

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

І.С. Аман
О.В. Литвиненко

Інтернет-сервіси в освітньому просторі

Випуск 3
(методичний посібник)

*Друкується за рішенням вченої ради комунального закладу
«Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної
освіти імені Василя Сухомлинського»
(від 19.04.2018 року, протокол №2)*

Кропивницький
2018

Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 3: [методичний посібник] / І.С. Аман, О.В. Литвиненко. – Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2018. – 76 с.

У методичному посібнику розглядаються питання ефективного застосування інтернет-сервісів у навчальному процесі як складової дистанційного навчання, змішаного навчання тощо, 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;

Фурсікова Т.В. – викладач кафедри інформатики комунального закладу «Кіровоградський педагогічний ліцей Кіровоградської міської ради Кіровоградської області», кандидат педагогічних наук.

Відповідальна за випуск – Корецька Л.В.

ЗМІСТ

Вступ.....	4
Інтерактивний плакат або віртуальна виставка? Genially може все! І навіть більше.....	6
Сервіс EDpuzzle.....	19
Сервіс Wizer.me.....	30
Використання сервісу Screencast-O-Matic.....	55
Kahoot - онлайнвий сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів.....	59
Список використаних джерел.....	75

Вступ

Важливою відмінною рисою сучасного етапу розвитку суспільства є розширення процесу інформатизації. В останні роки він набув глобального характеру. Інформатизація є одним з найбільш значущих напрямків світового науково-технічного прогресу і являє собою постійно зростаюче виробництво і використання інформації, перш за все знань за інтересами людини і суспільства в цілому. Фактично це означає, що інформаційне середовище дає вирішення глобальної проблеми доступу до знань в будь-який момент часу і в будь-якому місці.

Інформатизація освіти є однією з найважливіших умов успішного розвитку процесів інформатизації суспільства, оскільки саме у сфері освіти готуються і виховуються ті люди, які не тільки формують нове інформаційне суспільство, але яким також належить самим жити і працювати в цьому новому середовищі.

Сфери і способи використання інформаційних технологій вельми різноманітні і дозволяють:

- змінювати характер розвитку, придбання і розповсюдження знань;
- відкривати можливості для оновлення змісту навчання та методів викладання;
- розширювати доступ до загального та професійної освіти;
- змінювати роль вчителя в процесі освіти (постійний діалог, перетворюють інформацію в знання і розуміння).

Саме тому пошук та розгляд нових засобів та способів викладання є зараз дуже важливим та актуальним.

Особливо важливим є дослідження різноманітних сервісів, які надає мережа Інтернет. Відбір найбільш ефективних саме для учбового процесу, їх вивчення та впровадження у освітній процес.

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. Отже, Інтернет це:

- основний транспортний засіб глобальної інформації; структурований центр транспортування інформації, через який можна також звернутися до університетів, музеїв і бібліотек світу;
- миттєвий доступ до інформації через пошуковий центр;
- транспортний засіб, який забезпечує доступ до будь-якої інформації без обмежень;
- транспортний засіб, який забезпечує безперервність потоку інформації, що надходить користувачеві у вигляді ланцюжка знань, відомостей;
- транспортний засіб, який забезпечує надходження інформації, що базується на взаємодії різних користувачів з їхніми особистими знаннями, інтересами та потребами в процесі роботи в цій системі.

За допомогою Інтернету відбувається об'єднання професійних ресурсів для розв'язання спільних завдань. Цей напрямок використання інтернет-ресурсів пов'язаний з другим поколінням мережевих сервісів Інтернету. На відміну від першого покоління сервісів, друге покоління, яке отримало назву Веб 2.0, дозволяє користувачам співпрацювати та обмінюватися інформацією, зберігати посилання та мультимедійні документи, створювати та редагувати публікації, тобто відбувається налагодження системи соціальної взаємодії.

Отже, основними дидактичними можливостями інтернет-технологій є:

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

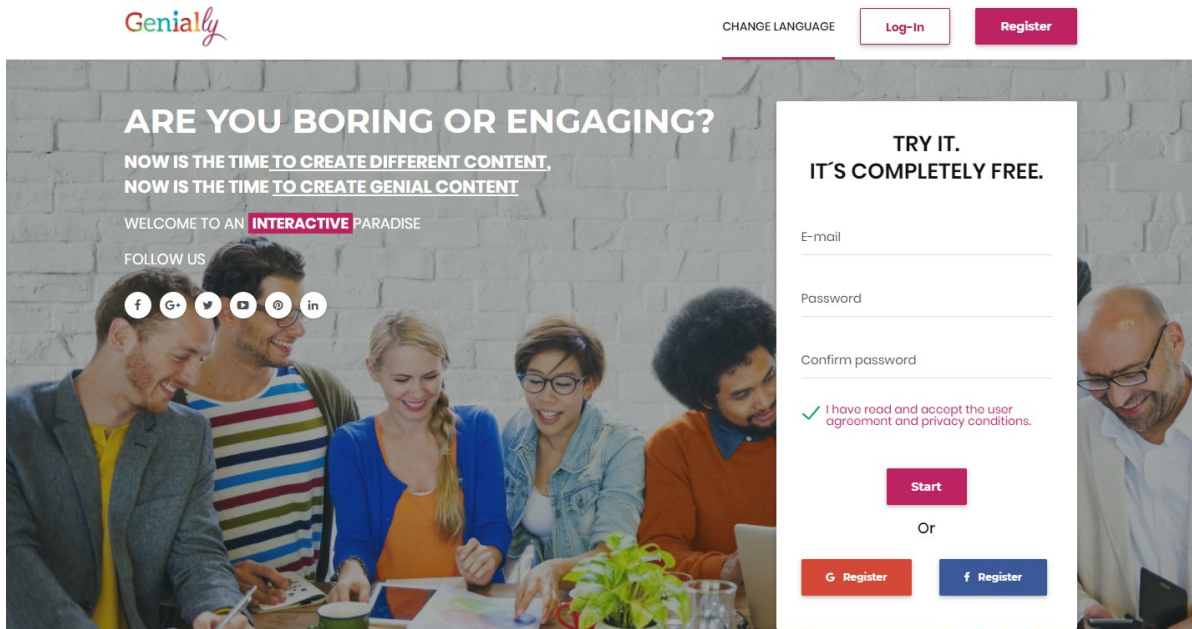
Достатній рівень мультимедійної компетентності вимагає від вчителя не тільки вміння здійснювати пошук матеріалів в мережі Інтернет, але й передбачає:

- знання про роботу 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 освітньому процесі;
- розроблення простих веб-сайтів та їх використання під час викладання свого предмету;
- вміння організувати самостійну навчальну діяльність учнів з використанням інтернет-ресурсів.

Інтерактивний плакат або віртуальна виставка? Genially може все! І навіть більше.

Інструмент дуже простий, а можливостей в три рази більше, ніж у знаменитого Thinglink. Кількість створених робіт не обмежена. І головне, все це «багатство» – абсолютно «безкоштовно».

Як завжди починаємо з реєстрації на сайті [Genially](#).



Заходимо на сайт Genially - і відразу можна заповнювати форму для реєстрації: вказати адресу електронної пошти, придумати пароль, поставити галочку навпроти «*I have read and accept the user agreement and privacy conditions*», а потім натиснути «**Start**». Ту ж процедуру можна пройти, натиснувши «**Register**» в правому верхньому кутку. До речі, власники акаунтів Facebook і Google можуть зареєструватися в сервісі через них.

Після реєстрації сервіс запитає вашу професію: зі списку можна вибрати, наприклад «**Blogger**» або «**Teacher**».

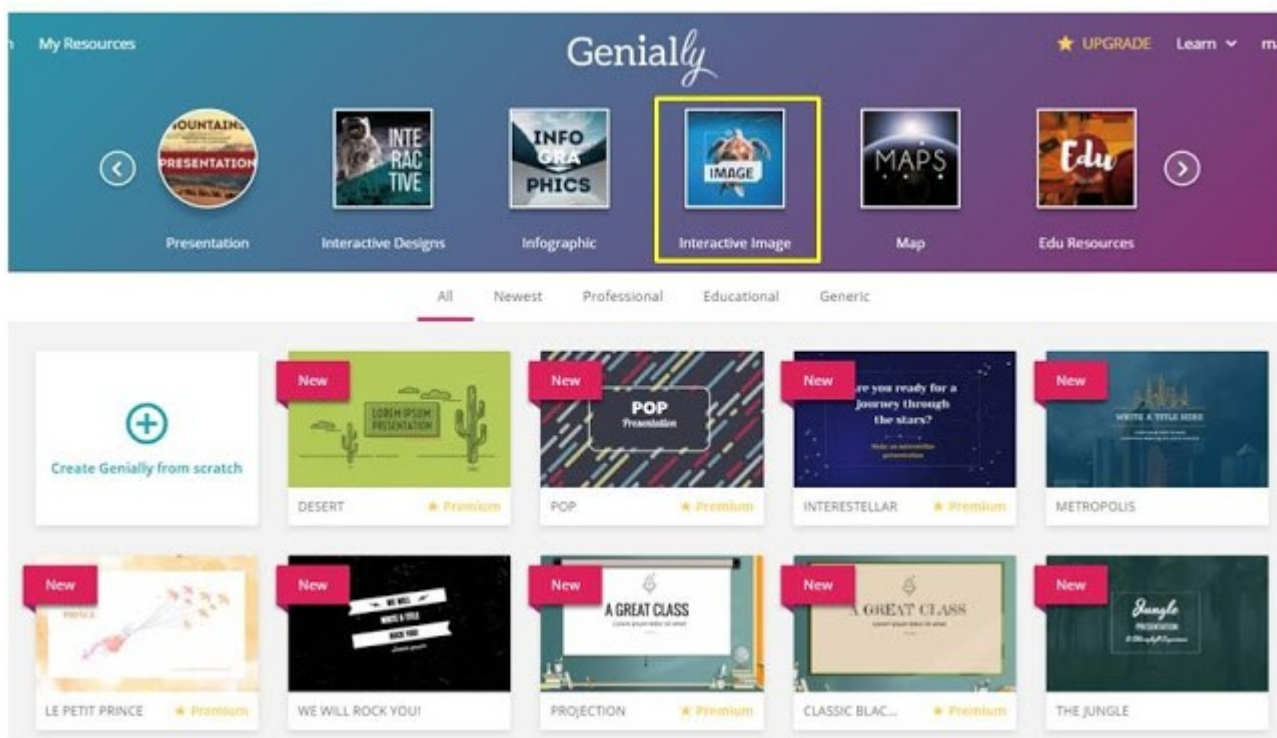


Якщо ви реєструвалися за адресою електронної пошти, то отримаєте лист для активації облікового запису: потрібно натиснути «**Confirm my account**».

Тепер тиснемо «*Start creating*» - і починаємо творити ...



Сервіс Genially вміє дуже багато, це справжній «Клондайк» для творців різного інтерактивного контенту: презентацій, інфографіки, плакатів, листівок, ігор, вікторин тощо. З верхнього меню вибираємо шаблон для створення інтерактивних плакатів - *Interactive Image*.



Крок другий - завантажуюмо фонове зображення, на якому будемо розміщувати інтерактивні мітки. Натискаємо на значок зі стрілкою і хмаркою і завантажуюмо картинку зі свого ПК. Краще, якщо вона буде високої якості. Після завантаження з'явиться велика червона кнопка «*Create my new interactive image*». Натискаємо і приступаємо до створення.



Як наносити мітки на зображення?

У центрі екрана - завантажене фонове зображення. Зліва збоку - меню для додавання різних інтерактивних інструментів. У лівому верхньому кутку - набір стандартних кнопок: *копіювати - вставити - видалити - скасувати зміни*.

У правому верхньому куті - дуже корисна кнопка «*Preview*» для попереднього перегляду плаката.

У графу «*Untitled Genially*» вписуємо назву плаката або виставки.



Оглядаємо кнопки для додавання міток. Найголовніша з них – «*Interactivity*». Вона додає різні мітки всіляких фасонів і кольорів: маркери,

кружечки, зірочки, будиночки, сердечка, «лайки», логотипи, в тому числі анімовані.



Кнопка «Text» додає на зображення різні тексти: і дрібніші, і більші, і навіть списки. Якщо вибрати один з текстових шаблонів, відкриється додатковий редактор для набору тексту, вибору кольору тексту і фону, розміру і шрифту (увага: не всі шрифти підтримують кирилицю).



Вікно роботи з текстом:



Працюємо з текстом в додатковому меню, змінюємо шрифт, розмір, колір тощо.

Кнопка «**Resources**» додає над зображенням різні геометричні фігури, іконки, картинки, гіфи, лінії і карти з великої бібліотеки сервісу.



Бажаєте змінити фонове зображення? Натискаємо «**Background**». Щоб завантажити нову картинку, тиснемо на значок з «долонькою». А можна взагалі зробити фонове зображення однотонним, красиво градуйованим або вибрати який-небудь вподобаний шаблон з бібліотеки.



Кнопка «Embed» надає можливість вбудовувати об'єкти: Google-карти, документи та презентації, відео з YouTube і Vimeo, аудіо з SoundCloud, контент з Twitter.



І нарешті, «Images» додає поверх фонового зображення різні картинки подрібніше, завантажуючи їх з ПК (розмір - не більше 5 Mb) або з Інтернету (за посиланням).



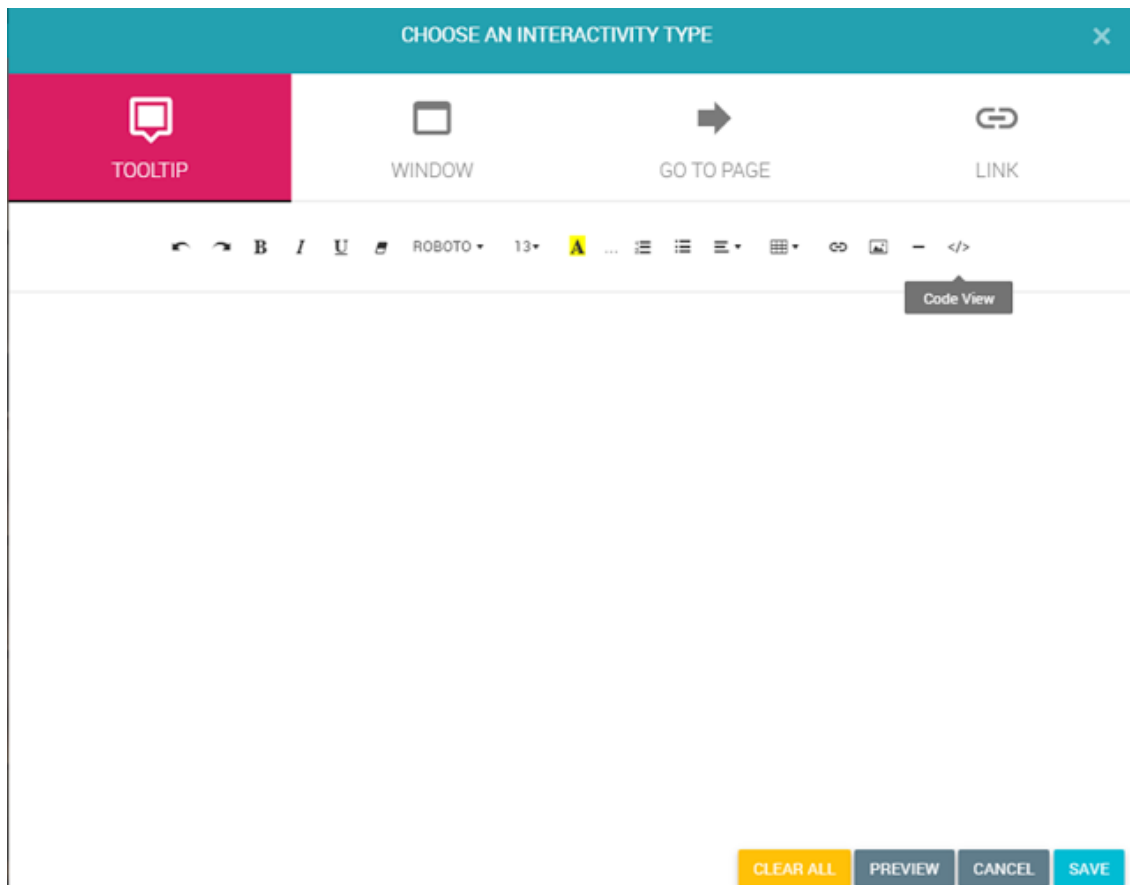
Додати мітку дуже просто: вибираємо необхідний елемент і клацаємо по ньому лівою клавішею «миші» - відповідна позначка відображається на плакаті.

Як додати інтерактивність?

Якщо клацнути мітку на плакаті, з'явиться зображення «долоньки». Натискаємо на нього - і переходимо до додавання контенту.



До мітки можна прикріпити посилання, текст, зображення і вбудований об'єкт (за допомогою коду). Спочатку відкриється конструктор для додавання контенту. Вкладка «*Tooltip*» допоможе створити мітку у вигляді спливаючого при наведенні курсору віконця (підійде для додавання невеликих пояснень і маленьких текстів).



Вкладка «*Window*» створює великі вікна для перегляду текстів і зображень. У вікні є стрічка прокрутки, тому при додаванні об'єктів можна не скупитися: наприклад, створити текст з картинками, доповнити пояснення відеофайлом.

Вкладка «*Link*» перетворить мітку в інтерактивну кнопку: при натисканні на неї глядач відразу відправиться на інший веб-сайт.

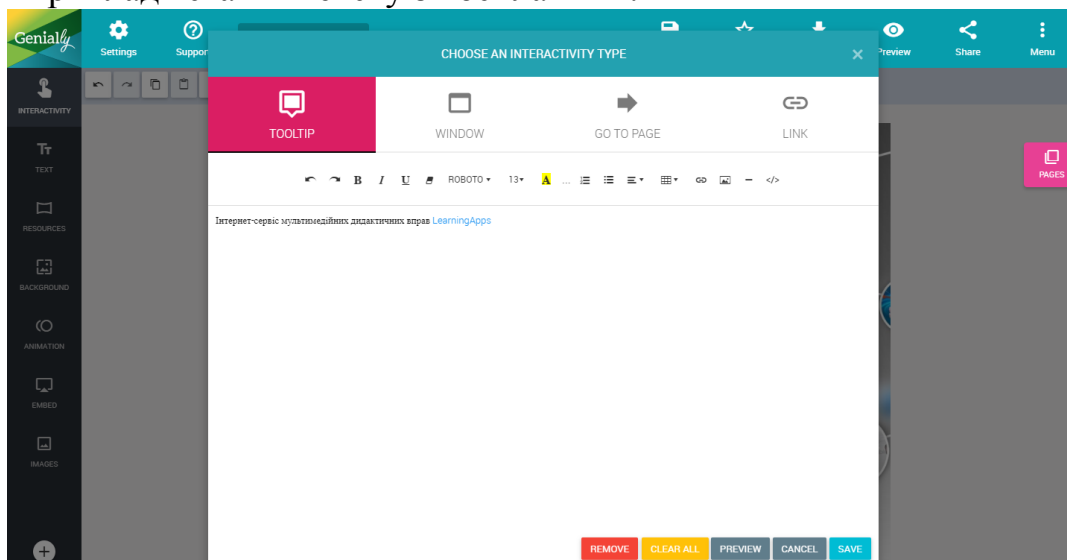
Вкладка «*Go to page*» теж перетворить мітку в інтерактивну кнопку, тільки глядач відправиться не на інший сайт, а на наступну сторінку з новим інтерактивним зображенням. Так-так, сервіс дозволяє створювати багатосторінкові інтерактивні плакати! Але про це трохи нижче.

Текстові можна вибрати шрифт, розмір, колір. Додавання картинок - через натискання іконки «картинка», там же поруч значок «ланцюжок» для додавання в текст посилань.

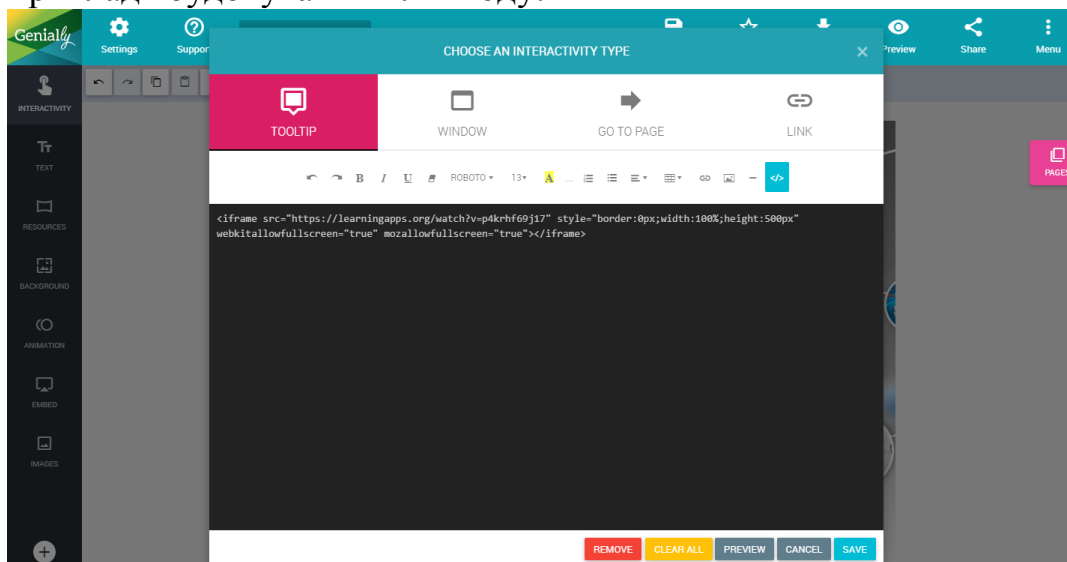
Дуже цікава кнопка «*Code view*» відкриє html-коду: тут можна прилаштувати код відео з YouTube, наприклад, або код будь-якого вбудованого об'єкта (*увага*, не всі коди підтримуються). Повторне натискання клавіші «*Code view*» поверне початковий вигляд публікації, заодно можна перевірити, наскільки вдало вставився об'єкт.

Для попереднього перегляду створеного є кнопка «*Preview*». Щоб зберегти інтерактив, натискаємо «*Save*».

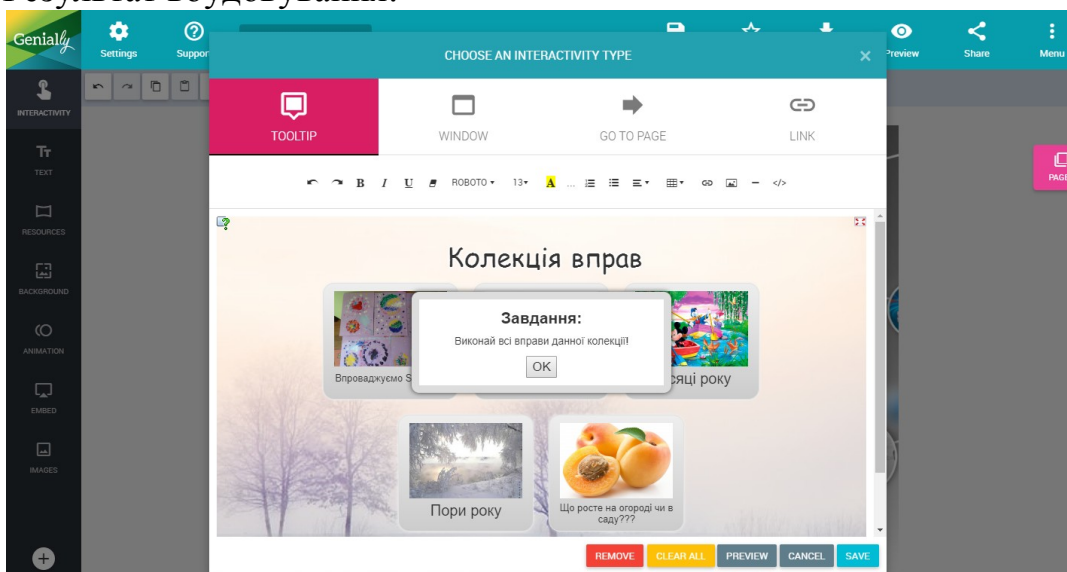
Приклад вставки тексту з посиланням:



Приклад вбудовування html-коду:



Результат вбудовування:

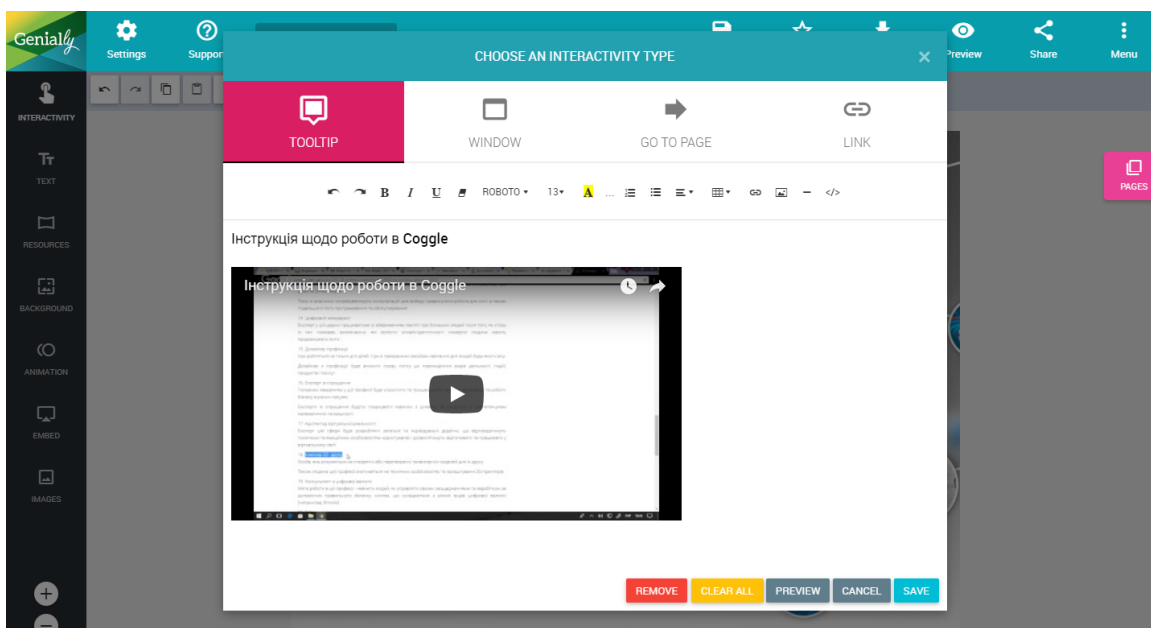


Є ще якісь фішки?

Є! Найцікавіша фішка сервісу - анімація. «Оживити» можна будь-який об'єкт на зображенні, будь-яку мітку. Для цього вибираємо «мишею» потрібну мітку і натискаємо «*Animation*» на панелі інструментів зліва. У розділі «*Element*» вибираємо потрібний тип анімації: як мітка буде з'являтися (Enter), зникати (Exit), здійснювати якісь дії, наприклад обертатися (Continuous), діяти при наведенні на неї курсору (Hover). У середині кожного розділу велика кількість видів анімації (Effect type).



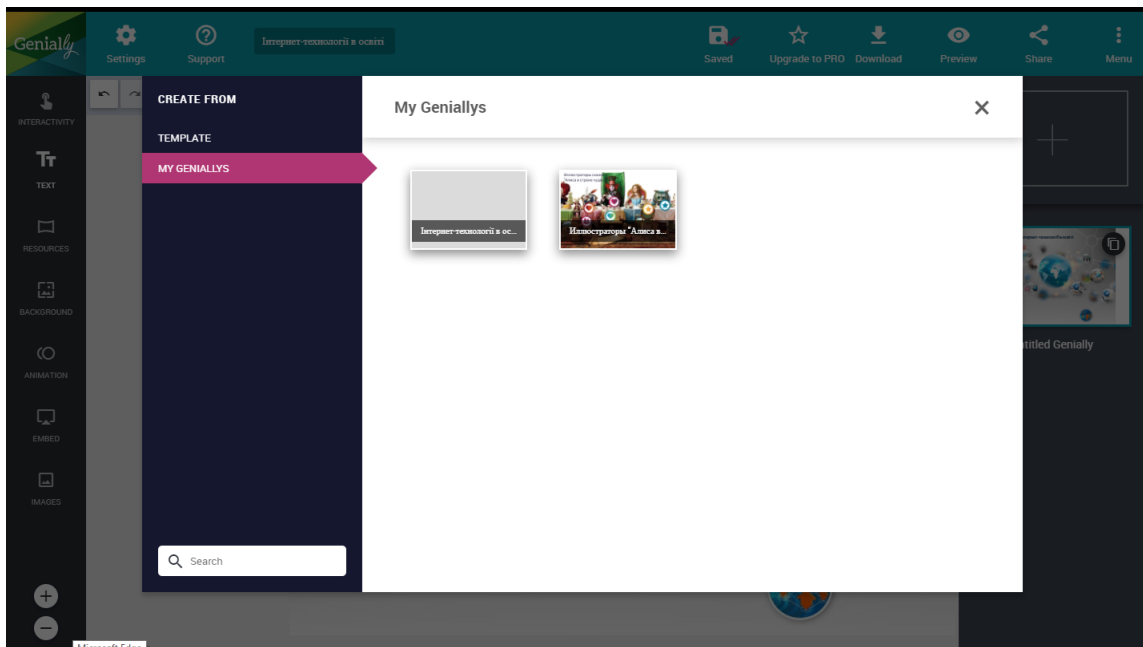
Далі більше. Можна вибрати напрямок руху мітки і навіть відрегулювати час появи - зникання мітки і швидкість руху. Щоб скопіювати налаштування анімації відразу для всіх міток на плакаті, натискаємо «*Copy animation values*». Приклад «мітки з ефектом» з вбудованим відео.



Як створити багатосторінковий плакат?

Якщо за допомогою сервісу ви вже створили кілька інтерактивних плакатів, можна з'єднати їх в один багатосторінковий проект за принципом слайдів презентації.

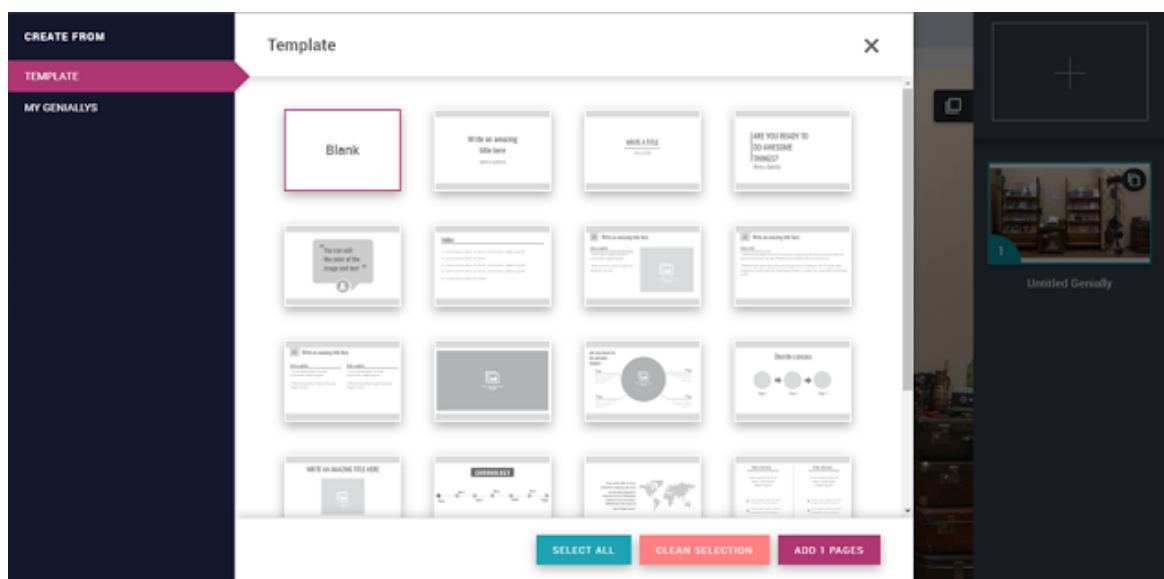
Якщо придивитися, праворуч збоку в робочому полі є значок «сторінка» (*Pages*). При натисканні відкриється додаткове поле для додавання нової сторінки. Натискаємо значок «+». У розділі «*My Geniallys*» вибираємо потрібний плакат і натискаємо «*Add*». Можна додати відразу кілька таких інтерактивних «слайдів».



Приклад з доданої сторінкою:



До речі, замість іншого плаката можна вставити шаблон з бібліотеки сервісу, а потім наповнити його своїм змістом (розділ "Template"). Зручно використовувати шаблон "Blank" - це порожній слайд, на який можна, "не відходячи від каси", розмістити свої інтерактивні об'єкти і фонові картинки.

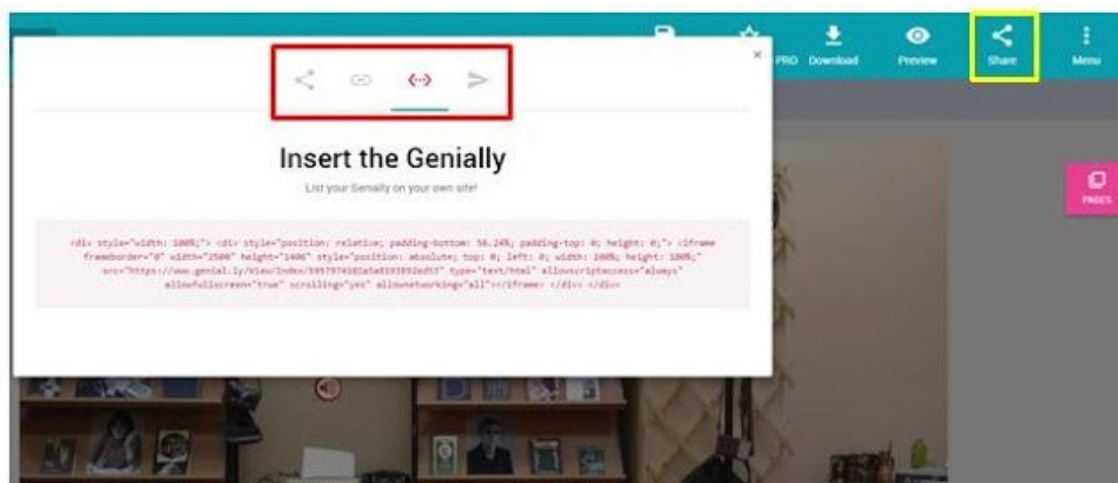


Навігацію між такими слайдами можна влаштувати, зв'язавши їх між собою інтерактивними кнопками з посиланнями (*Go to page*).

Додатковий бонус - анімація при гортанні слайдів. Налаштовуємо її в розділі «*Animation*» - «*Slide*». Обрану анімацію можна застосувати до всіх слайдів (*Apply this transition to all slides*), можна влаштувати автоматичну зміну слайдів (*Enable video mode*) з налаштуванням часу або «закільцювати» перегляд (*Enable loop mode*).

Як поділитися плакатом?

Інтерактивний плакат створений. Саме час розповісти про нього. Для цього натискаємо кнопку «Share» в правому верхньому кутку. Створеною роботою можна поділитися в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Google+), отримати посилання або код, щоб вбудувати плакат на сторінку блогу чи сайту.



Важливе зауваження!

Іноді отримане на опубліковану роботу посилання може в результаті не працювати (на жаль, у сервісу є такий недолік). Нічого страшного! Ми копіюємо код для вбудовування плаката на сторінку сайту або блогу і "видобуваємо" з нього робоче посилання.

Наприклад, код для вбудовування такий:

```
<div style="width: 100%;"><div style="position: relative; padding-bottom: 75.00%; padding-top: 0; height: 0;"><iframe frameborder="0" width="1080" height="810" style="position: absolute; top: 0; left: 0; width: 100%; height: 100%;" src="https://www.genial.ly/View/Index/5a6441970ff6fd2650409d87" type="text/html" allowscriptaccess="always" allowfullscreen="true" scrolling="yes" allownetworking="all"></iframe></div></div>
```

Посилання на плакат:

<https://www.genial.ly/View/Index/5a6441970ff6fd2650409d87>(підкреслено).

Сервіс EDpuzzle

Безкоштовний сервіс [EDpuzzle](#) для створення відеофрагментів з аудіо і текстовими елементами, питаннями і завданнями до них.

За основу можна брати відео з YouTube, Vimeo, з платформ KhanAcademy, TED-Ed, LearnZillio і ін., а також завантажувати зі свого ПК. EDpuzzle інтегрований з Google клас.

На основі одного відео можна створити інтерактивну вікторину з відкритими питаннями або з вибором однієї відповіді з декількох, дати голосові коментарі і пояснення до відеосюжету або цілком його озвучити.

Є можливість створювати класи і відслідковувати, хто з учнів переглянув відео і як впорався із запропонованими завданнями.

Реєстрація в сервісі можлива як за адресою електронної пошти, так і з використанням облікового запису Google+ або Edmodo. Ті, хто навчаються, можуть створювати свої власні акаунти, а можуть зв'язати обліковий запис тільки з класом після отримання унікального коду від свого вчителя; якщо навчаються молодші 13 років, вони повинні мати згоду батьків або повідомлення (якщо є).

Можливість організації групової роботи в сервісі

Учитель може створити клас, призначити для нього підготовлене інтерактивне відео і відстежувати результати роботи кожного учня.

Можливості сервісу для освітньої діяльності

За допомогою сервісу можна організувати опитування і тестування учнів на основі навчальних відеороликів різної тематики.

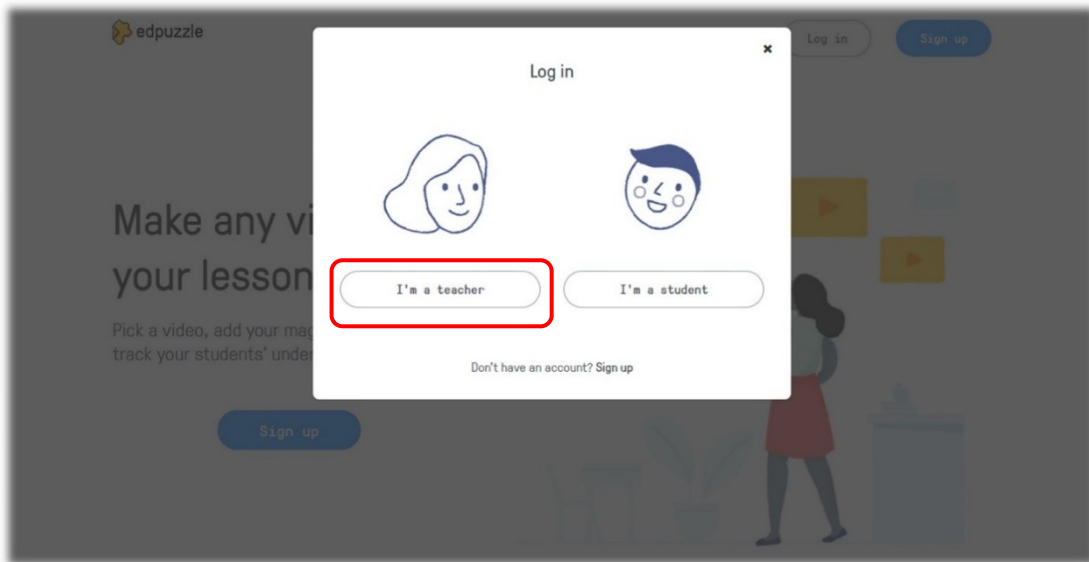
Де можна ділитися матеріалами з сервісу

Посиланням на відео можна ділитися електронною поштою і в соціальних мережах (Facebook, Twitter). Відеоурок можна вбудувати на сторінку сайту або блогу.

Алгоритм роботи в сервісі

Заходимо на сайт і проходимо реєстрацію, щоб почати роботу в сервісі. Для реєстрації є два типи акаунтів: учитель (Teacher) і учень (Student). В якості вчителя можна створювати відеоуроки на сайті, організовувати класи і запрошувати в них учнів. В якості учня можна приєднуватися до створених класів і виконувати завдання до відео.

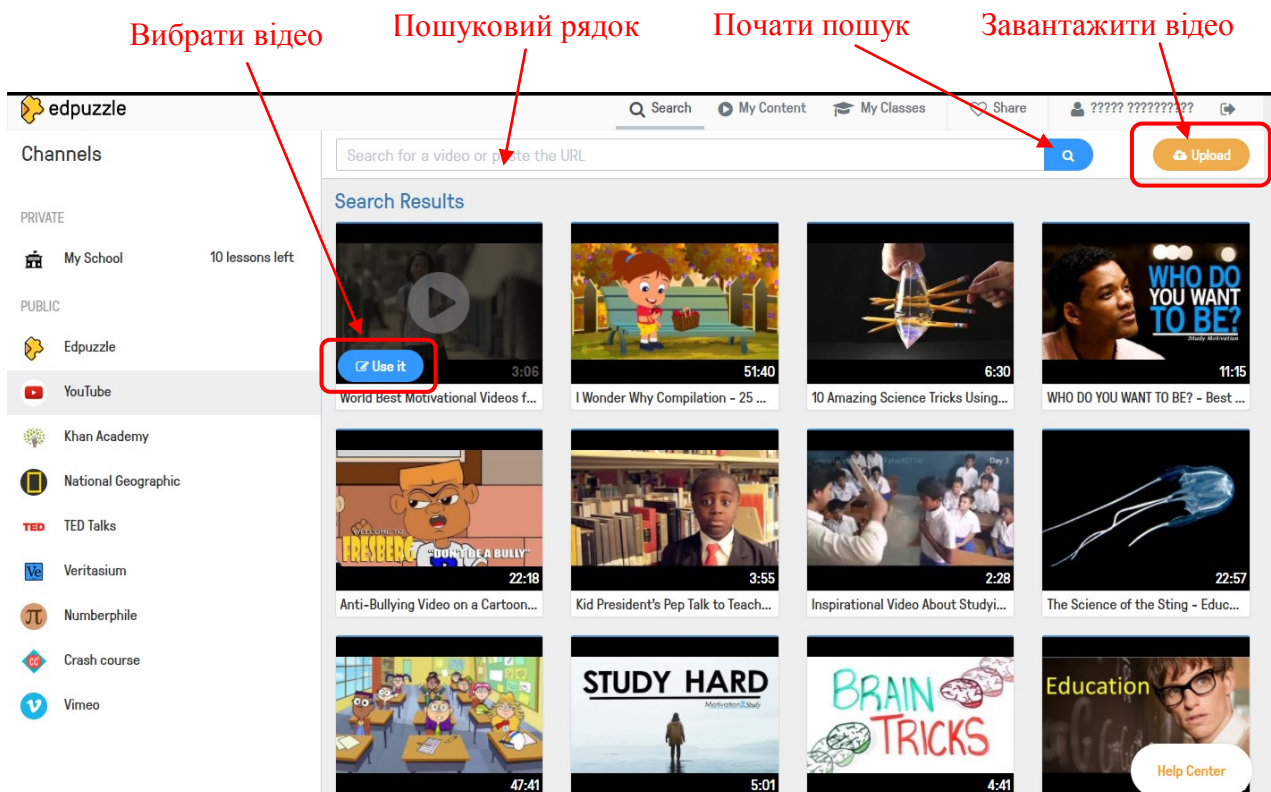
Для реєстрації в ролі вчителя натискаємо «Teacher, startnow». Надалі після реєстрації можна заходити на сайт, використовуючи кнопку «Login».



Можна зареєструватися в сервісі, використовуючи обліковий запис Google+ або Edmodo.

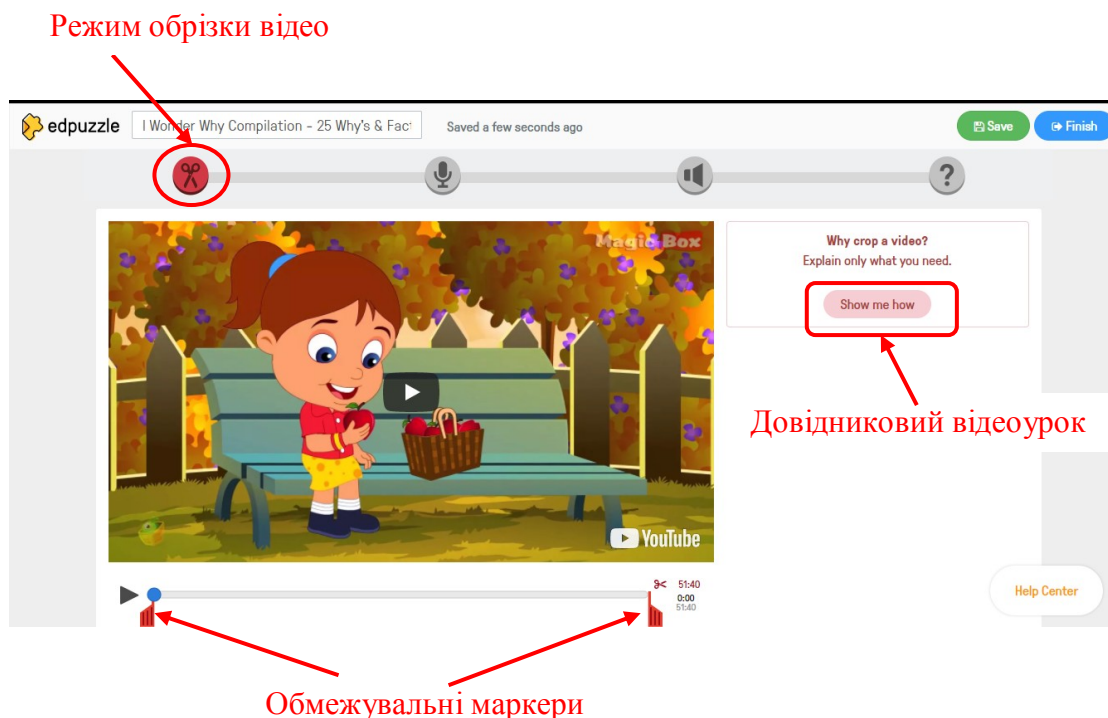
Далі потрібно внести інформацію про заклад освіти, в якому Ви працюєте.

У пошуковий рядок вводимо назву відео, ключові слова або адресу відео в Інтернеті. Сервіс здійснює пошук відеосюжетів в YouTube, Vimeo, на платформах KhanAcademy, LearnZillio, TED-Ed, National Geographic та інших. Натискаємо на значок із зображенням лупи (Пошук). Із знайдених відеосюжетів вибираємо необхідний і натискаємо «Use it». Можна додати своє відео з ПК - для цього натискаємо «Upload».



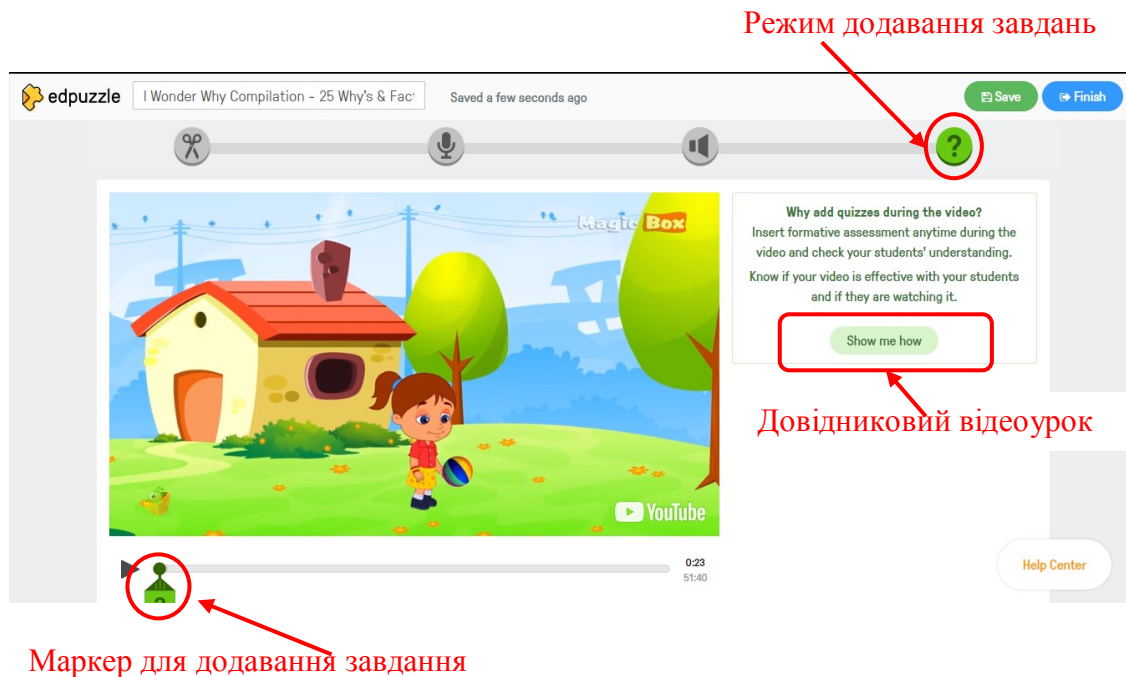
Щоб перейти до редагування відео, натискаємо «Funtastic!» І далі «Okay».

Відкривається поле з монтажною стрічкою. Зліва розташовується відеоролик для редагування, праворуч - панель для додавання питань і завдань до нього. Якщо відео задовге, можна вирізати потрібний фрагмент. Для цього натискаємо на значок із зображенням ножиць - «**Crop**». Далі за допомогою червоних обмежувальних маркерів встановлюємо, яку частину відео необхідно вирізати. На шкалі часу сірим кольором зображено частину відео, яка буде показана, білим - частина відео, яка буде відрізана при редагуванні. Якщо під час обрізання відео виникли труднощі, можна подивитися навчальне відео на цю тему (англійською мовою): для цього натискаємо «**Show me how**».



Додавання завдань до відео

Щоб додати завдання до відеосюжету, натискаємо на значок зі знаком питання (Quizzes). Далі визначаємо фрагмент відео, до якого необхідно прикріпити завдання. Програючи відеосюжет, ставимо відео на паузу і натискаємо на зелений маркер на шкалі часу. Справа відкриється панель для додавання і редагування завдань.



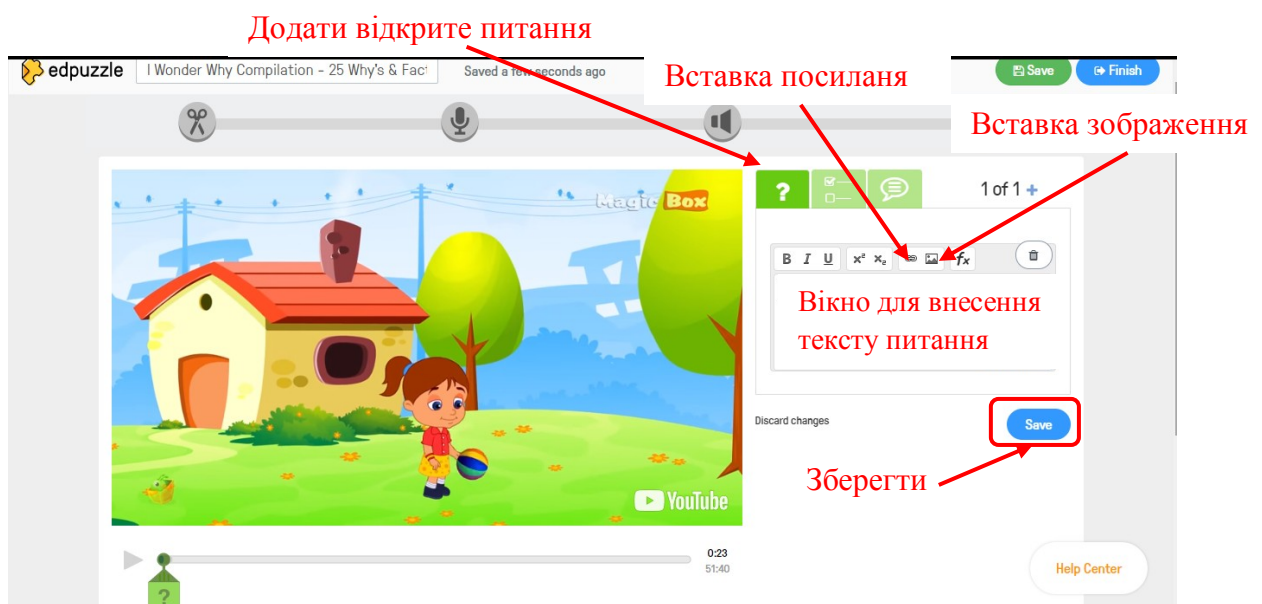
Можна додати три типи завдань:

- ✚ вікторина з відкритим питанням,
- ✚ з вибором правильної відповіді з декількох,
- ✚ текстовий коментар.

Текст можна трохи форматувати (змінити розмір і тип накреслення літер), також до питання можна прикріпити зображення або посилання. Щоб видалити питання, натискаємо на значок із зображенням кошика.

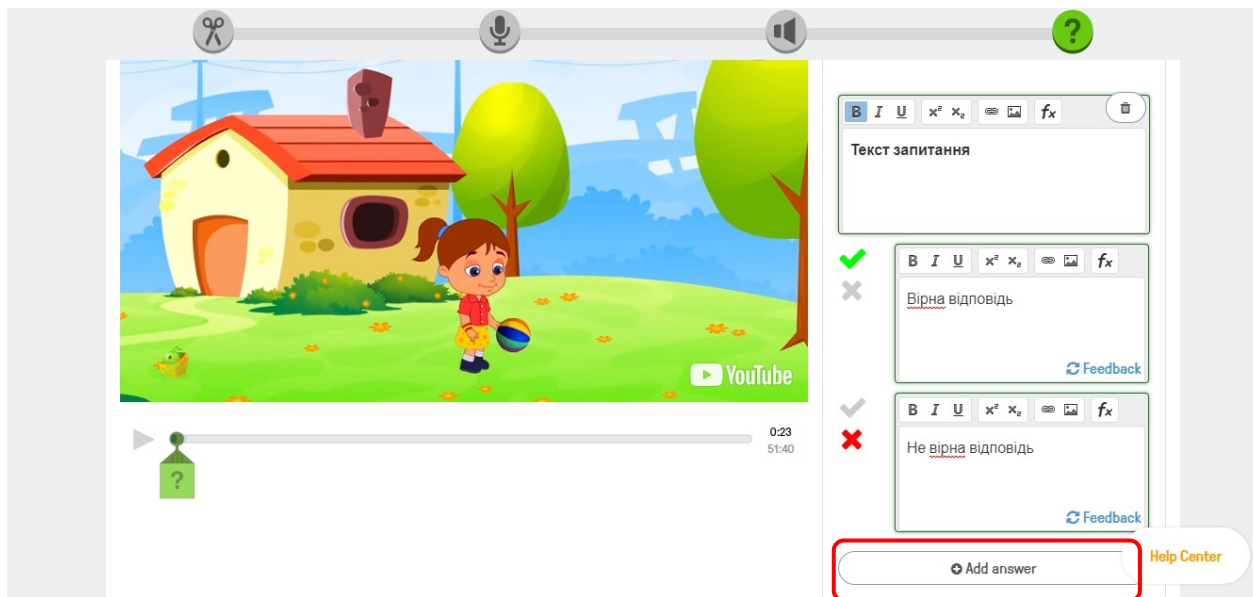
✚ Вікторина з відкритим питанням (вкладка із зображенням знака питання).

✚ У відкритому вікні вносимо текст запитання.



✚ Вікторина з вибором правильної відповіді з декількох (вкладка із зображенням опитування)

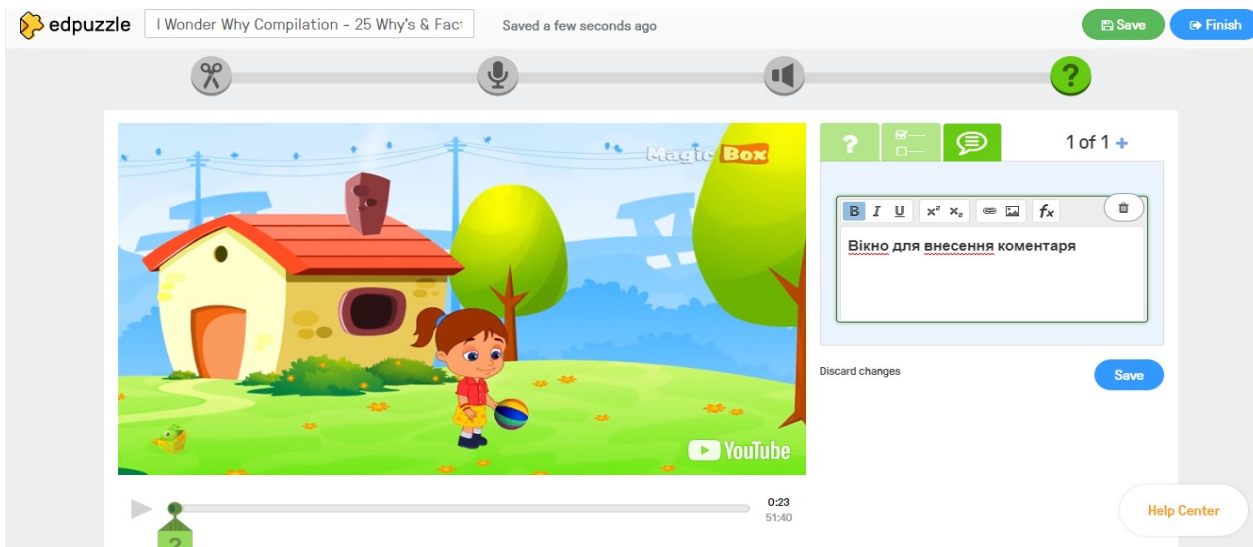
У відкриваючому вікні вносимо текст питання. Нижче додаємо варіанти відповідей: перший варіант відповіді - правильний (позначений зеленим), наступні - неправильні. За замовчуванням дається два варіанти відповіді. Щоб додати ще варіанти, натискаємо **«Add answer»**. Так само, як і до питання, до відповідей можна прикріплювати зображення і посилання.



Додати варіанти відповідей

✚ Текстовий коментар до відео (вкладка із зображенням мовної "хмарки").

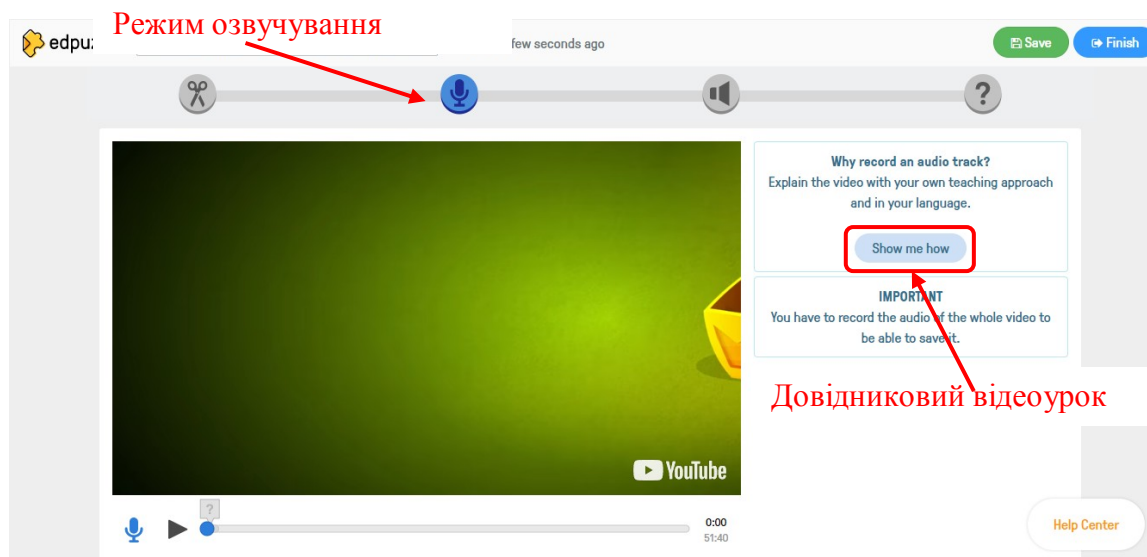
У відкриваючому вікні вносимо текстовий коментар до відео, пояснення або іншу додаткову інформацію для роздумів.



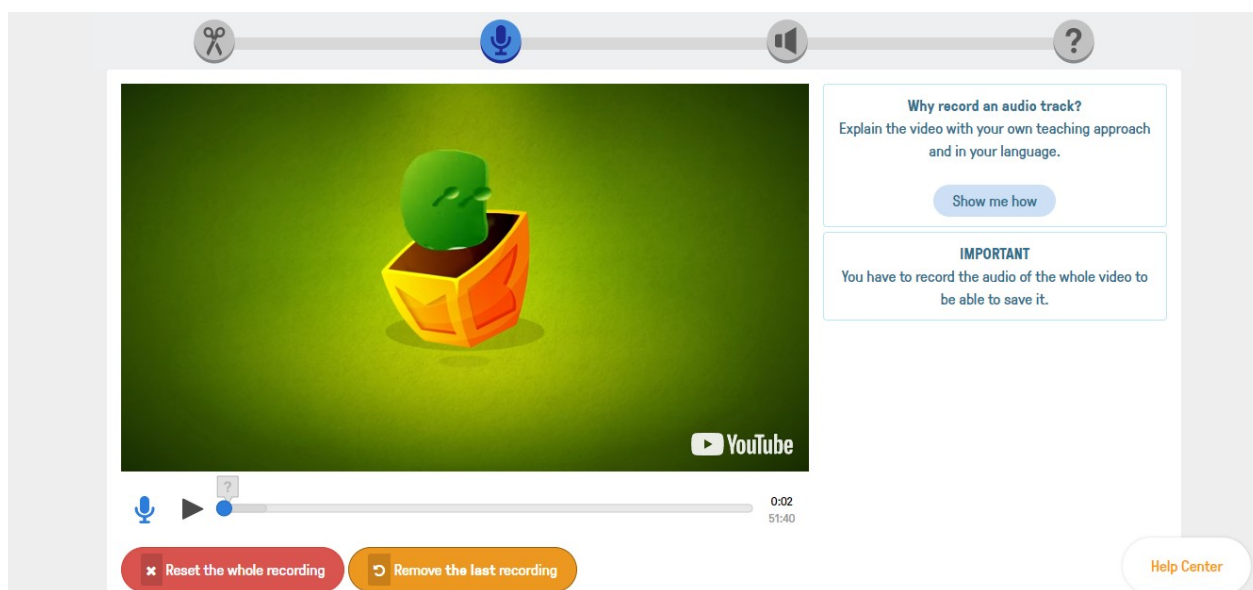
Після додавання кожного завдання натискаємо **«Save»** (Зберегти).

Озвучування відео

Щоб озвучити відео, переходимо в режим «**Audio Track**» - натискаємо на значок із зображенням мікрофона. Далі натискаємо на значок мікрофона на стрічці часу, дозволяємо доступ сервісу до мікрофона комп'ютера і запускаємо відеофайл. Щоб зберегти власну звукову доріжку, необхідно озвучити все відео. Якщо при аудіозаписі виникли труднощі, можна подивитися навчальне відео на цю тему (англійською мовою): для цього натискаємо «**Show me how**».

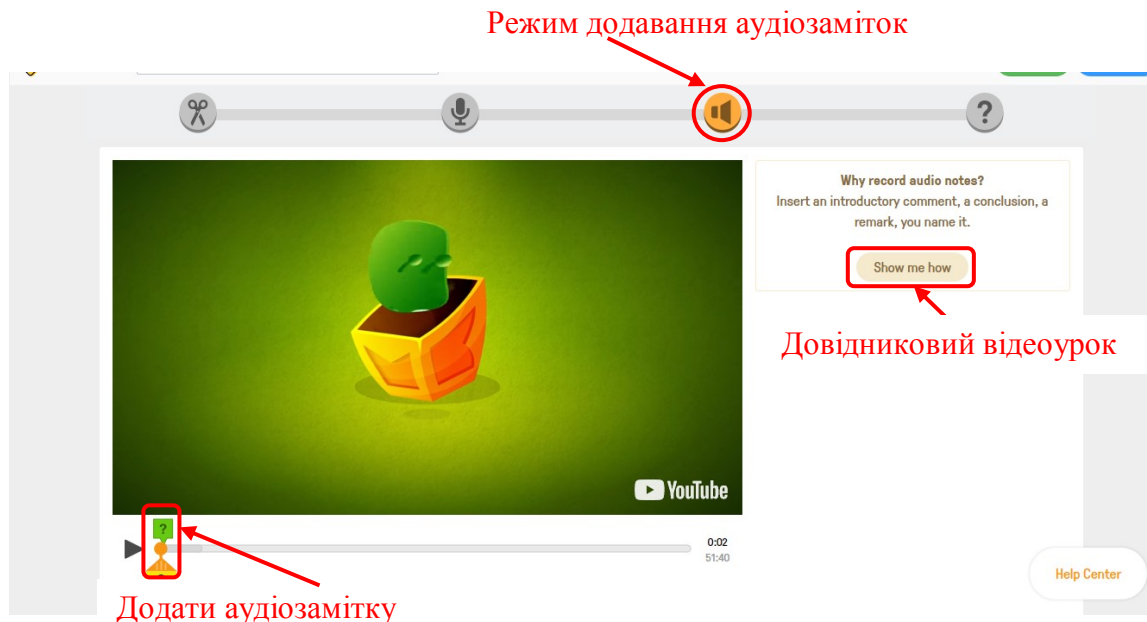


Якщо необхідно видалити останній аудіозапис, натискаємо «**Remove the last recording**», після чого можна почати аудіозапис спочатку. Кнопка «**Reset the last recording**» дає можливість видалити весь аудіозапис. Щоб прослухати який вийшов запис, натискаємо кнопку «**Play**» із позначкою мікрофона в кутку.

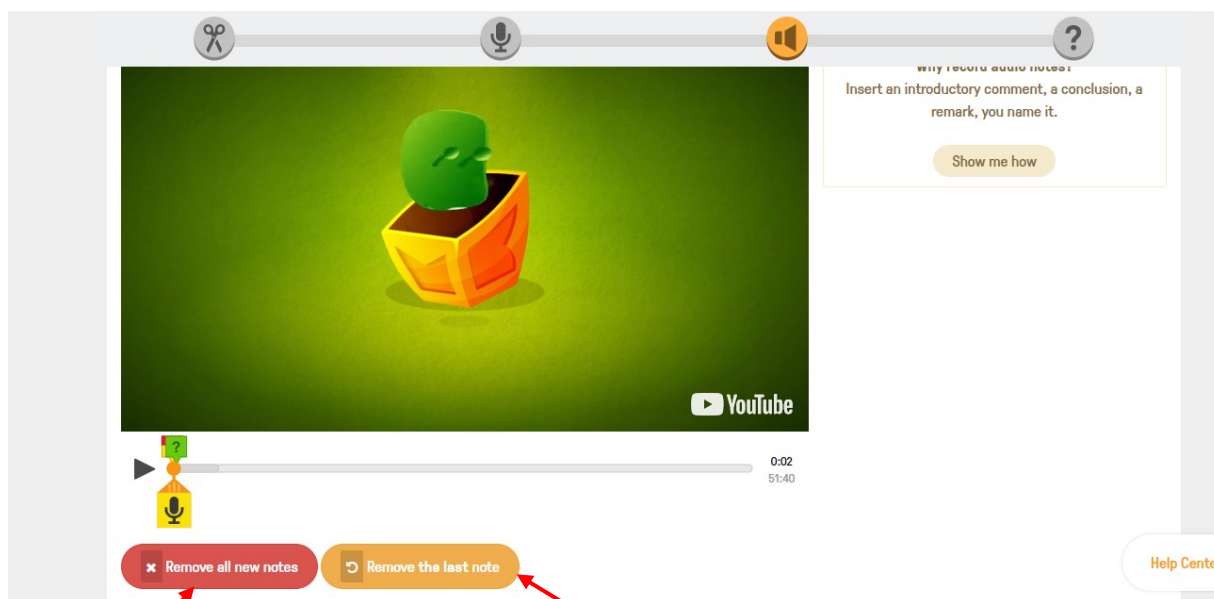


Додавання голосових заміток

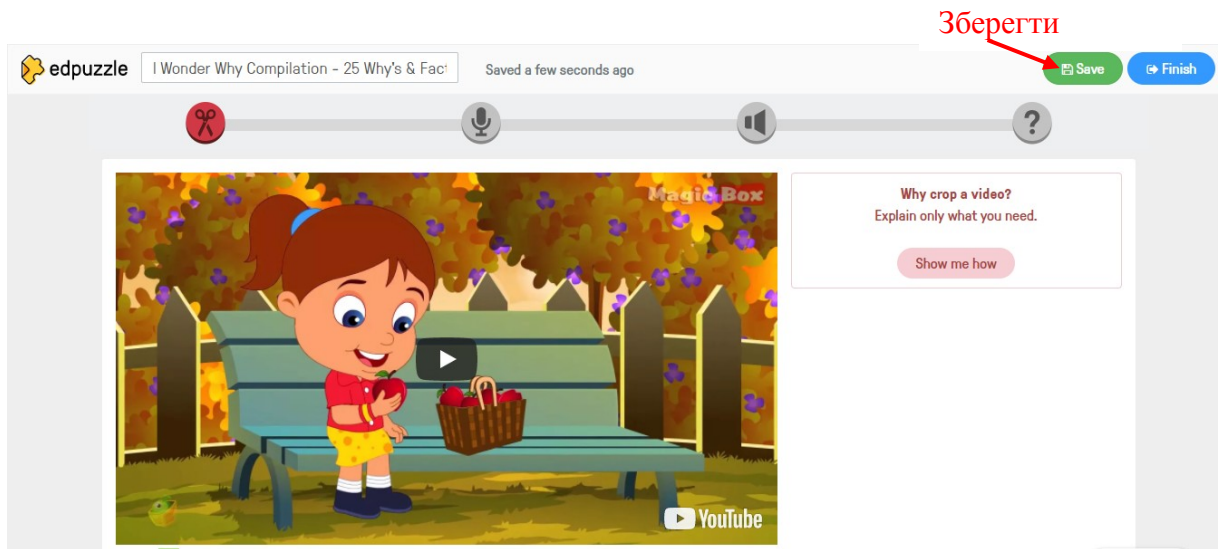
Для того, щоб додати голосову замітку до відео, перейдемо в режим «Аудіозапис» - натиснути на значок з зображенням рупора. Далі визначаємо фрагмент відео, до якого потрібно прикріпити завдання, вибрати відеосюжет, ставимо відео на паузу і натискаємо на жовтий маркер на шкалі часу. Починається запис голосової замітки.



Повторне натискання на жовтий маркер зупиняє аудіозапис. Якщо необхідно видалити аудіозамітки, натискаємо «Видалити всі нові нотатки» (видалення всіх аудіозаміток) або «Видалити останню нотатку» (видалення останньої аудіозамітки). Якщо при аудіозаписах виникли труднощі, можна подивитися навчальне відео на цю тему (англійською мовою): для цього натискаємо «Покажи мені, як».



Щоб зберегти відеоурок, натискаємо «Зберегти», а потім - «Готово».



Далі сервіс запропонує створити клас для розміщення в ньому відеоуроку. Натискаємо «AddClass». Даємо назву класу і натискаємо на значок «галочка».

The screenshot shows the 'Assign this lesson to your classroom' form. It has a section 'Who is going to do it' with a '+ Add class' button and a checkbox labeled 'Мій перший клас'. A red arrow points to this checkbox with the label 'Назва класу'. Below this is a 'Superpowers' section with checkboxes for 'Prevent skipping' and 'Due date'. At the bottom right is a green 'Assign' button.

У розділі «Superpowers» вказуєте додаткові параметри для створеного класу, якщо необхідно:

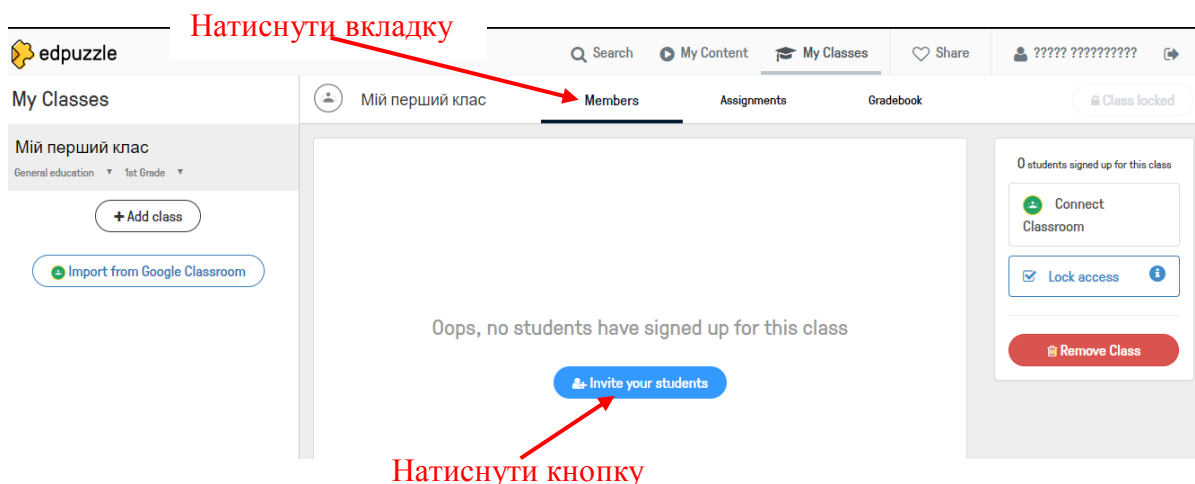
«Preventskipping» - заборонити пропуск завдання здобувачами освіти;

«Duedate» - призначити терміни для виконання завдань (в цьому випадку необхідно відзначити на календарі необхідний термін: від - до (from - to)).

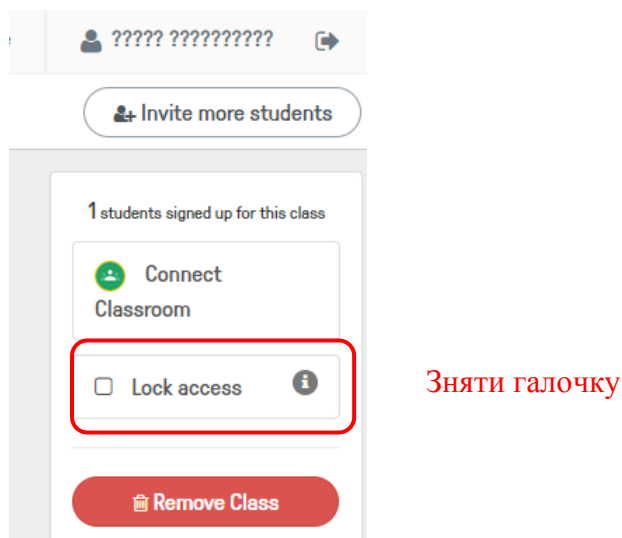
The screenshot shows the 'Assign this lesson to your classroom' form with a calendar overlay for March 2018. The calendar shows the date '9' selected. A red arrow points to the 'Prevent skipping' checkbox with the label 'Заборонити пропуск завдання'. Another red arrow points to the 'Due date' checkbox with the label 'Встановити термін виконання'. The 'From' field is set to 'Fri Mar 09, 2018' and the 'To' field is 'Due Date'.

Після того, як параметри будуть встановлені, натискаємо «Send».

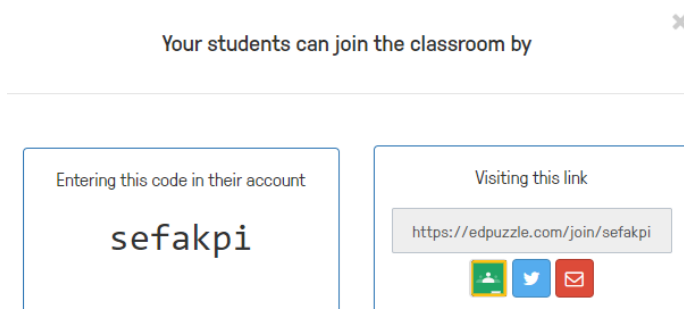
Далі можна запросити здобувачів освіти приєднатися до класу. Для цього натискаємо вкладку «Members», а потім кнопку «Invite your students».



Увага!!! Щоб клас був доступний для здобувачів освіти, необхідно зняти «галочку» в полі «Lock access»



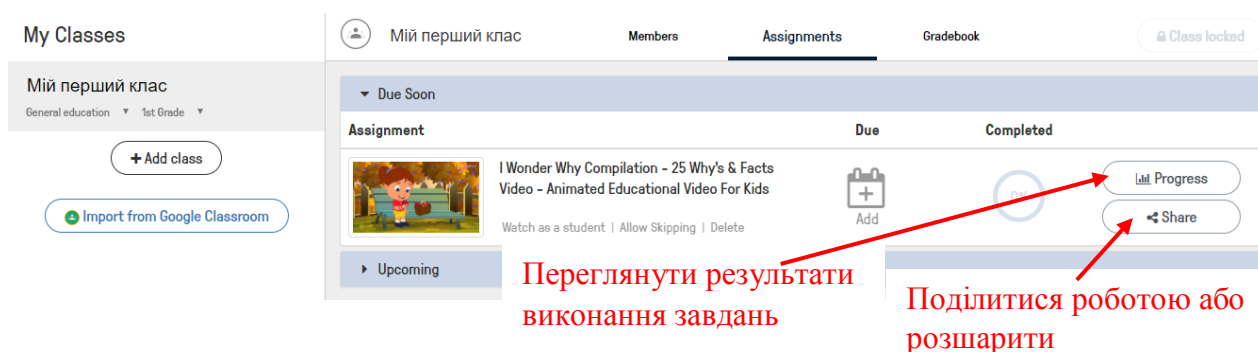
Запросити здобувачів освіти до перегляду відео можна, відправивши їм код класу або посилання на нього.



Код класу

Посилання на клас

Переглянути результати виконання завдань здобувачами освіти можна в розділі «Myclasses», натиснувши навпроти необхідного відео на кнопку «Progress».

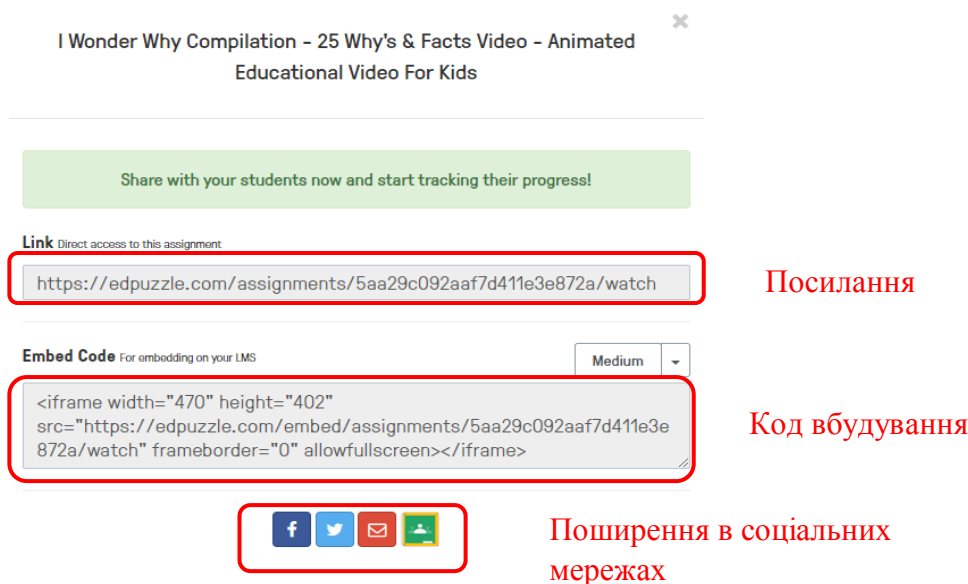


The screenshot shows the 'My Classes' interface for 'Мій перший клас'. Under the 'Assignments' tab, an assignment card is visible. The card has columns for 'Due' and 'Completed'. A red arrow points to the 'Progress' button, with the text 'Переглянути результати виконання завдань' (View task completion results) below it. Another red arrow points to the 'Share' button, with the text 'Поділитися роботою або розшарити' (Share work or share) below it.

Розповсюдження

Існує два способи поділитися створеною роботою.

Доступ до відео мають тільки учасники, зареєстровані в сервісі. Щоб поділитися створеною роботою, в розділі «Myclasses» вибираємо необхідне відео та натискаємо «Share». У вікні можна отримати пряме посилання на відео і код для вбудовування відеоуроку на сторінку сайту або блогу. Тут же знаходяться кнопки для поширення відео в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Classroom) та відправки на електронну адресу.



The screenshot shows a sharing window for the assignment 'I Wonder Why Compilation - 25 Why's & Facts Video - Animated Educational Video For Kids'. It includes a green button 'Share with your students now and start tracking their progress!'. Below are two red-bordered boxes: one containing the 'Link' 'https://edpuzzle.com/assignments/5aa29c092aaf7d411e3e872a/watch' and another containing the 'Embed Code' '<iframe width="470" height="402" src="https://edpuzzle.com/embed/assignments/5aa29c092aaf7d411e3e872a/watch" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>'. At the bottom are social media sharing icons (Facebook, Twitter, Email, Print) and the text 'Поширення в соціальних мережах' (Sharing in social networks).

Дії здобувачів освіти

Щоб переглянути відео та виконати завдання, здобувачам освіти необхідно попередньо зареєструватися на сервісі. Для цього вони заходять на сайт і натискають «I'm a new student». Надалі після реєстрації їм можна заходити на сайт, використовуючи кнопку «Login».

Log in





I'm a teacher

I'm a student

Don't have an account? [Sign up](#)

При реєстрації необхідно вказати своє ім'я, нікнейм для роботи в сервісі, адресу електронної пошти, придумати пароль. Далі натискають «**Signup**». Можна зареєструватися в сервісі, використовуючи обліковий запис **Google+**.

Student ×

 Google  Edmodo

or

By signing up, you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#)

Далі здобувачі освіти натискають «**JoinClass**» (приєднатися до класу) і у вікно вводять код класу, який їм повідомив учитель. Після цього вони можуть приступити до перегляду відео та виконання завдань.

Join a class ×

Сервіс [Wizer.me](https://wizer.me)

Сервіс [Wizer.me](https://wizer.me) увійшов в десятку кращих сервісів для освіти в 2016 році. Сервіс дозволяє створювати *інтерактивні робочі аркуші*, які можна використовувати при дистанційному навчанні, для домашніх робіт, для роботи в класі на інтерактивній дошці.

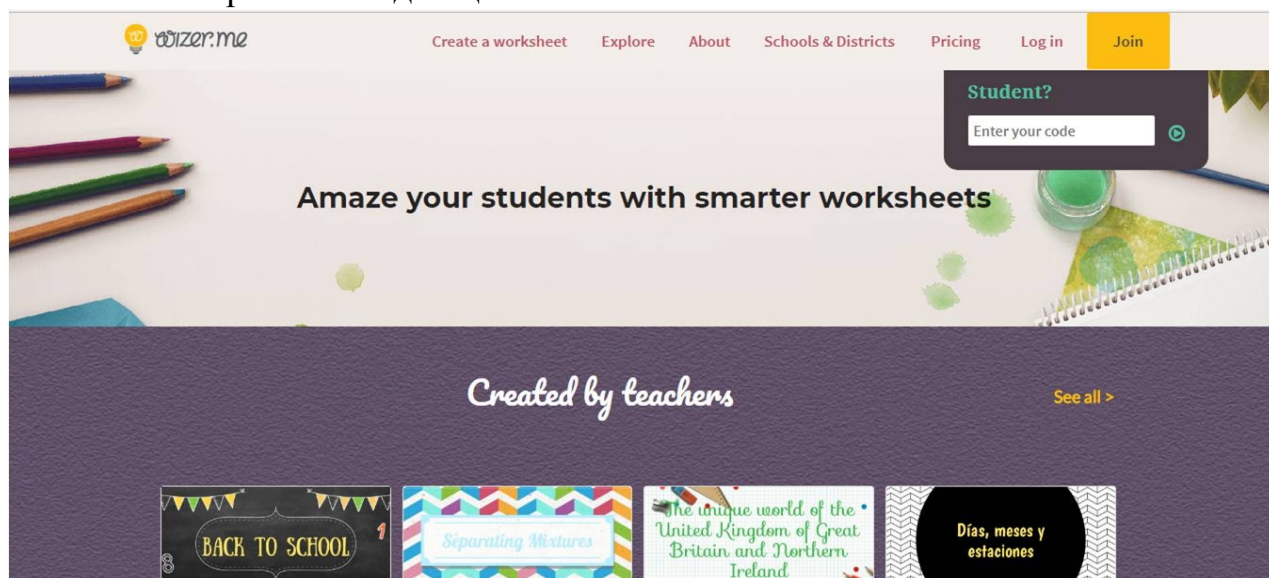


Рис. 1

Назва сервісу: **Wizer.Me**

Опис: інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів

Мова: англійська

Посилання: <https://app.wizer.me/>

Простий і швидкий інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів із завданнями і вправами, зокрема і на основі відео. Можна скористатися вже створеними робочими аркушами з багатьох тем, а можна створити свої власні. За допомогою сервісу можна створювати цікаві дидактичні матеріали з будь-якої теми шкільної програми з використанням текстів, відео, аудіо, зображень, у тому числі інтерактивних.

Можливість організації групової роботи в сервісі

Учитель може створювати робочі аркуші на основі відеоуроків, прикріплювати до них різні завдання і запрошувати учнів до роботи. Учні реєструються в сервісі і виконують запропоновані завдання. Учитель може переглядати відповіді учнів в особистому кабінеті.

Сервіс також дає можливість вчителю створювати класи і додавати до них учнів.

Створений інтерактивний робочий аркуш можна вбудувати на сторінку сайту або блогу. Створеною роботою вчитель може поділитися електронною поштою і в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Pinterest).

Інтерактивний робочий аркуш являє собою веб-сторінку, на якій можна розмістити навчальний матеріал і різного типу завдання для учнів.

Наприклад, це може бути відео, зображення, текст на основі яких учні відповідають на запитання і виконують завдання. Можна вставляти зображення і робити їх інтерактивними, додаючи на них мітки з текстом, гіперпосиланнями, питаннями, вікнами для введення тексту. Можна додавати презентації, розміщені в сервісах інтернет, використовуючи код HTML. Питання можуть бути текстовими, а можуть бути у вигляді аудіофайлів. У багатьох завданнях можна задати відповіді для автоматичної перевірки.

По суті – це інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів, в якому можна використовувати такий контент:

- відкрите питання (Open Question)
- питання з вибором відповіді (Multiple Choice)
- коментування-дискусія на задану тему (Blanks)
- поєднання тексту і малюнку (Fill On An Image)
- з'єднання частин (Matching)
- таблиця (Table)
- сортування (Sorting)
- малювання (Draw)
- вставлення тексту (Text)
- вставлення зображення (Image)
- вставлення відео (Video)
- вставлення посилання (Link)
- вбудовування об'єктів за HTML-кодом (Embed)
- додавання коментарів (Discussion)

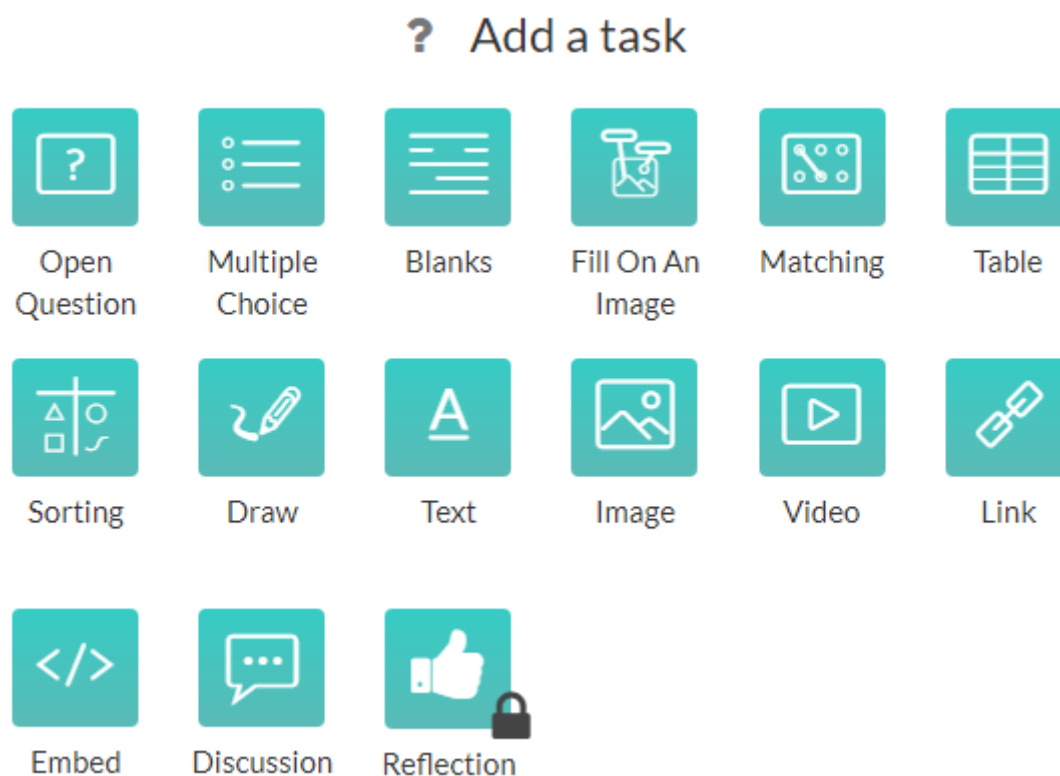


Рис. 2

Інтерактивні аркуші можна створювати з нуля, а можна використовувати вже готові роботи. Знайшовши потрібний інтерактивний лист натисніть "**Use**/Використовувати" або "**Use worksheet**/Використовувати робочий лист", щоб скопіювати в свій обліковий запис для використання або подальшого редагування. Наприклад, замінивши текст завдань і варіанти відповіді українською.

АЛГОРИТМ РОБОТИ В СЕРВІСІ WIZER.ME

1. Реєстрація

Зареєструватися в сервісі можна за допомогою адреси електронної пошти, а також з використанням облікового запису Google+, Edmodo або Microsoft.

При реєстрації за адресою електронної пошти клацаємо по напису «Email» і вводимо адресу, придумуємо пароль. Натискаємо «Sign up». Реєстрація завершена.

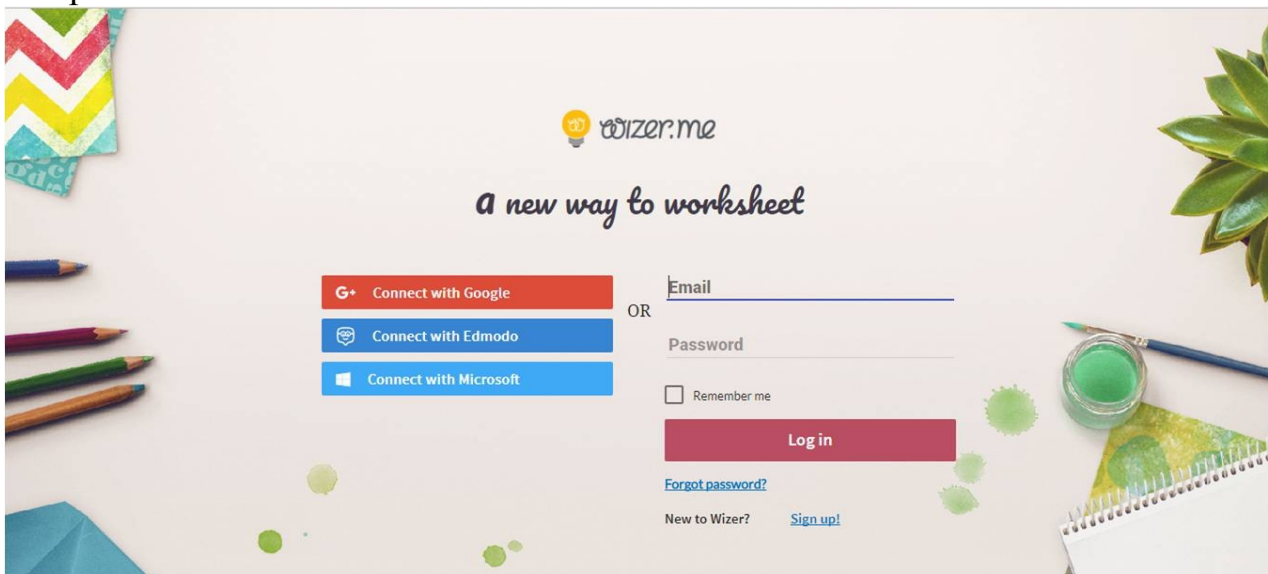


Рис. 3

2. Створення нового інтерактивного робочого аркуша

Після реєстрації і входу під власним акаунтом перед нами відкривається робоче поле для створення і редагування онлайн-робочого аркуша.

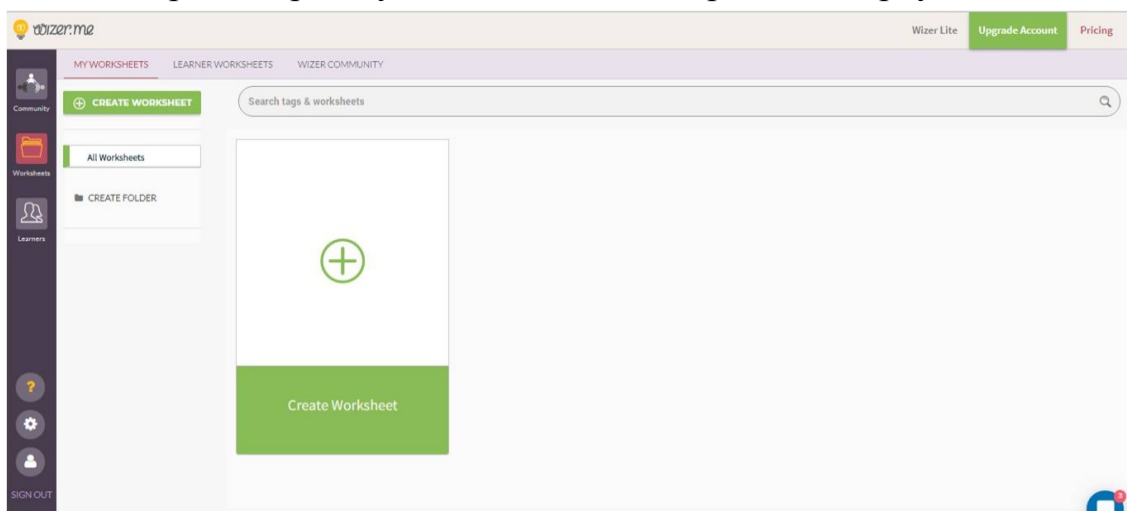
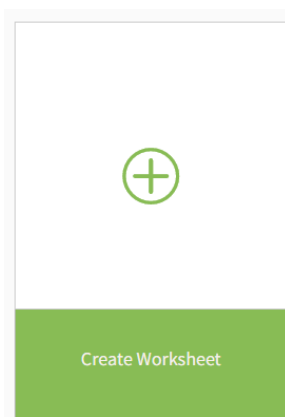


Рис. 4

Для створення нового робочого аркушу потрібно клацнути по кнопці

+ CREATE WORKSHEET або на полі:



Для упорядкування і систематизації створюваних аркушів їх можна розміщувати в тематичні папки. Для створення папки треба клацнути по **CREATE FOLDER** і у вікні, що запропоновано, ввести її назву.

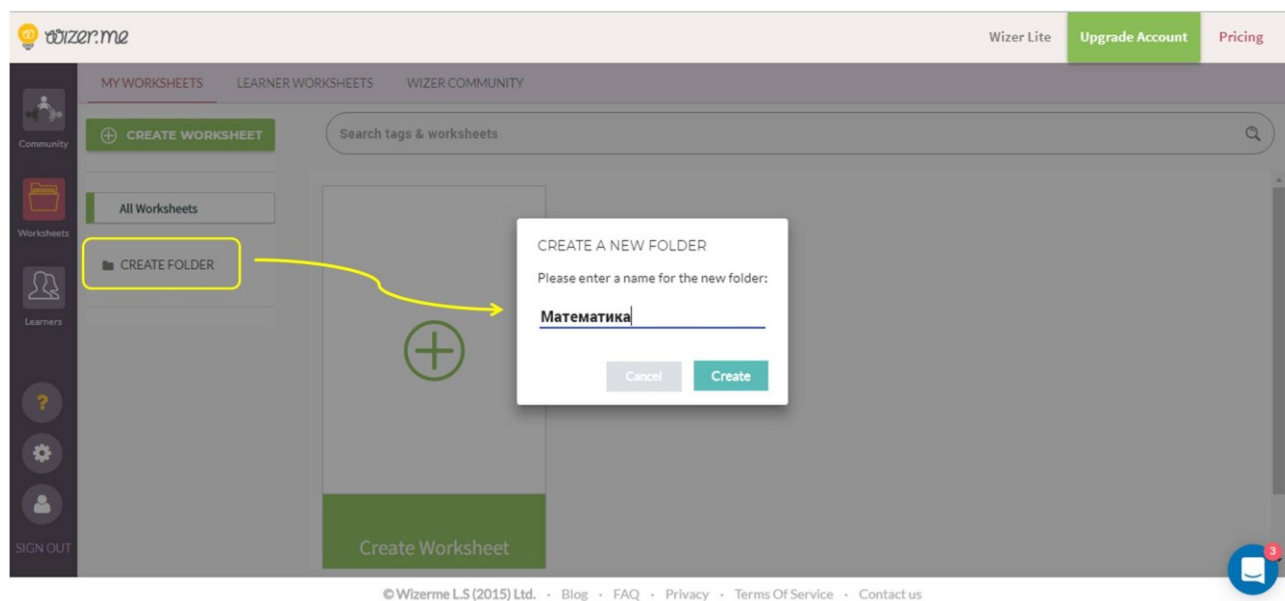



Рис. 5

У папці можна безпосередньо створювати робочі аркуші (кнопка

CREATE A NEW WORKSHEET) та нові вкладені папки ():

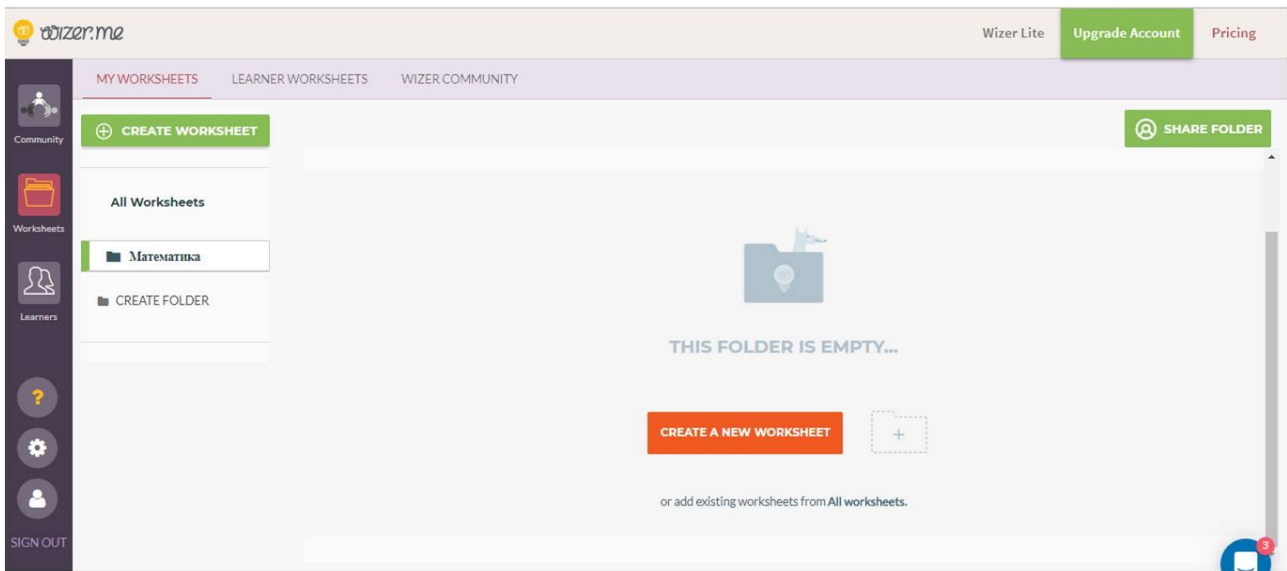


Рис. 6

Переходимо до роботи зі *стилем* робочого аркушу:

- обираємо дизайн в розділі SELECTDESIGN – автоматично переходимо до вибору вигляду обкладинки (CoverImage), кольору (поле Color) та типу шрифту (поле Font) заголовку:

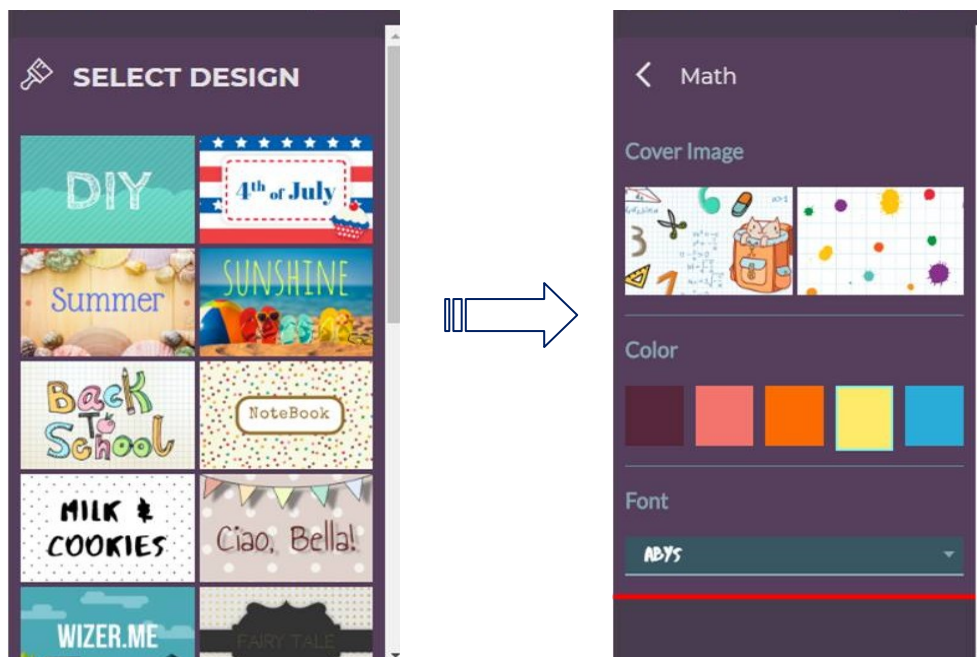


Рис. 7

- Даємо назву робочому аркушу: видаляємо напис «Your Title Here» і пишемо свій заголовок.

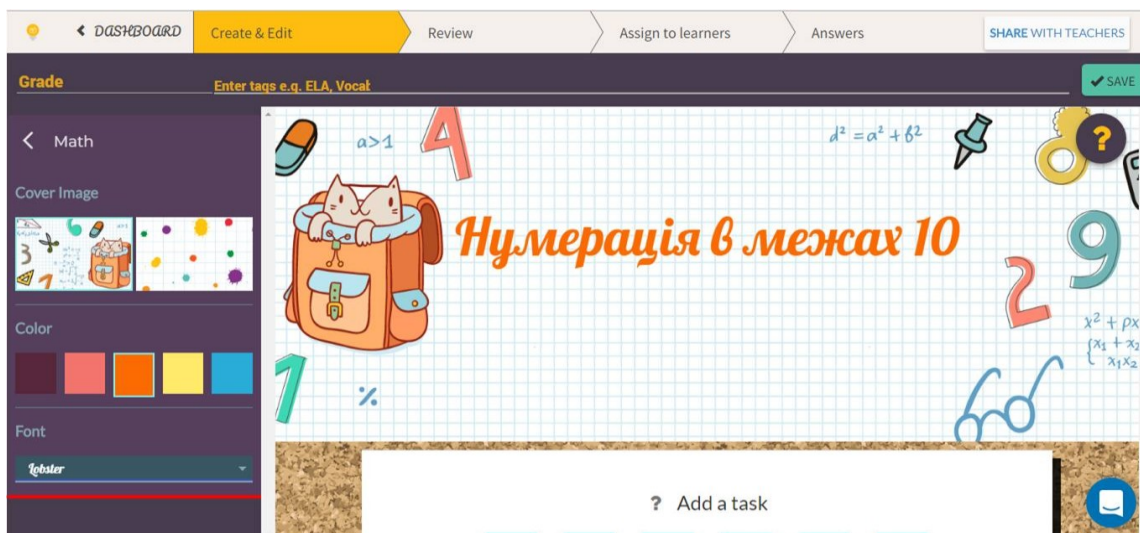
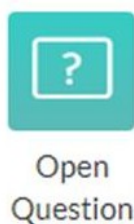


Рис. 8

3. Створення навчального контенту

3.1. Додавання відкритого питання



Обираємо модуль «Open Question». У відкрите вікно вносимо питання для учнів в поле «Enterquestionforthestudent», а в поле «Instructions» за потребою прописуємо інструкцію до виконання завдання.

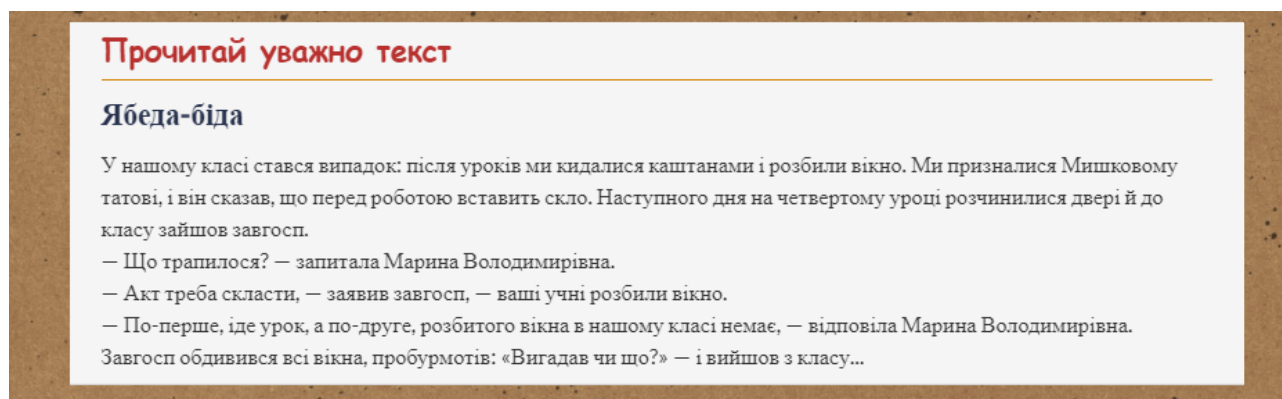
Текст питання та інструкції можна форматувати: змінювати накреслення, колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.

Можна додати аудіозапитання («Record instructions»): записати його прямо в сервісі або завантажити з ПК «Simply click on the recording button and fire away! or upload an audio file»).

Можна вибрати кількість рядків для відповіді. В якості відповіді учні зможуть додавати текст, аудіовідповідь, завантажувати зображення. Після завершення роботи з модулем натискаємо «Done».

Примітка: модуль «Open Question» не обов'язково використовувати лише для вводу запитання; в нього можна прописати потрібний текст (опис) як в звичайній презентації з додаванням посилання, зображення.

Приклад:



Прочитай уважно текст

Ябеда-біда

У нашому класі стався випадок: після уроків ми кидалися каштанами і розбили вікно. Ми призналися Мишковому татові, і він сказав, що перед роботою вставить скло. Наступного дня на четвертому уроці розчинилися двері й до класу зайшов завгосп.

— Що трапилося? — запитала Марина Володимирівна.

— Акт треба скласти, — заявив завгосп, — ваші учні розбили вікно.

— По-перше, іде урок, а по-друге, розбитого вікна в нашому класі немає, — відповіла Марина Володимирівна.

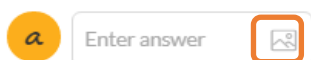
Завгосп обдивився всі вікна, пробурмотів: «Вигадав чи що?» — і вийшов з класу...

3.2. Додавання питання з вибором правильної відповіді



Multiple
Choice

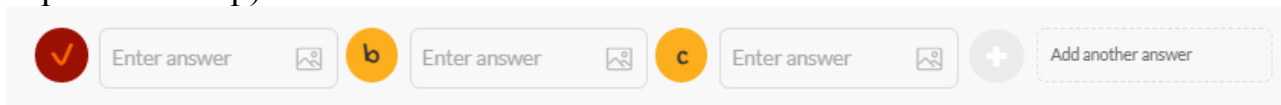
Обираємо модуль «**Multiple Choice**». Вносимо формулювання питання і даємо три варіанти відповіді на питання «**Enter answers & select the correct one:**». В якості відповіді можна подати зображення (клацнути на значок вставлення зображення безпосередньо у полі для внесення варіанту відповіді):



Якщо варіантів відповіді необхідно більше, натискаємо значок «+» після варіанта «с». Варіанти відповідей в робочому вікні будуть розташовані в рядок.

Текст питання і відповідей можна форматувати: змінювати накреслення, колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо. Також можна додати аудіозапитання (записати в сервісі або додати з ПК).

Правильні варіанти відповідей (їх може бути і декілька) позначаємо, клацнувши по їх номерам (вони будуть відмічені прапорцем і пофарбовані в червоний колір):



По завершенню редагування модуля натискаємо «Done».

Приклад:

Знаменник дроби записується:

a над рискою дроби **b** перед рискою дроби **c** під рискою дроби

Яка складова дроби вказує, на скільки рівних частин поділено одне ціле?

a риска дроби **b** знаменник **c** чисельник

Яка складова дроби вказує, скільки взято рівних частин, на які поділено одне ціле?

a риска дроби **b** знаменник **c** чисельник

3.3. Додавання завдання з пропуском слова



Blanks

Обираємо «Blanks». У перше поле робочого вікна вводимо інструкцію для учнів. Текст інструкції можна форматувати: змінювати накреслення, колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.

В друге поле додаємо текст, в якому будуть пропущені слова. Виділяємо потрібні слова по черзі мишею і натискаємо кнопку «BlankIt».

BLANKS ? ALTERNATIVE QUESTION

Enter instructions for the student

Write question here...

Record instructions (Optional) -

Voice

Video

Wordbank

None Text Word bank Click Word bank

Insert your text

Highlight word you wish to replace with blank space and then click on the "Blank It" button.

Enter Text Here

Blank It

? Differentiate Instruction EDIT RULES

CANCEL DONE

В модулі можна задавати підказку за допомогою радіокнопок в полі

«Wordbank»:

Wordbank

None Text Word bank Click Word bank

- ⊙ None – без підказок;
- ⊙ TextWordbank– під текстом відображується словник для вибору правильної відповіді;
- ⊙ ClickWordbank – вибір правильної відповіді з випадного списку в тексті.

Після завершення редагування модуля натискаємо «Done».

Приклад:

Вписати в прислів'я пропущені слова:

Тихіше води, _____ трави.

Сядьмо рядком та поговоримо _____ .

Сій не пусто, то вродить _____ .

Гірко заробиш, _____ з'іси.

Де багато слів, там _____ діла.

мало ладком солодко густо нижче

3.4. Додавання завдання на інтерактивному зображенні



Fill On An
Image

Обираємо «**Fill On An Image**». Завантажуємо зображення з ПК.

FILL ON AN IMAGE ? **ALTERNATIVE QUESTION**

Create interactive fill-in questions from any image!

Upload an image and add blanks for students to fill in the missing words. Enter the correct answer for auto-check or leave empty for an open answer.

Click to upload image

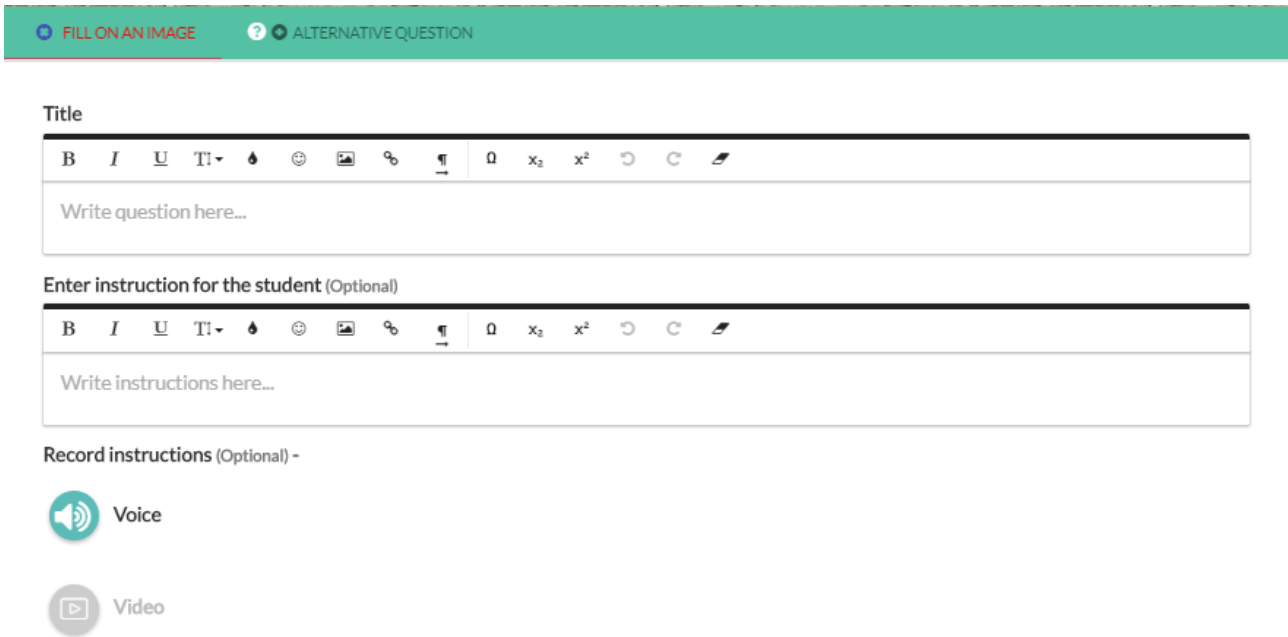
Click to select a page from a PDF

Add tags

? Differentiate Instruction **EDIT RULES**

CANCEL **DONE**

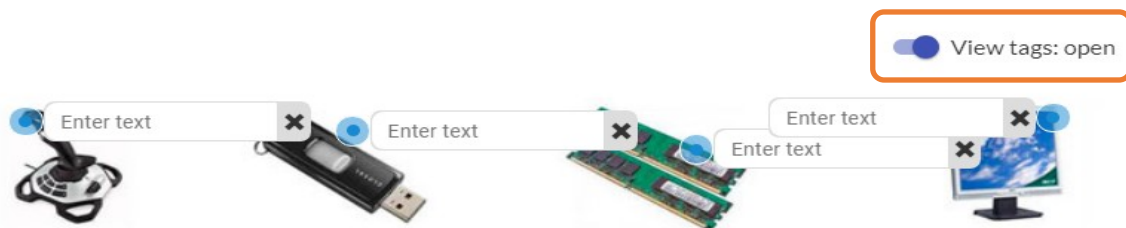
Після завантаження зображення відкривається вікно, до якого вносимо назву та формулювання завдання до обраного зображення.



У друге поле можна додати інструкцію для учнів по виконанню завдання: наприклад, в якості відповіді на запитання школярі повинні підписати мітки. Текст запитання та інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.

На зображенні мишею ставимо позначки і залишаємо їх порожніми. В активному режимі роботи з інтерактивним робочим аркушем мітки, які треба заповнити, будуть «блмати»; після заповнення мітка стає статичною (припиняє «блмати»).

Щоб зробити поля міток видимими в активному режимі роботи (біля мітки поле для заповнення буде розгорнутим), потрібно ввімкнути опцію «View tags:open».



В іншому разі при роботі із завданням потрібно клацнути на позначку і з'явиться поле для введення відповіді.

На закінчення редагування завдання натискаємо «Done».

Приклад 1:

Введіть назви пристроїв:



Приклад 2:

Континенти світу!

Позначте континенти на цій карті!



0/7

3.5. Додавання завдань на з'єднання частин



Matching

Обираємо модуль «**Matching**». У відповідні поля вносимо опис завдання та інструкцію по виконанню для учнів, якщо необхідно. Текст інструкції та опису можна форматувати: змінювати накреслення, колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.

Далі в області «Addmatchingpairs» вносимо відповідними парами об'єкти (текст, зображення, аудіо запис), які в процесі виконання завдання необхідно з'єднати між собою.

Add matching pairs

Left item

Right item

? Differentiate Instruction

EDIT RULES

CANCEL DONE

Аби додати зображення або аудіозапис, потрібно клацнути на «+» («Addmedia») у верхньому лівому куті поля списку і обрати потрібне:

Add match Add media

+

Left item

По закінченню редагування натискаємо «Done».

Приклад 1:

Розглянь малюнки і до кожного малюнка добери пару, яка, на твою думку, підходить.



Приклад 2:

II. Match the verbs with their definitions

to take off

to have something on

to try on

to wear out

to dress up

to do up

to become useless as it has been used so often

to fasten

to wear smart clothes for a special occasion

to be wearing a piece of clothing

to undress

to put on clothes in order to see if they fit and look nice

3.6. Додавання завдання-таблиці



Table

Обираємо «Table». Вносимо опис завдання та інструкцію для учнів.

TABLE ALTERNATIVE QUESTION

Title

Write question here...

Instructions (Optional)

Write instructions here...

Record instructions (Optional) -

Voice

Video

Далі визначаємо кількість стовпців (Rows) і рядків (Columns) у таблиці. Якщо необхідно задати рядок заголовків стовпців, ставимо прапорець проти «Header row» (перший ряд комірок зафарбується в червоний колір).

Визначаємо тип відповіді:

- Text (текст)
- Word bank (слово).

Table structure

Rows: 2 Columns: 3

Header row: No

Answer type

Text

Word bank

1. Instruction 2. Key answers

? Differentiate Instruction EDIT RULES

CANCEL DONE

Переходимо до заповнення таблиці даними:

1. Instruction 2. Key answers

2+6	8
5+1	6

Коли активною є вкладка **1. Instruction**, вводимо до комірок завдання (приклад, текст, зображення тощо). Коли активною є вкладка **2. Keyanswers** – вводимо правильний варіант відповіді до поставленого завдання (!!!слідкуємо, яка позначка була обрана попередньо: для тексту чи для слова). При цьому комірка буде мати той колір границі, що і вкладка. Будьте уважні! Вчасно перемикайте вкладки!

На закінчення редагування модуля натискаємо «Done».

Примітка: в процесі роботи з інтерактивним аркушем учень не бачитиме введені вчителем варіанти відповідей; вони потрібні вчителю для отримання результату виконання завдання учнем (правильні відповіді будуть позначені зеленою рамкою, неправильні – червоною).

Приклад:

Виникнення та розквіт Київської Русі	
Впишіть до хронологічної таблиці відповідні роки:	
<input type="text"/>	Перший похід русичів, очолюваних князем Аскольдом на Константинополь (Царгород)
<input type="text"/>	Убивство князя Аскольда та захоплення князівської влади в Києві Олегом. Виникнення держави Київська Русь
<input type="text"/>	Повстання деревлян і вбивство князя Ігоря
<input type="text"/>	Посольство княгині Ольги до Царгорода
<input type="text"/>	Початок запровадження князем Володимиром християнства як державної релігії Київської Русі
<input type="text"/>	Розгром князем Ярославом Мудрим печенігів під Києвом

3.7. Додавання завдання на сортування об'єктів



Sorting

Обираємо модуль **«Sorting»**. Вносимо формулювання питання та інструкцію для учнів.

SORTING ? ALTERNATIVE QUESTION

Enter instruction for the student

B I U T¹ 🔊 📷 🔄 📏 Ω x₂ x² ↺ ⌂ ✎

Write question here...

Description (Optional)

B I U T¹ 🔊 📷 🔄 📏 Ω x₂ x² ↺ ⌂ ✎

Write instructions here...

Record instructions (Optional) -

🔊 Voice

📺 Video

Далі даємо назву кожній групі (за замовчуванням – дві; додати нову групу можна, клацнувши по кнопці **«Add another group»**); в якості назви може бути текст, зображення, аудіозапис.

Enter group name

Enter an item

Enter group name

Enter an item

Add another group

Додаємо в групи необхідні об'єкти (таким чином, як вони повинні бути відсортовані в результаті правильного виконання завдання).

Сортувати можна текст, аудіозаписи і зображення. Для цього натискаємо помаранчевий кружечок з «+» і додаємо в групи необхідні медіаоб'єкти.

На закінчення редагування натискаємо «Done».

Примітка: при виконанні завдання учень повинен клацнути по об'єкту та вибрати з випадючого списку потрібну групу – об'єкт автоматично переміститься до неї.

Приклад:

Розташуйте пристрої у відповідні колонки

Пристрої введення

Пристрої виведення

введення

Пристрої виведення

3.8. Додавання завдання з малюванням



Draw

Обираємо модуль **«Draw»**. Вносимо формулювання питання та інструкцію для учнів.

DRAW ? ALTERNATIVE QUESTION

Title

B I U T

Write question here...

Instructions (Optional)

B I U T

Write instructions here...

Record instructions (Optional) -

Voice

Video

В якості відповіді на запитання можна намалювати який-небудь об'єкт, вставити зображення тощо.

В робочому полі пропонується набір інструментів для виконання завдання. Для малювання доступні кілька інструментів: олівець, пензель, вибір кольору, вибір форми, вставлення текстового напису, вставлення зображення, інструменти для переміщення, зміни розмірів, повороту та видалення зображення.



На закінчення редагування завдання натискаємо «Done».

3.9. Додавання об'єктів в робочий аркуш




Text

Щоб додати текст до робочого аркуша, натискаємо «Text». Додаємо текст і даємо йому заголовок. Текст і заголовок можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо. Натискаємо «Done».



Image

Щоб додати зображення, натискаємо «Image». Зображення можна завантажити з ПК («Upload»-клацнути на значок ) або знайти з пошуку в мережі («Search»). Натискаємо «Done».



Link

Щоб додати посилання, натискаємо «Link». Вставляємо посилання до поля «Link»:

До посилання можна додати питання і опис. Тексти питання і опису можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо. Натискаємо «Done».



Embed

Щоб додати до робочого аркушу вбудований об'єкт, натискаємо «Embed». В якості вбудованого об'єкта можуть виступати відео, презентація Slideshare, інтерактивне зображення ThingLink, карта Google, інтерактивна вправа сервісу LearningApps тощо. Об'єкти додаються за допомогою html-коду, який вставляється в поле:

Paste embed code here...

До елемента можна додати питання та інструкцію для учнів. Натискаємо «Done».



Video

Щоб додати до робочого аркушу **відео**, натискаємо кнопку «**Video**». У відкрите вікно вставляємо посилання на відео з YouTube в поле:

VIDEO ALTERNATIVE QUESTION

Enter Video Link (Youtube only)

Search or use a Youtube link e.g. https://www.youtube.com...

Можна також знайти відео за ключовими словами. Додаємо назву відеоролика і, якщо необхідно, даємо його опис. Назву та опис можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.

Після завантаження відео натискаємо «Done».

3.10. Додавання обговорення до робочого аркушу



Discussion

Обираємо модуль «**Discussion**».

DISCUSSION ALTERNATIVE QUESTION

John Doe

james.black@gmail.com

Write something...

SEND

Differentiate Instruction

EDIT RULES

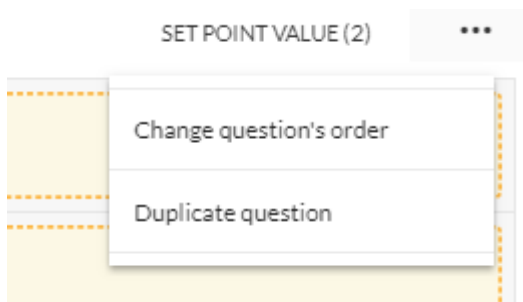
CANCEL DONE

Вносимо формулювання того питання, яке потрібно обговорити до поля «Writesomething...» і натискаємо **SEND** (надіслати). Натискаємо «Done».

В процесі активної дискусії учні можуть також вводити свої запитання та відповіді.

4. Збереження та поширення

Кожне завдання робочого аркуша можна редагувати, змінювати його положення в аркуші («Changequestion'sorder») і дублювати зі збереженням контенту або без («Duplicatequestion»): для цього натискаємо значок з трьома крапками перед завданням у правому верхньому куті і вибираємо потрібну опцію:



Після створення робочого аркуша натискаємо **SAVE** (*Порада*: краще періодично в процесі роботи натискати на кнопку «Save» аби не втратити напрацьований матеріал через можливі збої в мережі).

Для попереднього перегляду натискаємо **Review** у верхній смужці сервісу.

Для отримання посилання на робочий аркуш для колег, натискаємо на кнопку **SHARE WITH TEACHERS**.


Створеною роботою можна поділитися в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Pinterest), отримати посилання на неї і опублікувати в галереї робіт сервісу.

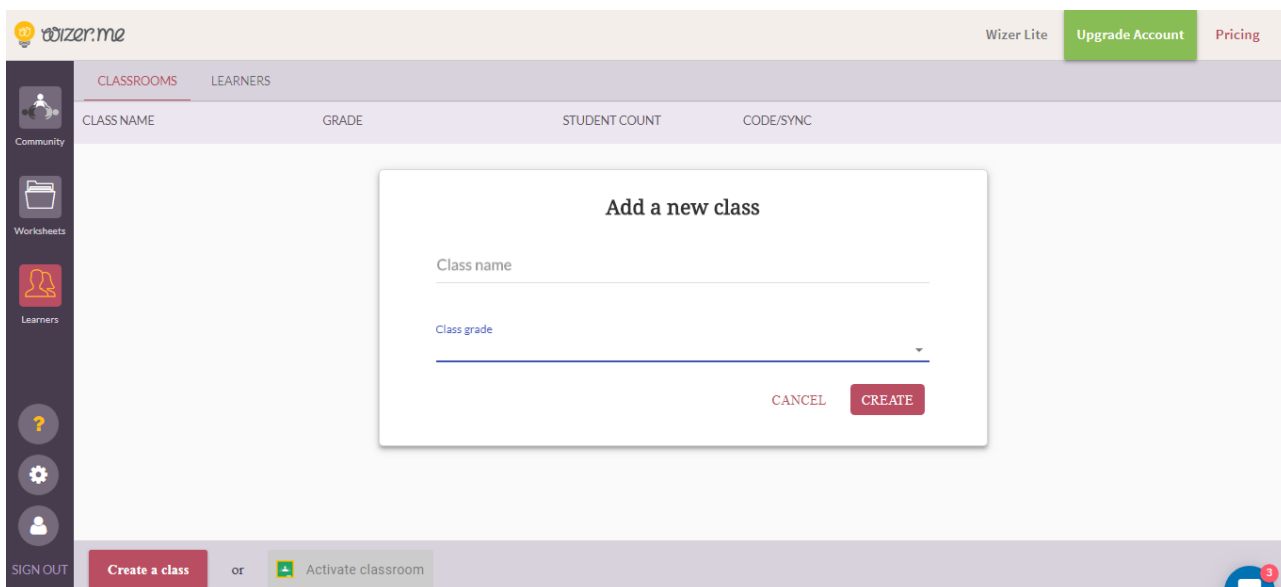
5. Запрошення учнів до співпраці

Аби запросити учнів до роботи можна надіслати на їхні електронні адреси посилання, надати посилання у власному блозі або на сайті, розмістити посилання в групі соціальної мережі тощо.

Можна попередньо створити класи безпосередньо в сервісі Wizer.me або скористатись створеними в GoogleClassroom.

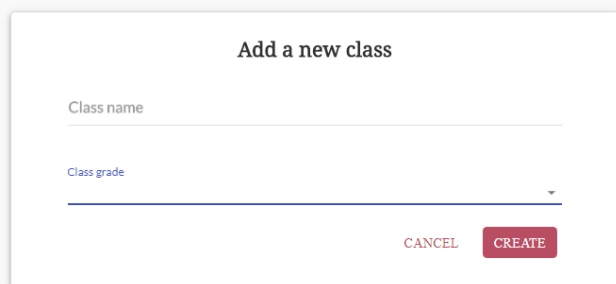
5.1. Створення класів у сервісі Wizer.me

1) У стартовому вікні сервісу клацаємо на кнопку  («Learners»), що розташована у вертикальній смузі зліва.



2) Клацаємо на кнопку .

3) У діалоговому вікні, що з'явиться, вводимо назву класу і вказуємо



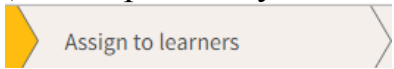
рівень:

4) Натискаємо .

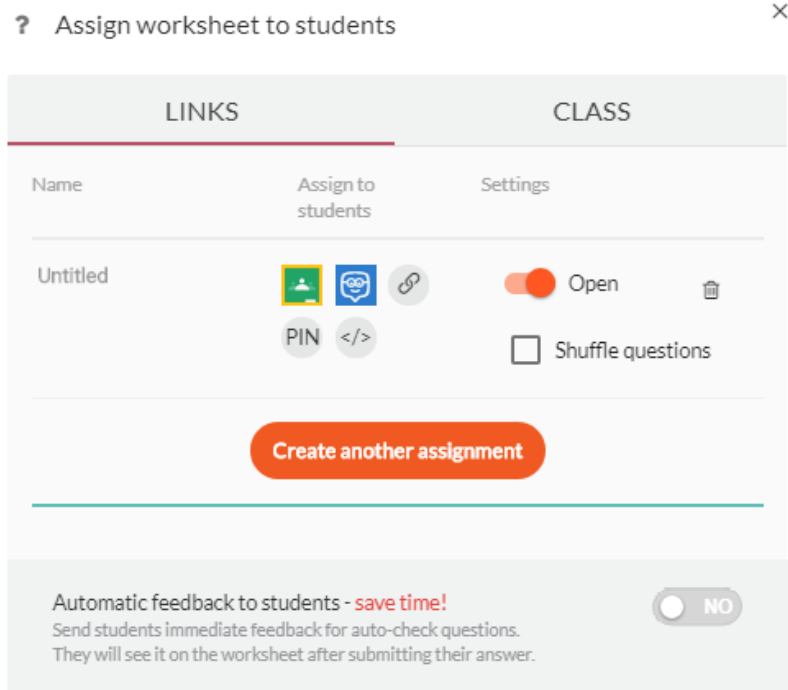
Автоматично для створеного класу прописується код для входу та посилання.

Примітка: у безкоштовному акаунті можна створити лише 2 класи.

5.2. Поширення робочого аркушу для роботи учнів.

Щоб запросити учнів до роботи, натискаємо кнопку у верхній смузі сервісу .

У діалоговому вікні, що відкриється, можна отримати посилання, PIN-код або код для вбудовування робочого аркуша в блозі, надіслати робочий аркуш до GoogleClass або Edmodo. Посилання та PIN-код можна розіслати учням і запросити їх до роботи над аркушем. У цьому випадку він повинен бути відкритий для роботи (Open). При потребі можна встановити прапорець біля «Shufflequestions» (перемішати запитання).

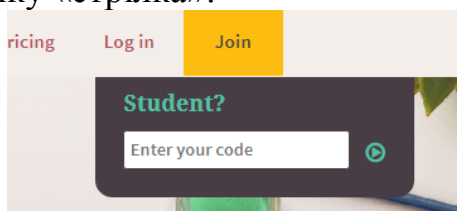


За бажанням можна налаштувати параметри зворотного зв'язку таким чином, щоб учні після відповіді на завдання автоматично отримували інформацію про правильність виконання завдання, тобто перевірка виконається автоматично. Для цього потрібно в нижньому сірому полі встановити перемикач з NO на YES.

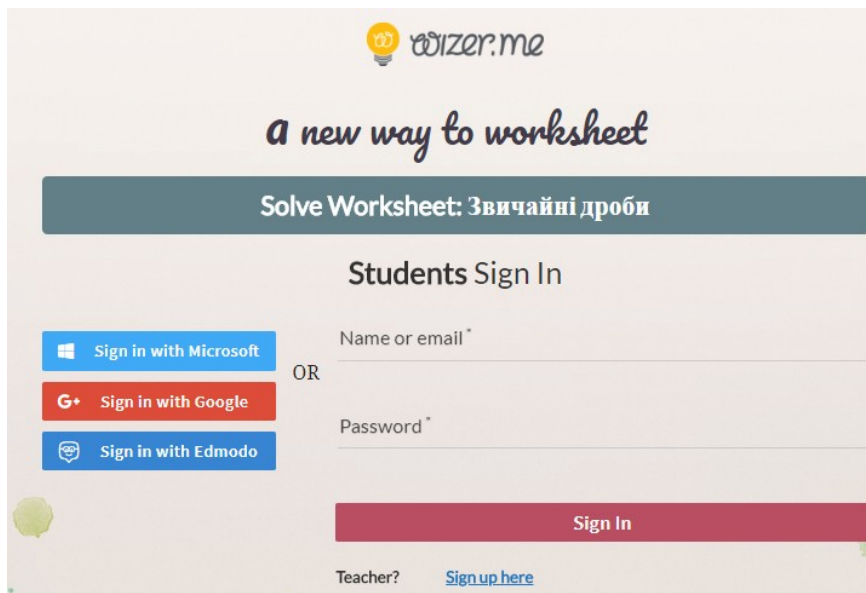
6. Дії учнів по роботі з інтерактивними робочими аркушами.

І спосіб:

- 1) Учні в адресному рядку вводять посилання: <https://app.wizer.me/learn>.
- 2) У стартовому вікні сервісу вводять Pin-код, який їм повідомив учитель, і натискають на кнопку «стрілка»:



- 3) Далі учні проходять реєстрацію. Вказують адресу електронної пошти, придумують і підтверджують пароль. Можна приєднатися до роботи, використовуючи акаунт Google, Microsoft або Edmodo:



- 4) Відкривається робочий аркуш. Учні приступають до роботи, виконуючи завдання та відповідаючи на запитання.
- 5) Закінчивши роботу, учні натискають по черзі кнопки в нижньому правому куті робочого аркушу



II спосіб:

- 1) Учні в адресному рядку вводять посилання, яке їм надіслав учитель (або клацають по посиланню, розміщеному в блозі, на сайті). Автоматично відкривається вкладка в браузері з відповідним робочим аркушем.
- 2) Учні проходять реєстрацію або входять в свій акаунт в Wizer.me.
- 3) Виконують завдання, запропоновані в робочому аркуші, зберігають свою роботу і надсилають її вчителю, натиснувши по черзі на кнопки



7. Перевірка вчителем виконаних завдань.

Відповіді учнів учитель може переглядати в розділі

Answers

В лівій частині вікна обираємо учня, роботу якого потрібно перевірити.

В основній частині робочого вікна відображається тема робочого аркуша, над яким працював даний учень і його варіанти відповідей на завдання.

Правильні відповіді позначаються зеленим кольором, неправильні – червоним. Тут же нараховуються бали за завдання («Score»).

← DASHBOARD Create & Edit Review Assign to learners **Answers** SHARE WITH TEACHERS

CURRENT ASSIGNMENT → G6A7WA Saved Sent to student

2 responses

Search student name...

First name | Last name

Ірина Аман 1/2

Ірина Аман working...

STUDENT ANSWERS

Нумерація в межах 10

Download report

Download report

Print

Ірина Аман Answers

Score 1/2 Total time spent a minute Completed 06.03.2018 12:32:13 (a day ago) Locked

TABLE 1/2

2+6	5
5+1	6

Звіт відповідей можна завантажити або роздрукувати, клацнувши на кнопці **Download report**, обрати потрібну дію:

Download report

Download report

Print

Використання сервісу Screencast-O-Matic

Сьогодні багато психологів сходяться на думці, що сучасні діти дуже важко засвоюють текстову інформацію. Їм потрібні яскраві образи, динамічні ілюстрації, "живе" пояснення. Напевно, тому все більшої популярності набувають відеоуроки. Їх можна використовувати і в традиційному навчанні, і в дистанте, і в змішаних моделях. Перевага відеоурока в тому, що до нього можна повернутися в будь-який момент часу: пропустив учень урок в школі, хоче закріпити матеріал або готується до державної підсумкової атестації. А ще в тому, що на відміну від пояснення вчителя на уроці, відеозапис можна переглянути будь-яку кількість разів, і якщо не зрозумів з першого разу, то можна використовувати другу, третю і т.д. спробу.

Скрінкасти можна створити на основі практично будь-якої програми або сервісу в залежності від стоїть завдання. Роль цієї програми або сервісу полягає в тому, щоб візуалізувати пояснення. Це можуть бути сервіси Google або офісні програми, файли для інтерактивної дошки або програми для малювання. Друга програма або сервіс, які нам знадобляться, допоможуть упакувати пояснення в відеофайл за допомогою відеозахвату екрану.

Screencast-O-Matic, простий і зручний у використанні сервіс, є чудовим інструментом для відеозахвату, що відбувається на екрані.

Багатьом користувачам знайома його перша версія, яка працює прямо в браузері на основі плагіна Java.

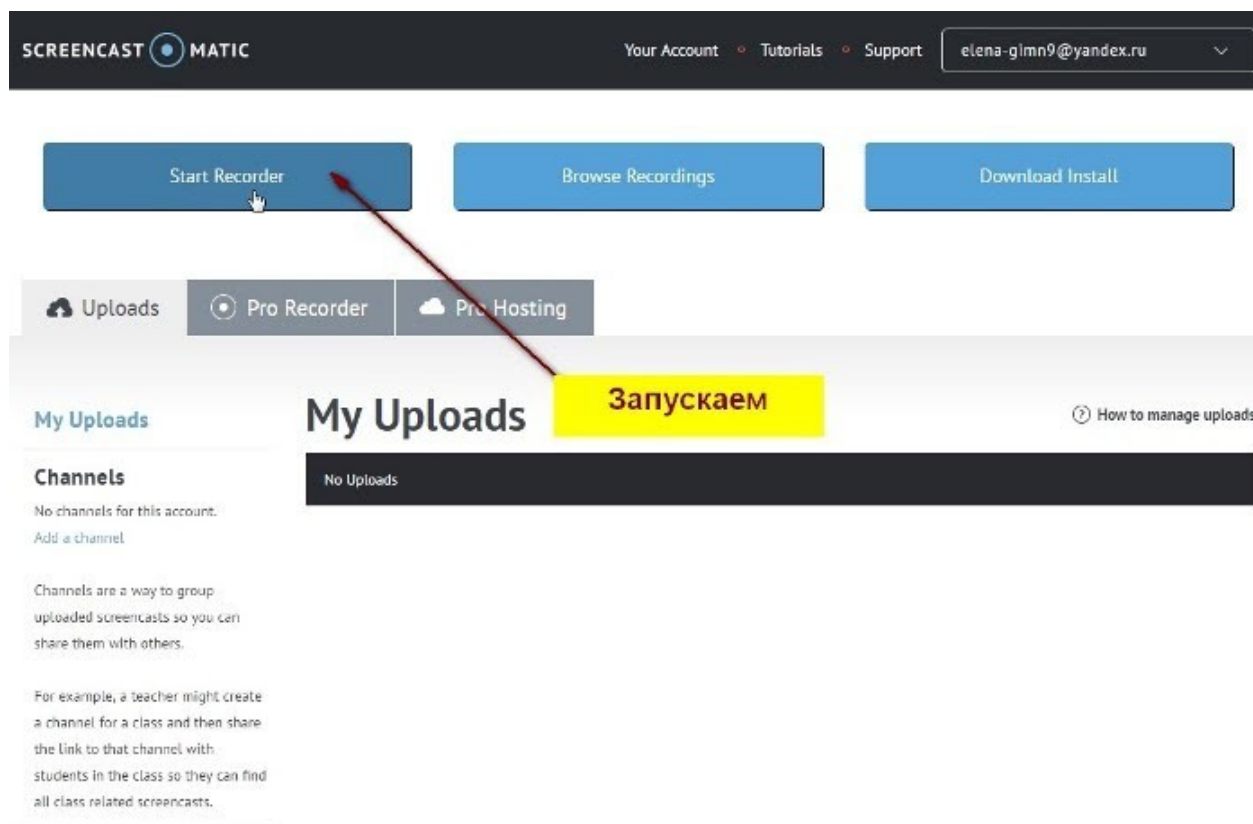
Якщо ви володієте англійською мовою, можна скористатися [навчальними відеороликами](#) прямо на сервісі. Якщо немає, то знайомимося з інструкцією:

Крок 1. Переходимо по [посиланню](#) на сервіс та реєструємося.

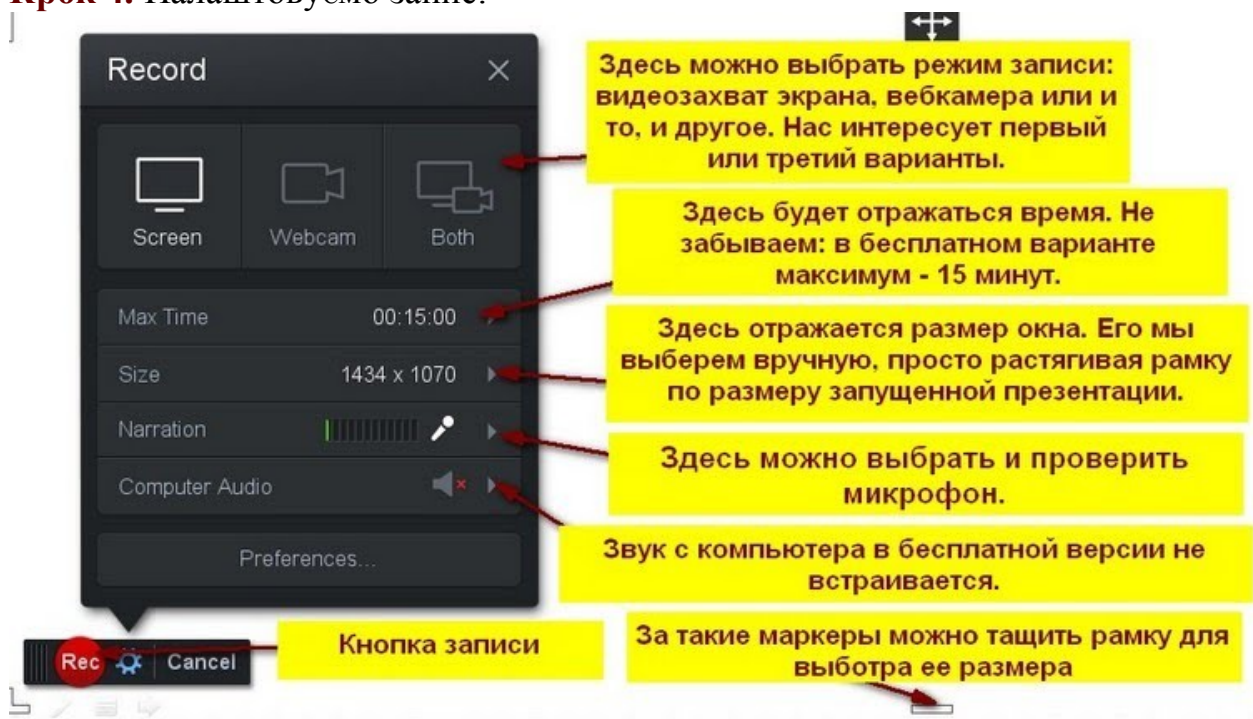
Крок 2. Викачуємо програму на свій комп'ютер.

The screenshot shows the Screencast-O-Matic website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, 'Your Account', 'Tutorials', 'Support', and a user email 'elena-gimn9@yandex.ru'. Below the navigation bar are three main buttons: 'Start Recorder', 'Browse Recordings', and 'Download Install'. A red arrow points from the 'Download Install' button to a yellow box containing the text 'Загружаем' (Loading). The main content area shows 'My Uploads' with a 'No Uploads' message and a 'Channels' section with instructions on how to use channels for sharing screencasts.

Крок 3. Запускаємо запис. У всіх наступних випадках роботу з сервісом ми будемо починати відразу з третього кроку (якщо збережемо логін і пароль в браузері, то авторизація буде відбуватися автоматично, а програма на комп'ютері встановлюється одноразово).



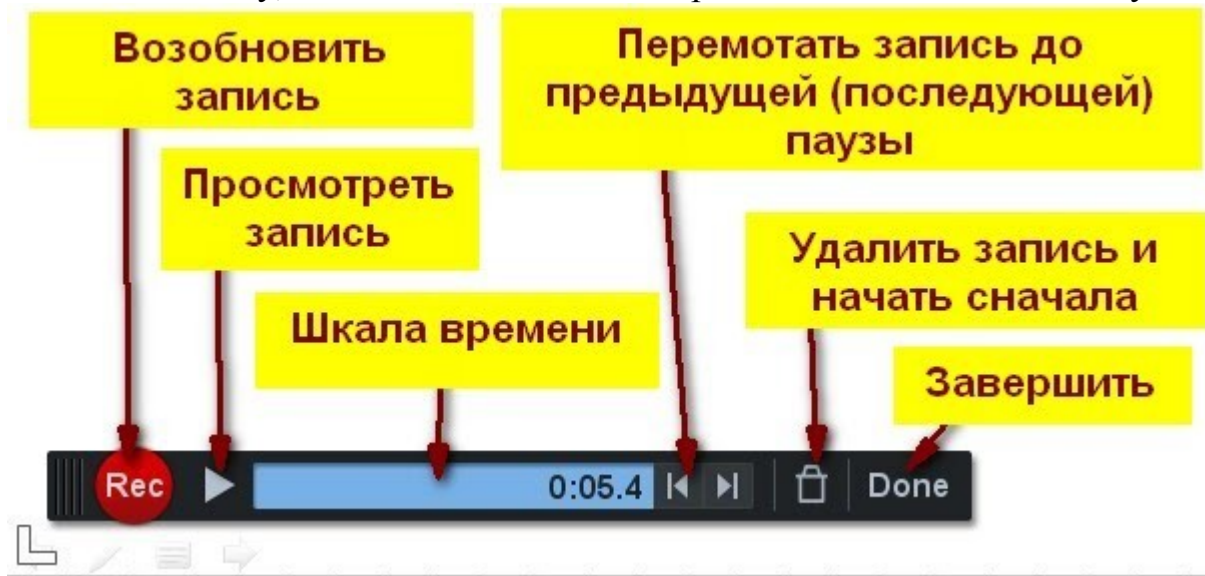
Крок 4. Налаштовуємо запис.



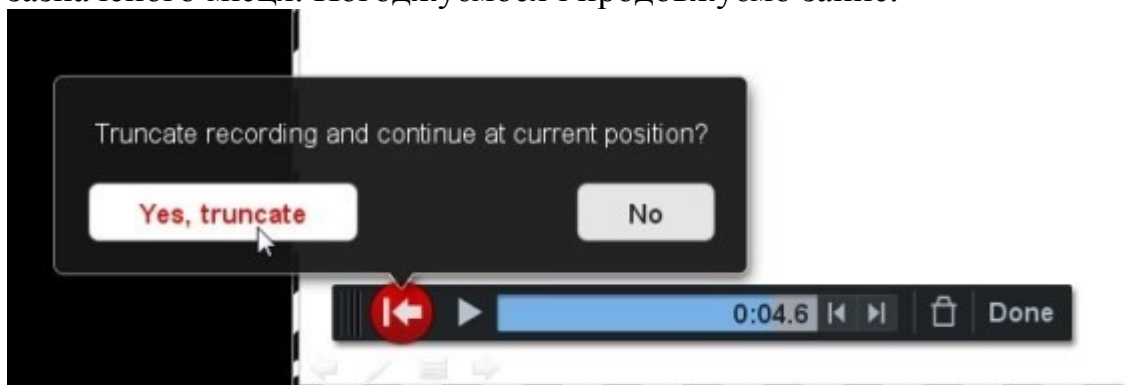
Перетягнути рамку записи можна, зачепивши її мишкою за хрестик в середині рамки.

Крок 5. Запускаємо презентацію в режимі перегляду і включаємо запис. Спочатку на екрані виникне зворотний відлік: 3, 2, 1 ... Після чого почнеться запис. Поки вона триває, на екрані залишається тільки одна кнопка - пауза - і таймер, що показує час, протягом якого вже йде запис.

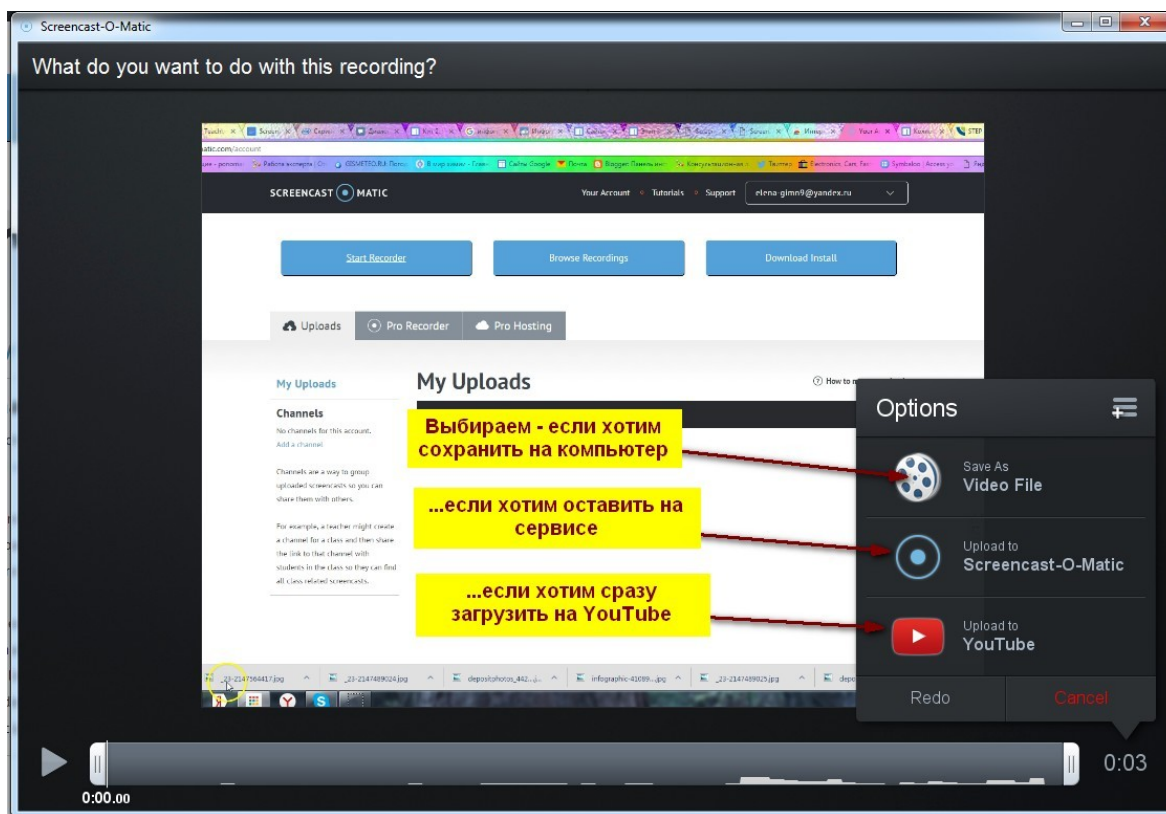
Якщо нам щось не сподобалося, зупиняємо запис, переглядаємо, знаходимо точку, від якої запис хочеться продовжити і тиснемо кнопку "Rec".



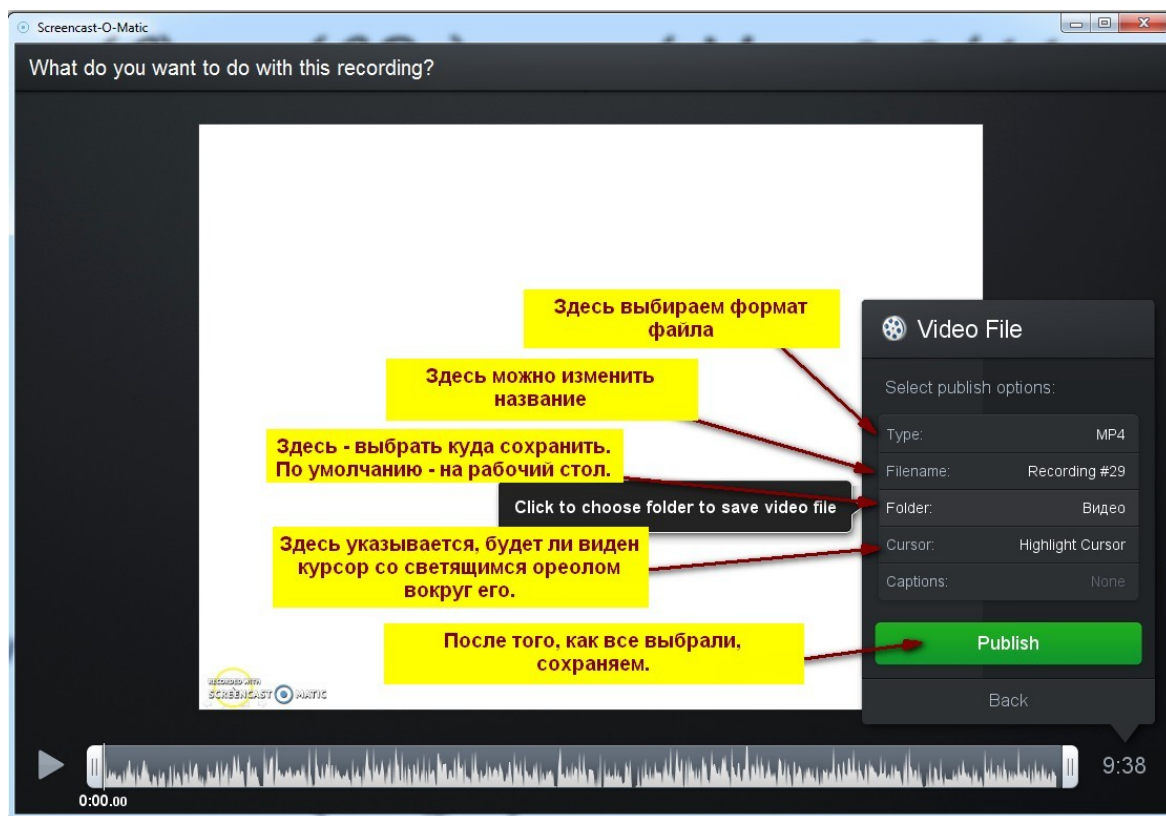
Система перепитає, чи дійсно ми хочемо обрізати запис і почати з зазначеного місця. Погоджуємося і продовжуємо запис.



Крок 6. Завершуємо роботу і зберігаємо запис. Для цього тиснемо кнопку "Done" і вибираємо спосіб збереження.



Крок 7. Встановлюємо параметри.



Приємної вам роботи з сервісом!

Сервіс Kahoot



Kahoot - онлайнний сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. Його можна використовувати для проведення різних тестів і опитувань учнів в класі і при дистанційному навчанні.

Участь в іграх, створених за допомогою сервісу, сприяє спілкуванню та співпраці у колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікаційних технологіях, стимулює критичне мислення.

Вікторина передбачає вибір правильної відповіді з числа запропонованих і допомагає швидко перевірити знання учнів.

На сайті сервісу зібрані ігри та вікторини з різних тем і предметів. Можна не тільки демонструвати завдання, створені в своєму акаунті, а й скористатися матеріалами інших користувачів ресурсу.

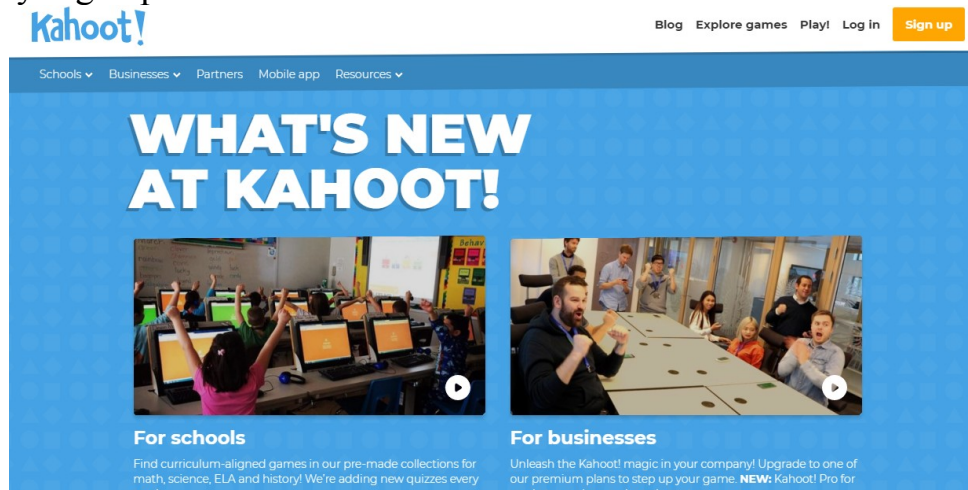
Учні можуть відповідати на створені вчителем тести з планшетів, ноутбуків, смартфонів, тобто з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету.



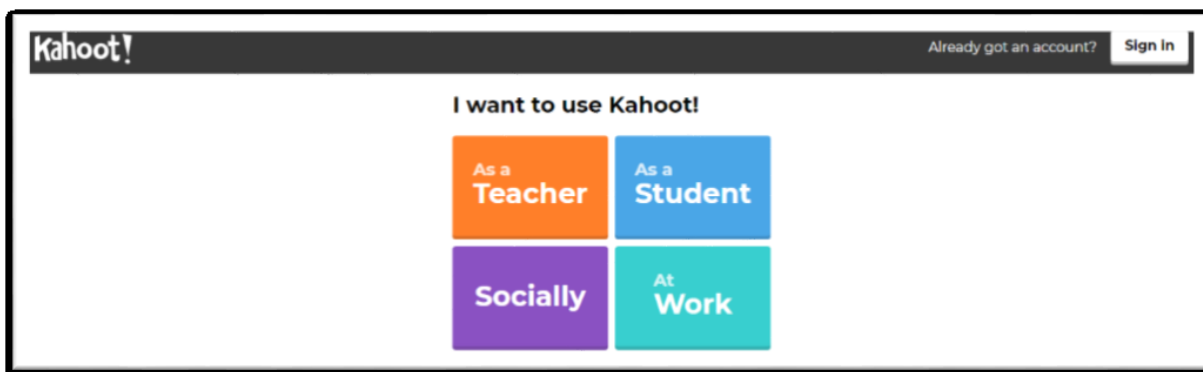
АЛГОРИТМ РОБОТИ В СЕРВІСІ КАНООТ

1. Реєстрація

Аби розпочати роботу в сервісі, потрібно зареєструватися: перейти за посиланням <https://kahoot.com/welcomeback/> та обрати у правому верхньому куті кнопку Sign up:

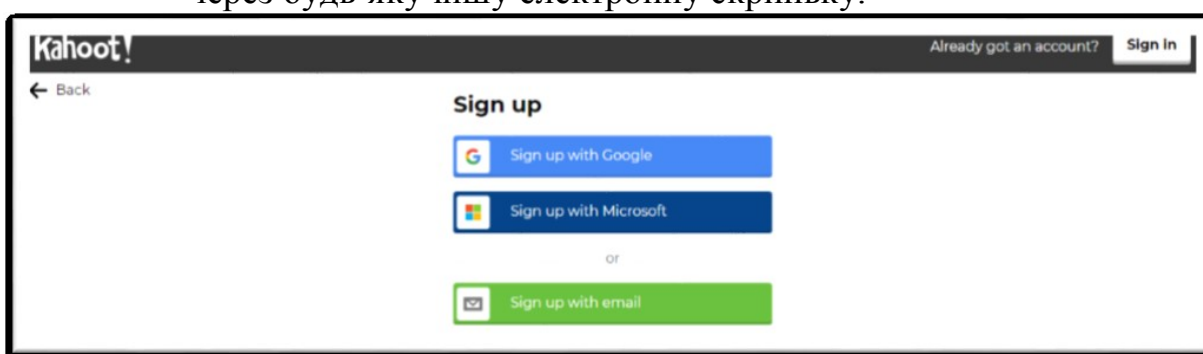


У наступному вікні потрібно обрати роль «As a Teacher»:



Далі обираємо спосіб реєстрації/входу:

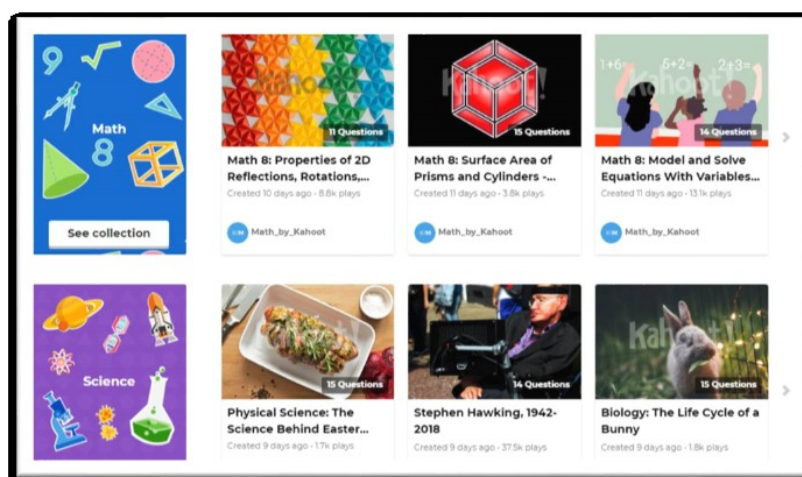
- ✓ через акаунт в Google;
- ✓ через акаунт в Microsoft;
- ✓ через будь-яку іншу електронну скриньку.




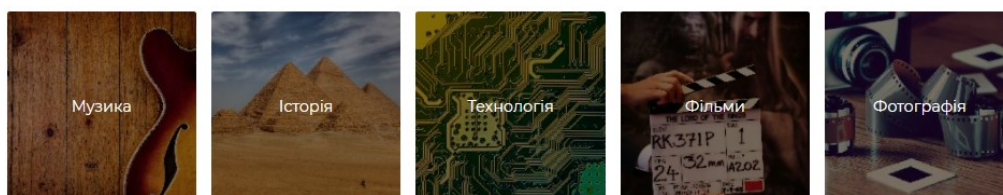
Після підтвердження акаунта або електронної скриньки потрібно клацнути на кнопку **Sign in** у верхньому правому куті вікна сервісу та увійти за вже створеним акаунтом.

2. Огляд та вибір готових ігор

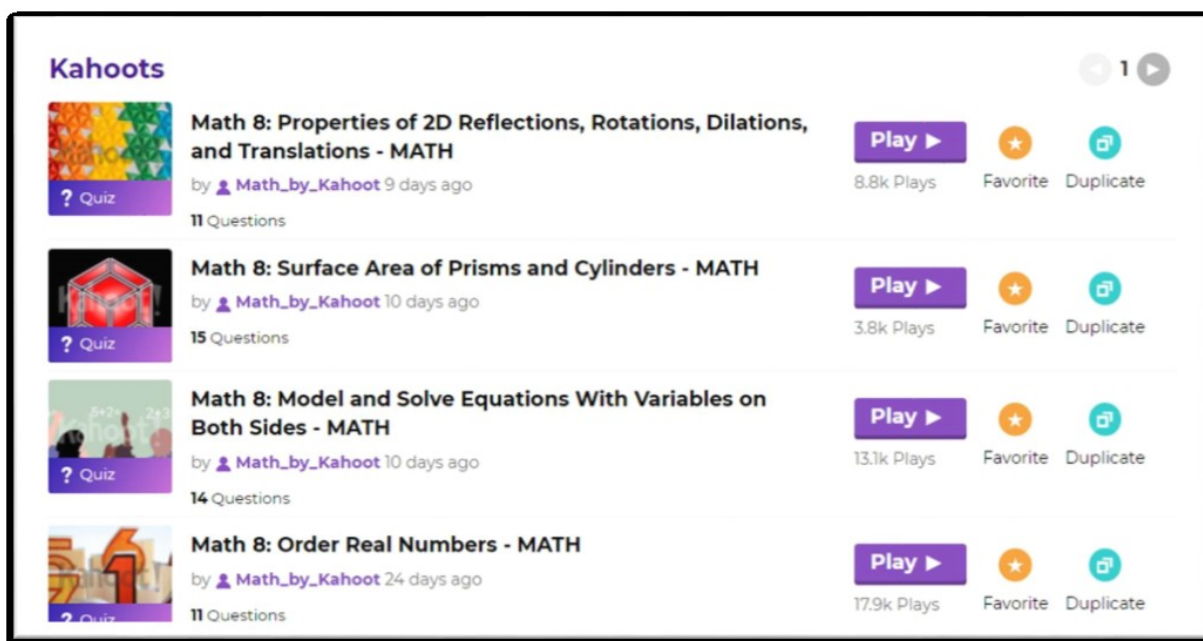
Сервіс Kahoot пропонує користувачам велику кількість готових ігор різної тематики:



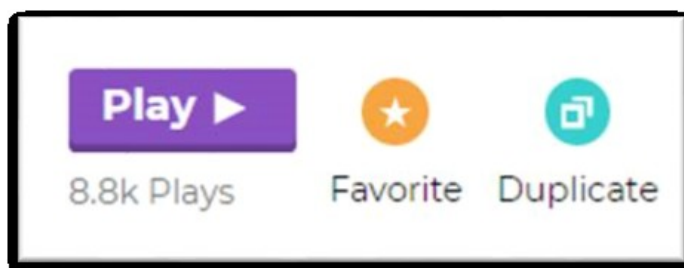
В основному полі вікна відображаються найпопулярніші, а в лівій та нижній його частинах пропонується вибір розділів. Можна обрати розділ, що зацікавив, та клацнути по кнопці  або по самому розділу (в нижній панелі).



Після вибору категорії переходимо до набору ігор:



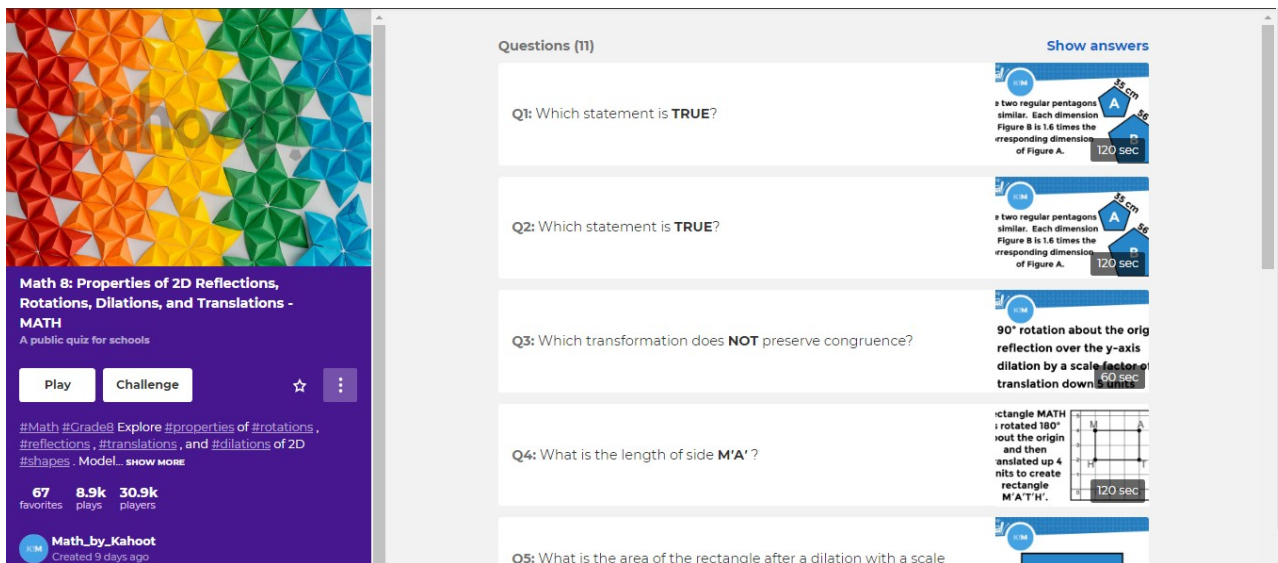
За допомогою кнопок можна запустити гру на виконання (Play), додати до обраних (Favorite) та продублювати (Duplicate) у власному акаунті (скопювати і внести необхідні зміни на власний розсуд).



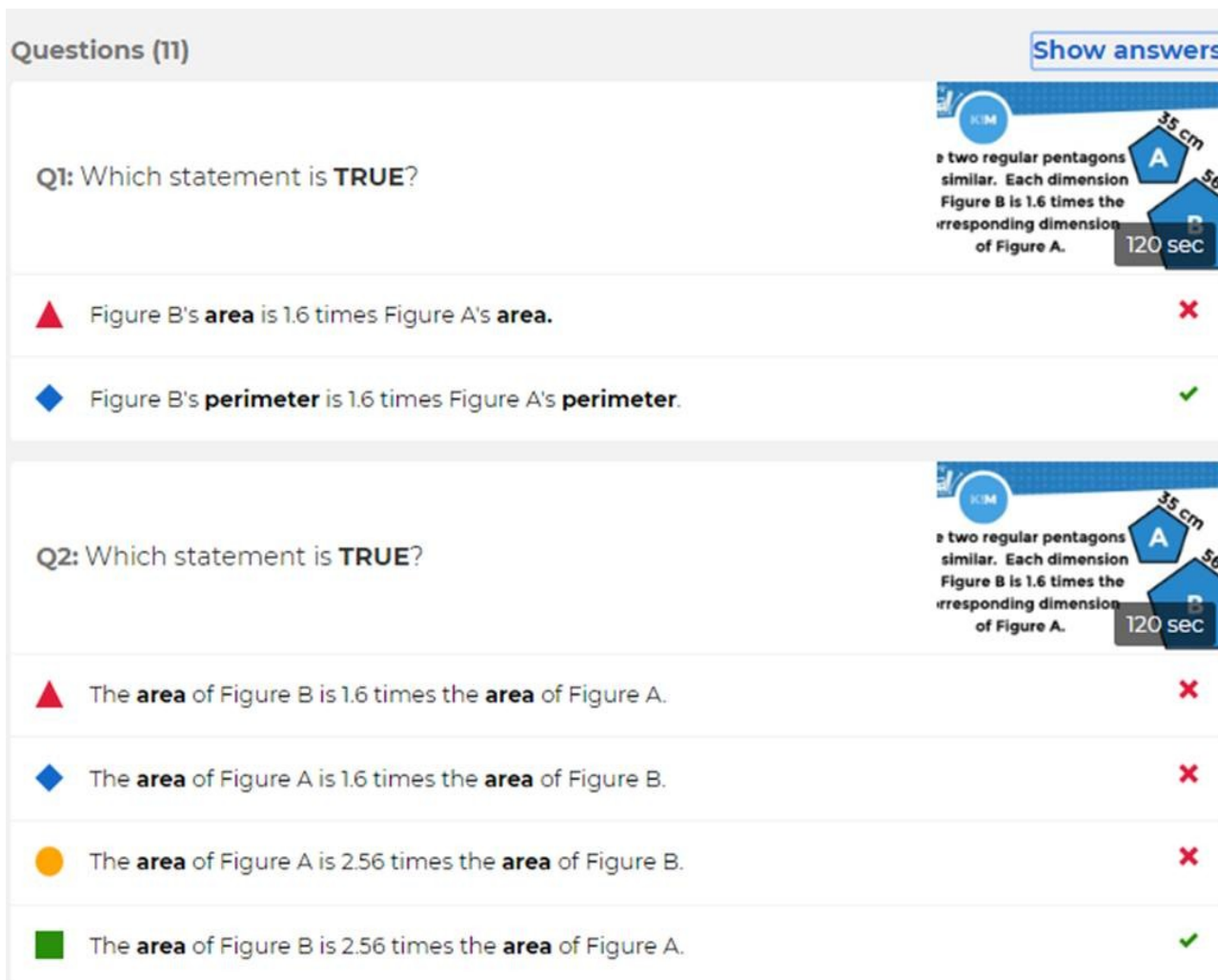
У кожній грі можна спочатку переглянути набір завдань. Для цього потрібно клацнути на її піктограмі:





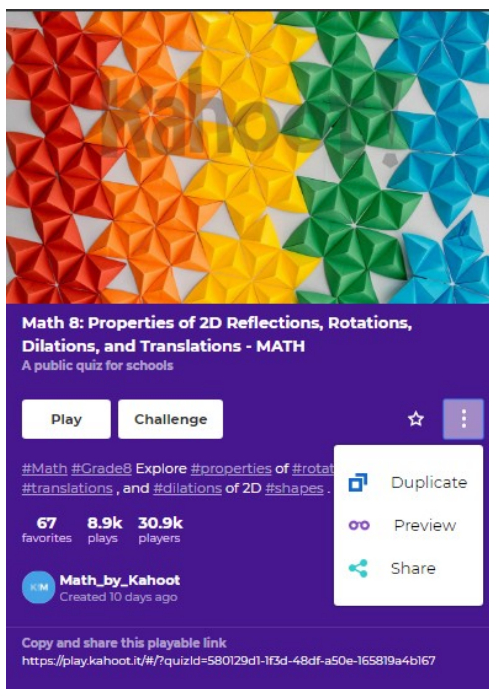
Відкривається вікно зі списком питань і їх графічним поданням (якщо таке передбачено):



Якщо клацнути на опцію **Show answers** у верхньому лівому куті, розгорнеться список відповідей з позначками відповідних фігур та відмітками правильних і неправильних відповідей:



У інформаційному вікні зліва можна запустити на виконання гру кнопкою «Play», додати до обраних (кнопка ) та розгорнути список додаткових опцій (кнопка ): **Duplicate**– дублювати, **Preview** – попередній перегляд, **Share** – поширити гру іншим користувачам або в одній з соціальних мереж.



3. Створення нового інтерактивного робочого аркуша

Для створення авторської гри натискаємо на кнопку  верхньої панелі вікна Kahoot:





Сервіс пропонує чотири форми гри:

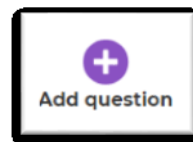


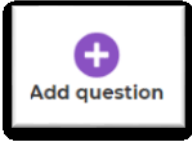
- **Quiz** – вікторина, яка допоможе визначити рівень обізнаності учасників гри за тією чи іншою темою;
- **Jamble** – вікторина з перестановками, в якій потрібно розташувати запропоновані варіанти у певній послідовності;
- **Discussion** – дискусія, обговорення певного питання, презентованої ідеї аби отримати «зворотній зв'язок» щодо ставлення учасників гри до неї;
- **Survey** – опитування, яке дозволяє зібрати думки або погляди учасників гри щодо поставленої проблеми.

3.1. Робота з модулем Quiz


- В полі **Title** (обов'язкове поле) вводимо назву гри.
- В полі **Description** (обов'язкове поле) потрібно ввести хештеги до гри (ключові слова, тематику, клас тощо). Обов'язково англійською мовою і на початку ставимо символ #.
- У фреймі **Cover image** можна, за бажанням, вставити малюнок, що буде відображатись на піктограмі до гри, одним із способів: вставити із галереї зображень , завантажити з ПК  або перетягти у фрейм з відкритої на комп'ютері папки («or drag & drop image»).
- У випадному списку **Visible to** обираємо потрібне: для власного використання гри (Only me) або для публічного (Everyone).
- У списку **Language** обираємо мову (у переліку є і українська мова).
- У випадному списку **Audience** (обов'язкове поле) вказуємо аудиторію, для якої призначена гра.
- В полі **Credit resources** при потребі вказуємо використані ресурси (авторів, посилання тощо).
- В полі **Intro video** можна додати вступне відео з youtube.

Після заповнення всіх необхідних полів на титульній сторінці вікторини натискаємо кнопку **Ok, go** і переходимо до додавання завдань.



У новому вікні в полі **GameCreator** клацаємо на  і переходимо до заповнення полів нового завдання:

A screenshot of a web form titled "K! Question 1". The form has a "Close" button in the top left and a "Next" button in the top right. It contains several input fields: "Question (required)", "Time limit" (set to "20 sec"), "Award points" (with a "YES" checkbox), "Media" (with options for "Add image", "Upload image", and "Add Video"), "Answer 1 (required)", "Answer 2 (required)", "Answer 3", and "Answer 4". There are also "Credit resources" and "or drag & drop image" instructions.

- В полі **Question** (обов'язкове поле) вводимо питання вікторини. Є можливість форматування та вставки символів – обираємо потрібне на панелі  (з'являється, коли поле активне).
- У випадному списку **Time limit** задаємо час, який відводиться на виконання завдання (в секундах). Встановлений у положення **YES** перемикач **Award points** дає можливість бачити рейтинг учасників гри після відповіді на завдання.
- У фреймі **Media** можна додати зображення (кліп-арт або завантажене з комп'ютера) або відео. Для відео вставляємо посилання з youtube, при потребі задаємо початковий (**Startat (secs)**) і кінцевий (**Endat (secs)**) час (в секундах) фрагменту відео. Клацаємо по кнопці **Add**:

A dialog box titled "YouTube video" with a close button (X). It contains a "YouTube link" input field with the URL "https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08". Below it are two input fields for "Start at (secs)" and "End at (secs)", both containing "0". A blue "Add" button is at the bottom right.

- У поля **Answer 1**, **Answer 2**, **Answer 3**, **Answer 4** вводимо відповіді до завдання вікторини. Відповідей повинно бути не менше двох, тому поля **Answer 1** і **Answer 2** повинні бути заповнені обов'язково. Проти

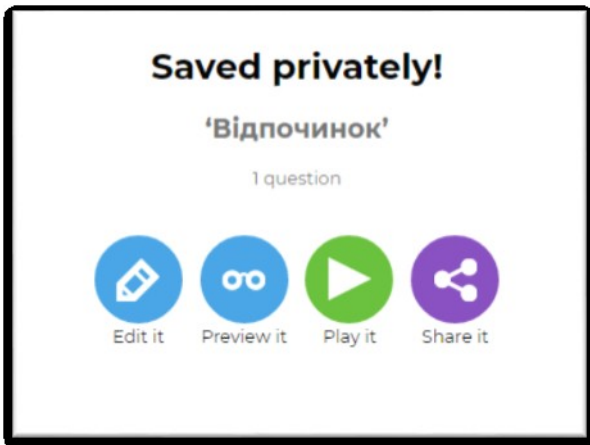
правильної відповіді ставимо позначку ✓, вона буде зафарбована в зелений колір.

- При потребі в полі **Credit resources** вказуємо використані ресурси.

Для створення наступного завдання вікторини клацаємо на кнопку **Next**.

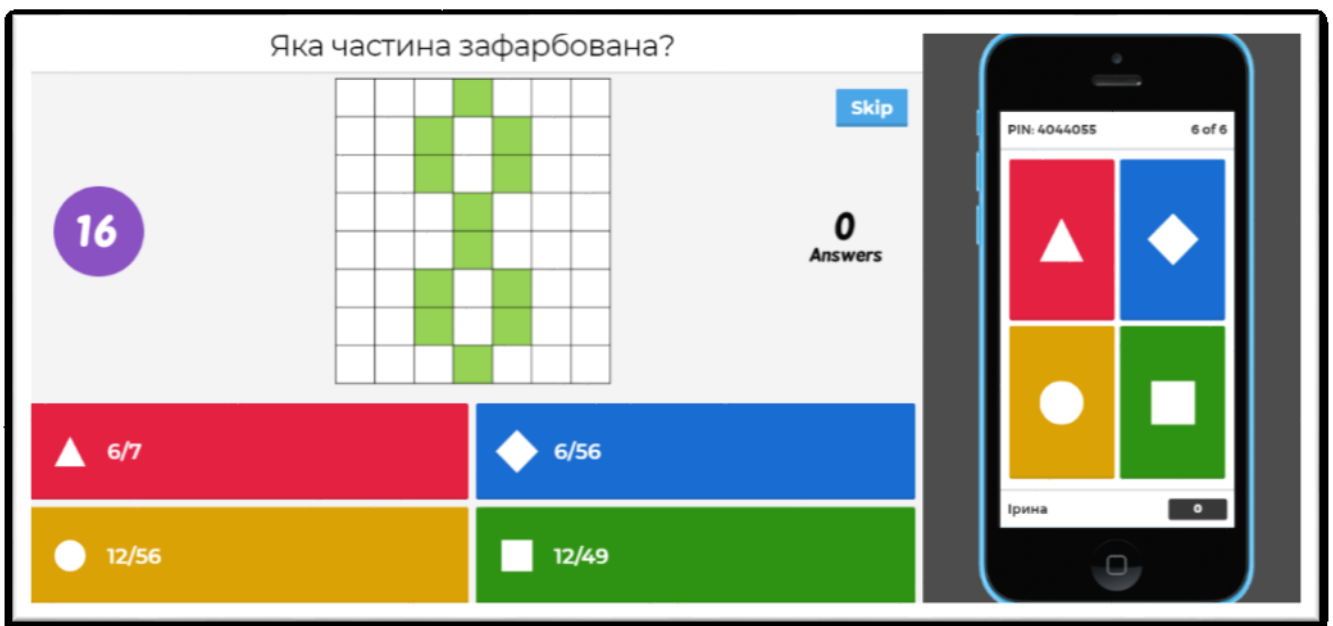
Після завершення створення вікторини обов'язково натиснути на кнопку **Save** у верхньому правому куті.

У наступному вікні обираємо необхідну опцію, зокрема: редагувати (Editit), переглянути (Previewit), грати (Playit) або поширити (Shareit):



Примітка: в режимі попереднього перегляду можна побачити, як саме виглядатиме гра і на екрані ПК або інтерактивній дошці (просто на будь-якому екрані), і на планшетах учасників гри. Крім того, є можливість пограти у створену гру на візуальній «моделі» гаджета (див. приклад).

Приклад:



3.2. Робота з модулем Jumble

K! Jumble Close Ok, go

Title (required)

Description (required)
A #math #blindkahoo to introduce the basics of #algebra to #grade8

Cover image
Add image Upload image
or drag & drop image

Visible to: Only me Language: English Audience (required): Please select...

Credit resources

Intro video
<https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08>

Алгоритм заповнення титульної сторінки гри див. в п. 3.1.

У вікні для створення завдання вікторини Jumble особливістю є те, що в поля для варіантів відповідей треба обов'язково ввести **всі 4 варіанти відповідей**, причому **розташувати їх в правильному порядку** (в процесі гри вони будуть перемішені).

K! Jumble Question Close Next

Question (required)

Time limit: 60 sec Award points: YES

Media
Add image Upload image Add Video
or drag & drop image

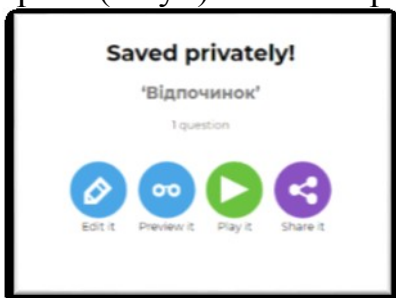
Answer 1/4 (required) Answer 2/4 (required) Answer 3/4 (required) Answer 4/4 (required)

Note: Please add your answers in the correct order. The order will automatically be randomized during the game.

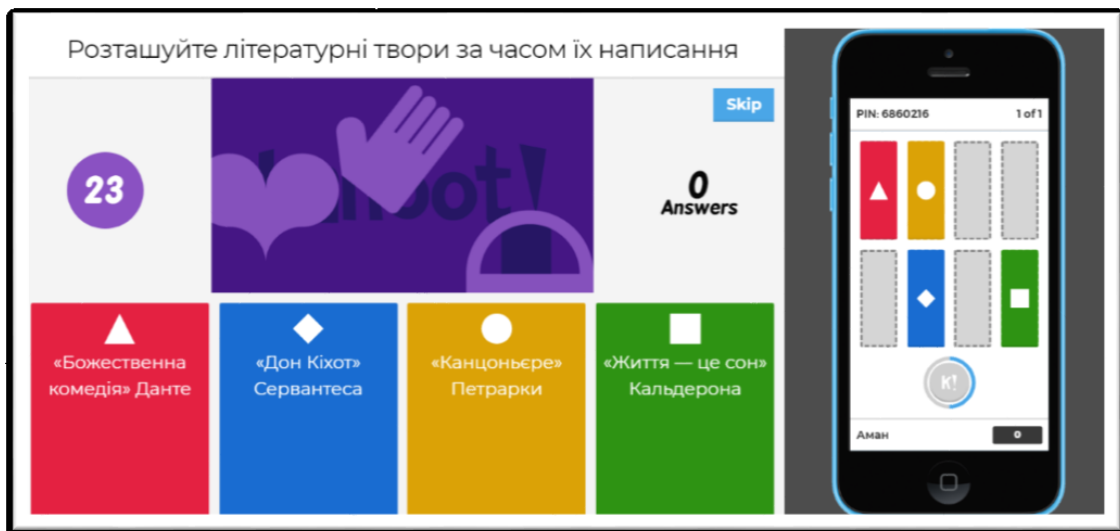
Credit resources

Обов'язково натискаємо на кнопку **Save** у верхньому правому куті сервісу після завершення створення гри.

Обираємо необхідну опцію: редагувати (Editit), переглянути (Previewit), грати (Playit) або поширити (Shareit):



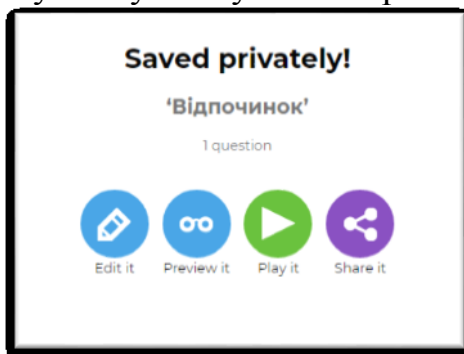
Приклад:



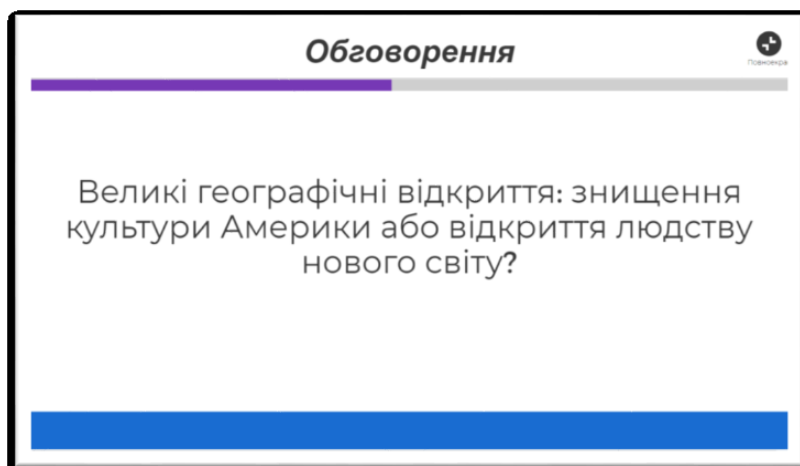
3.3. Робота з модулем Discussion

Особливістю цього модуля є те, що до обговорюваного питання надаються варіанти відповідей (їх повинно бути не менше двох), які повинні обрати учасники гри, але в даному випадку не визначається переможець та надання правильної відповіді – лише констатація факту обрання позиції тих, хто бере участь в дискусії.

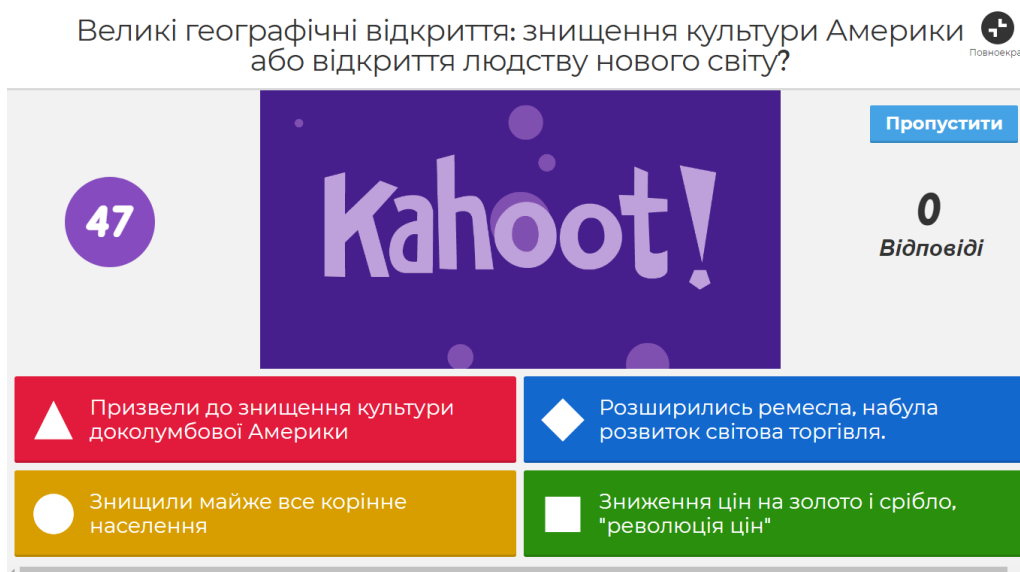
Алгоритм роботи по створенню гри абсолютно такий самий, як і для модуля Quiz. Після створення дискусії обов'язково натиснути на кнопку **Save** у верхньому правому куті та у наступному вікні обрати необхідну опцію:



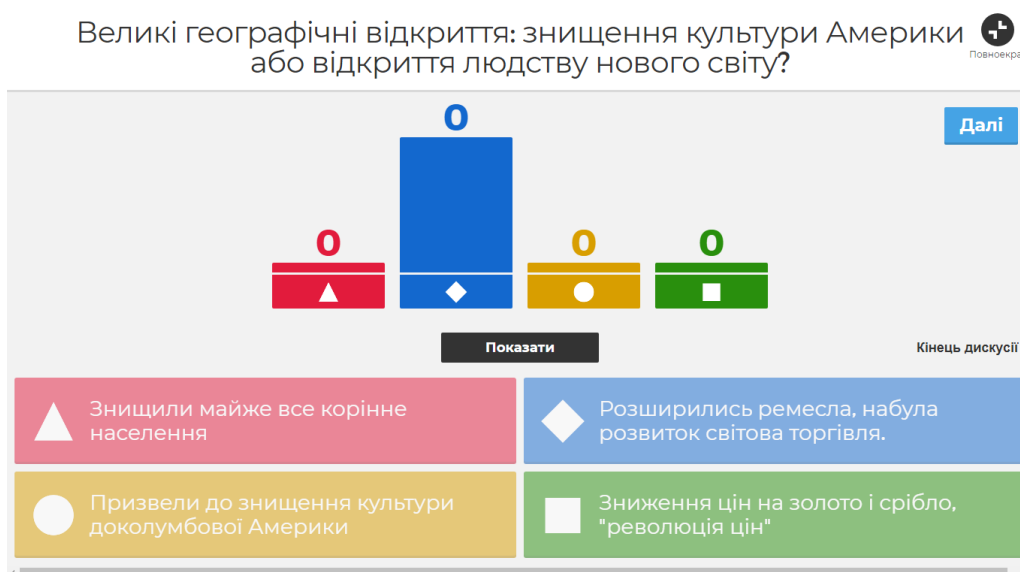
В процесі гри спочатку на весь екран висвічується обговорюване питання:



Потім з'являються варіанти гіпотез щодо поставленого питання, які повинні учасники дискусії обрати на свій розсуд за відведений на розмірковування час:



Після отримання відповідей всіх учасників на екрані з'явиться гістограма обраних відповідей, з якої можна зробити висновки про результати дискусії:



3.4. Робота з модулем Survey

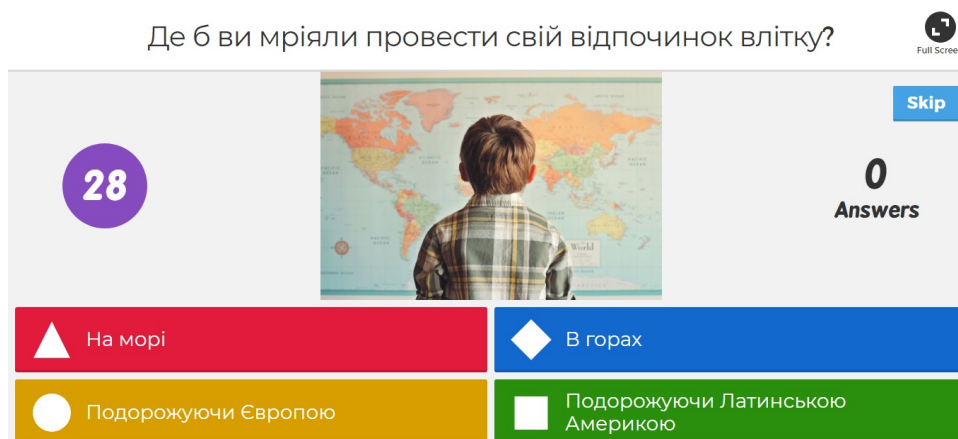
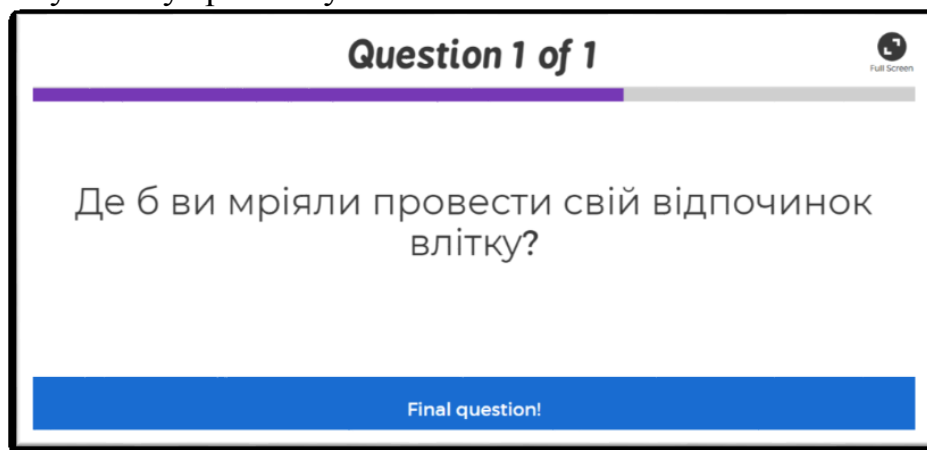
Модуль створюється для проведення опитування за певною тематикою, виявлення бажань, потреб опитуваних тощо.

Заповнення титульного та опитувального шаблонів відбувається аналогічно попереднім модулям.

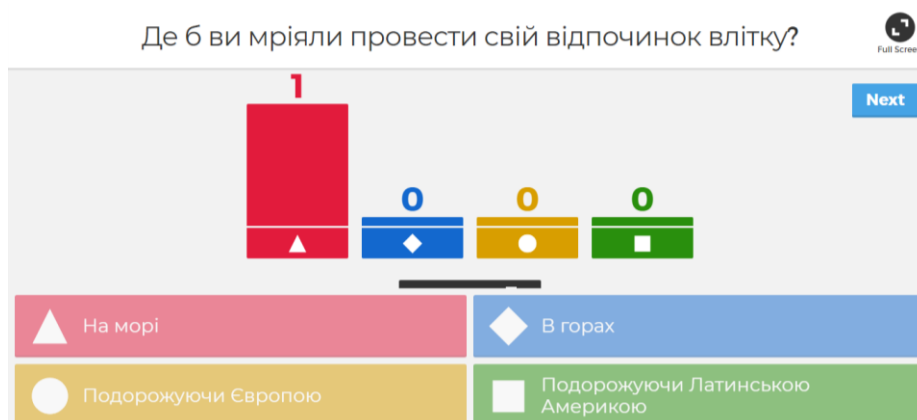
Після заповнення всіх запитань і варіантів відповідей для них потрібно обов'язково клацнути по кнопці **Save** у верхньому правому куті.

У наступному вікні обираємо необхідну опцію, зокрема, гарті (Playit) або переглянути (Previewit).

Беремо участь у грі-опитуванні:



Отримуємо результат опитування у вигляді гістограми:



Результати опитування можна зберегти, завантаживши їх на зовнішній носій або на Google-диск.

4. Проведення гри в сервісі Kahoot

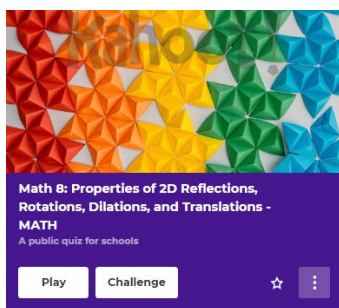
4.1. Дії вчителя для організації гри

Вчитель запускає гру на виконання одним зі способів:

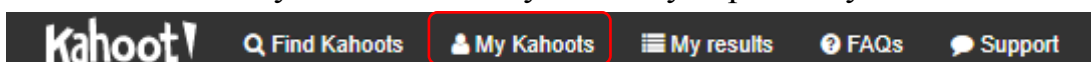
➤ Якщо гру обрано з галереї, достатньо клацнути на кнопку Play навпроти обраної гри:



або після перегляду набору завдань у вікні перегляду гри теж клацнути на кнопку Play:



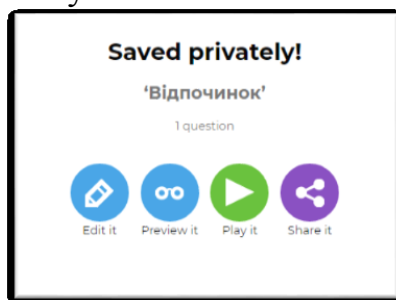
- Вибрати гру зі списку ігор у власному акаунті:
✓ клацнути на опцію MyKahoots у верхньому меню:



- ✓ обрати потрібну гру зі списку та клацнути на кнопку Play навпроти потрібної гри:



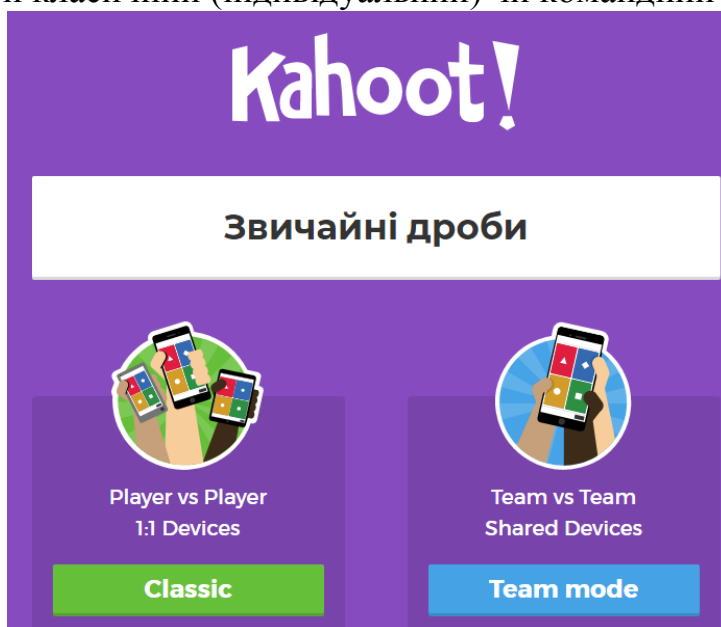
- Запустити гру відразу після її створення (або редагування) та збереження, клацнувши по кнопці Play:



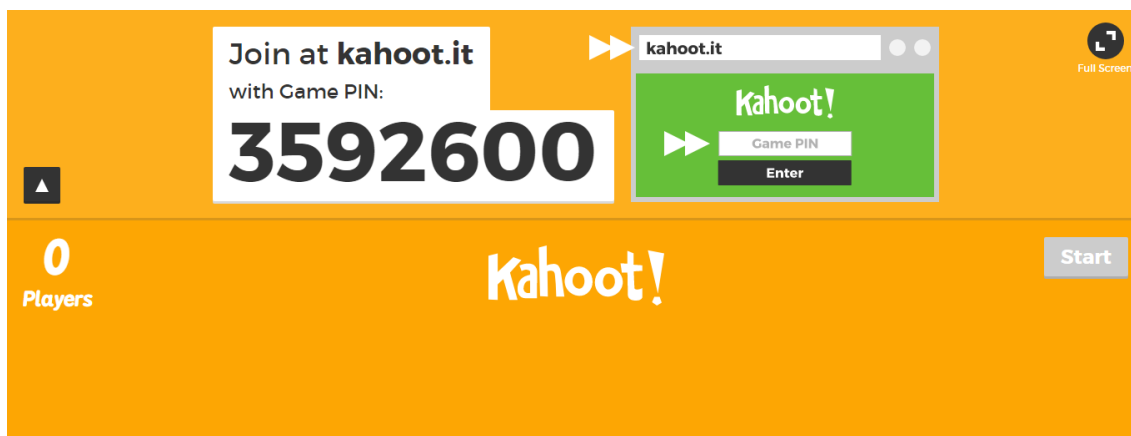
➤ Запустивши гру з посилання, натиснути на кнопку Play:



Після запуску гри на екрані відображається запрошення до гри, в якому необхідно вибрати класичний (індивідуальний) чи командний тип гри:

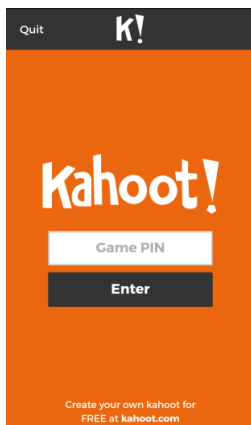


Після вибору, на екрані відображається код гри, відбувається очікування гравців, що приєднуються до неї (їх ніки будуть відображатись на екрані).

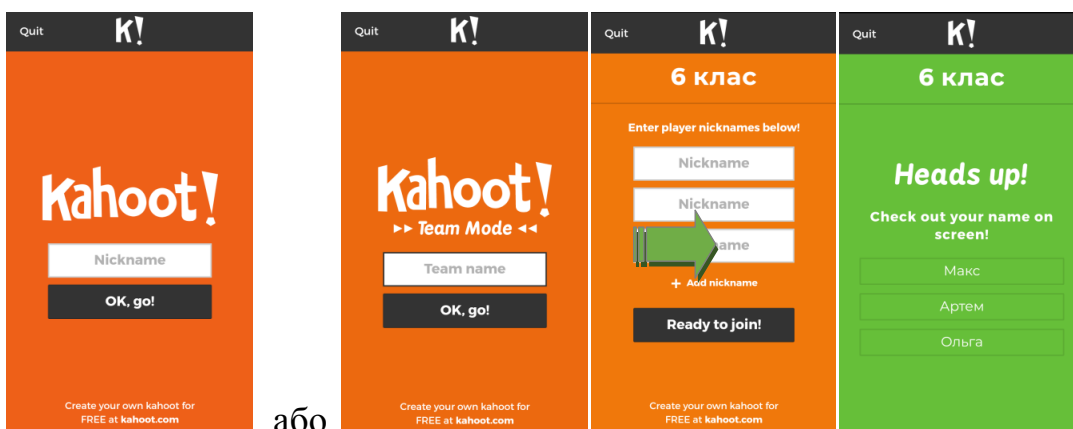


4.2. Дії учнів для участі у грі

Для участі в грі учні повинні відкрити сервіс на своїх ПК, планшетах або смартфонах (на гаджетах обов'язково заздалегідь повинен бути встановлений сервіс Kahoot, а на комп'ютерах достатньо перейти до сервісу за посиланням) і ввести PIN-код, який представлено на екрані:

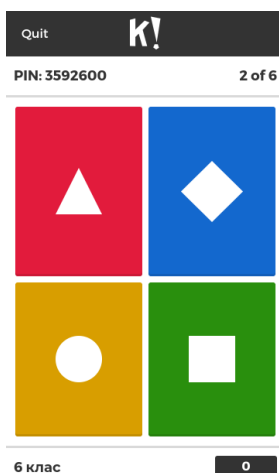


Після вводу коду потрібно ввести свій нікнейм, якщо відбувається індивідуальне змагання або опитування, або назву команди та ввести нікнейми учасників команди:

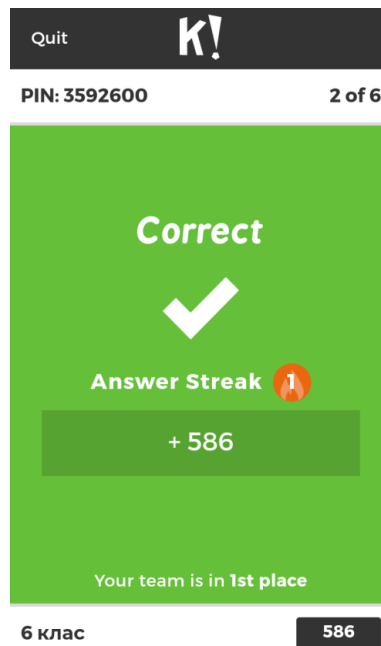


або

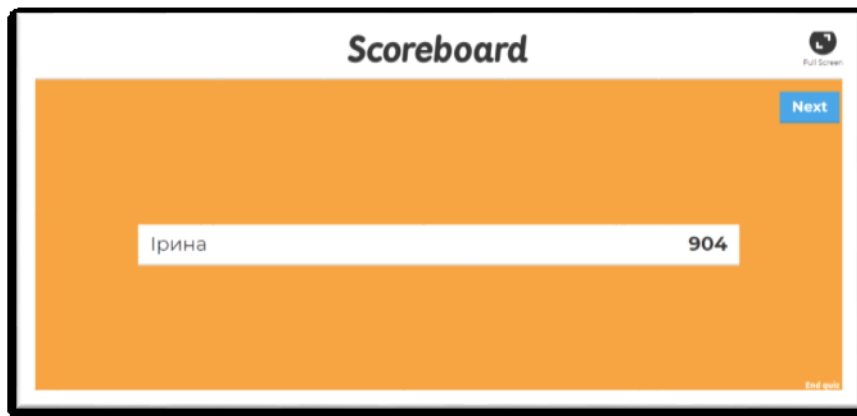
Учневі зручно на своєму пристрої вибрати правильну відповідь. Варіанти представлені геометричними фігурами:



Кожен учасник/група учасників після відповіді на завдання вікторин отримує результат (неправильна відповідь або правильна з кількістю отриманих балів):



Після отримання всіх відповідей на екран виводиться рейтингова таблиця з нікнеймами всіх гравців та набраними ними балами:



Список використаних джерел

1. Національна доктрина розвитку освіти // Освіта. – 2002.– № 26. – С. 3.
2. Бондар О.А. Інформаційна культура як складова професіоналізму методичного працівника [Електронний ресурс] / О.А. Бондар, О.Є. Кравчина, Л.М. Олефіра // Інформаційні технології і засоби навчання: електронне наукове фахове видання / гол. ред. : В.Ю. Биков; Ін-т інформ. технологій і засобів навчання АПН України, Ун-т менеджменту освіти АПН України. – 2008. – Випуск 4 (8). – Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em8/content/08boapwm.htm>.
3. Інструкція щодо використання сервіса Screencast-O-Matic [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://docs.google.com/document/d/17DG2JqTIhmTia774BCevcF1Wy83LuH9A0uuIKjUVLsI/edit?usp=sharing> .

І.С. Аман
О.В. Литвиненко

Інтернет-сервіси в освітньому просторі

Випуск 3
(методичний посібник)

Підписано до друку 04.07.2018 р.
Формат 60x84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура Times New Roman.
Друк – принтер. Тираж 100 прим.
Зам. № 296

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

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