

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

І.С. Аман
О.В. Литвиненко

Інтернет-сервіси в освітньому просторі

Випуск 2

(методичний посібник)

*Друкується за рішенням науково-методичної ради
комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського»
(від 13.06.2017 року, протокол № 3)*

Кропивницький
2017

УДК 372.862+004.9

А – 68

Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 2 : методичний посібник / І.С. Аман, О.В. Литвиненко. – Кропивницький: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2017. – 60 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:

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

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

Відповідальна за випуск – Корецька Л.В.

ЗМІСТ

Вступ.....	4
Карти знань.....	5
Сервіс Mindomo.....	6
Інтернет-сервіс Popplet.....	22
Сервіс Play Buzz.....	29
Використання інфографіки.....	44
Основні типи візуалізації даних.....	45
Сервіс Pictochart.....	47
Pearltrees – організатор ваших ідей.....	54
Список використаних джерел.....	57

ВСТУП

Пріоритетом розвитку освіти України є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечує подальше вдосконалення освітнього процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві [1].

Глобальна комп'ютерна мережа Інтернет відкриває реальні можливості для неперервної освіти, тобто «навчання впродовж усього життя», що стало ключовою ідеєю розвитку сучасної системи освіти в усьому світі, повсякденного співробітництва педагогів, закладів освіти, інших установ в Україні та за її межами.

Вже ні в кого не викликає сумніву доцільність використання інтернет-ресурсів в навчальному процесі. Суттєвий внесок в розвиток даної проблеми зробили такі науковці: В. Биков, Б. Гершунський, М. Жалдак, Н. Морзе, Е. Полат, О. Співаковський, Л. Лучко, А. Андреєв, В. Глушков, Г. Селевко, Л. Нікітюк та ін. Науковці визначають навчання інтернет-ресурсами таким, що характеризується гнучкістю, доступністю, відкритістю, пізнавальним та творчим інтересом.

У зв'язку з цим особливе значення має організація інформаційної освіти, підвищення інформаційної культури (інформаційної компетентності) особистості спеціаліста у сфері освіти.

Інформаційна культура є продуктом різнобічних творчих умінь і здібностей людини, що проявляється в таких аспектах:

- у конкретних навичках використання технічних засобів (від телефону до персонального комп'ютера та комп'ютерних мереж);
- у здатності застосовувати у своїй діяльності інформаційні технології, а також пов'язані з ними численні програмні продукти;
- в уміннях аналітичного оброблення інформації;
- у знаннях особливостей інформаційних потоків у галузі професійної діяльності [2].

Зміст інформації в мережі Інтернет доволі різнобічний; вона буває різної якості. Тому одним із важливих елементів інформаційної культури є знання інформаційних ресурсів: тільки спеціаліст певного фаху, у якого сформовано певний рівень інформаційної культури, зможе оцінити отриману інформацію та можливості використання її в навчальному процесі зі слухачами курсів, студентами, школярами.

Впровадження інформаційних технологій в освіту суттєвим чином прискорює передачу знань і накопиченого технологічного і соціального досвіду людства не лише від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої. Сучасні інтернет-ресурси, підвищуючи якість навчання й освіти, дозволяють студенту успішніше і швидше адаптуватися до довкілля і соціальних змін, що відбуваються. Це дає кожній людині можливість одержувати необхідні знання як нині, так і в майбутньому. Активне й ефективно впровадження цих технологій в освіту є важливим чинником створення системи освіти, що відповідає вимогам і процесу реформування традиційної системи освіти у світлі вимог сучасного інформаційного суспільства.

Карти знань

Все почалося з публікації книги Тоні Бьюзена «Працюй головою» (1974). Тоді-то технологія інтелект-карт і стала швидко набирати популярність, доводячи свою застосовність на практиці для вирішення найрізноманітніших інтелектуальних завдань.

У ній Бьюзен популярно описав метод інтелект-карт. В його основу він поклав основні принципи роботи людського мозку, пояснив, що ми використовуємо наш біологічний комп'ютер під назвою «мозок» неефективно, і запропонував спосіб підвищити цю ефективність.

Інтелект-карти стали успішно застосовуватися в багатьох областях інтелектуальної роботи. З поширенням комп'ютерів стали з'являтися перші програми для їх побудови в електронному вигляді, що відкрило додаткові можливості для корпоративного застосування та вирішення бізнес-завдань. Творчі здібності людей, які застосовували цей метод, стали розкриватися сильніше, що неминуче підвищило їх результативність. Інтелект-карти стали основним інструментом виконання завдань для багатьох працівників інтелектуальної праці.

Майндмеппінг (mindmapping, ментальні карти) – це зручна і ефективна техніка візуалізації мислення і альтернативного запису.

Карти пам'яті (англ. *Mind map*) – спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою схем. Також може розглядатися як зручна техніка альтернативного запису.

Карти пам'яті використовуються для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей, а також як засіб для навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень, при написанні статей.

Карта пам'яті реалізується у вигляді діаграми, на якій зображені слова, ідеї, завдання або інші поняття, зв'язані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї. У основі цієї техніки лежить принцип «радіантного мислення», що відноситься до асоціативних розумових процесів, відправною крапкою або точкою дотику яких є центральний об'єкт. (*Радіант - точка небесної сфери, з якої як би виходять видимі шляхи тіл з однаково направленими швидкостями, наприклад, метеоритів одного потоку*). Це показує нескінченну різноманітність можливих асоціацій і, отже, невичерпність можливостей мозку. Подібний спосіб запису дозволяє карті пам'яті необмежено рости і доповнюватися.

В українських перекладах термін може звучати по-різному – «карти розуму», «карти пам'яті», «інтелект-карти», «майнд-мепі».

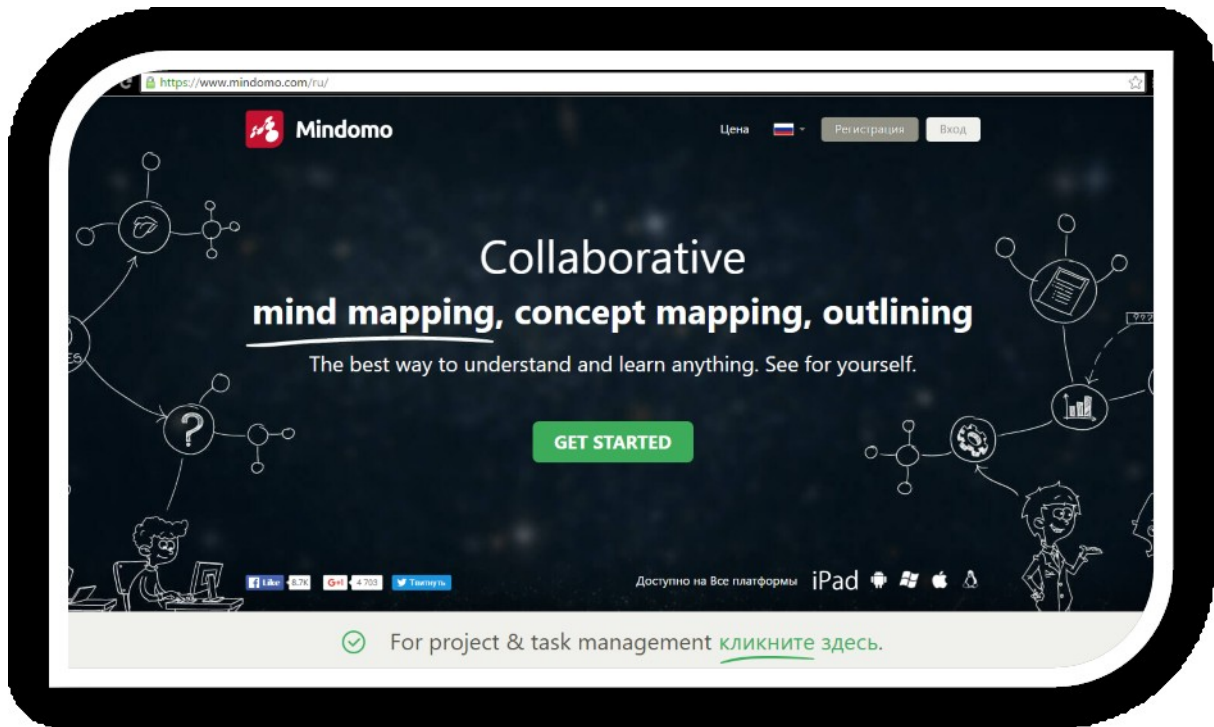
Сервісів для створення ментальних карт (карт-знань) багато. Розглянемо декілька.

Сервіс Mindomo

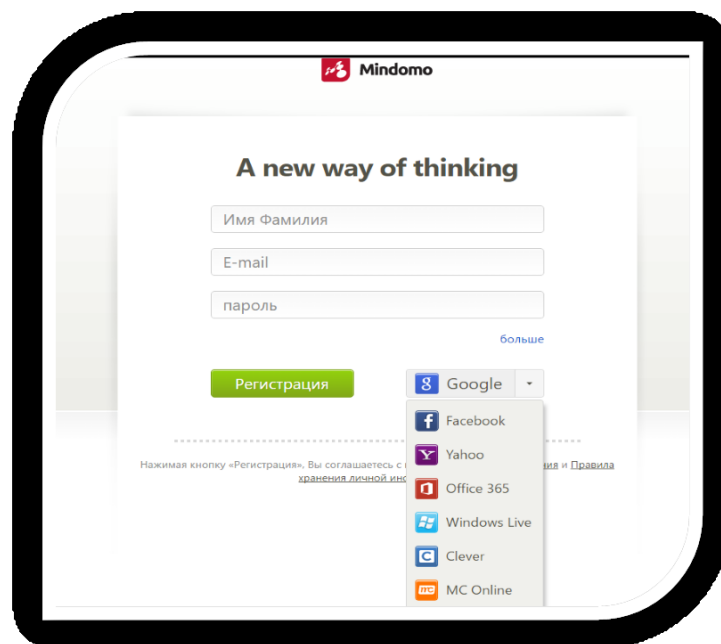
Онлайн-сервіс Mindomo призначений для створення ментальних карт, що містять текст, фотографії, малюнки, звук, відео, гіперпосилання.

Спочатку потрібно пройти процедуру реєстрації на сайті: <https://www.mindomo.com/ru/>.

Реєструватись можна з використання облікового запису соціальних мереж

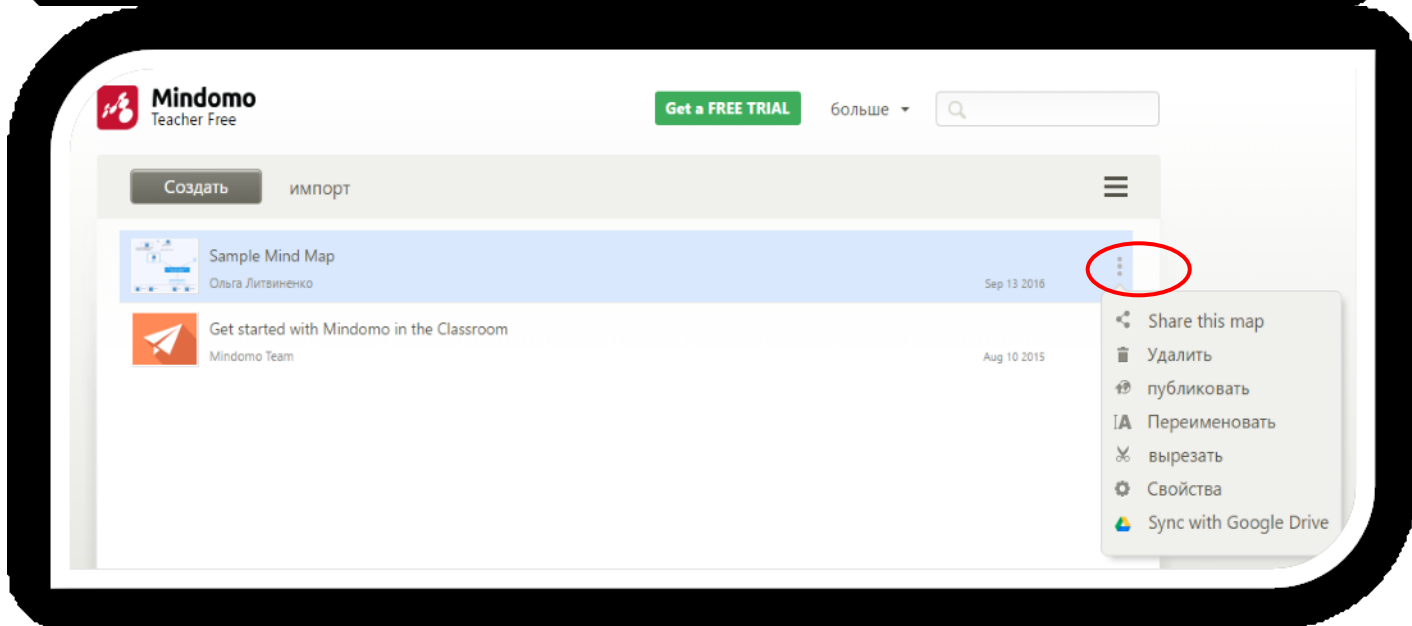
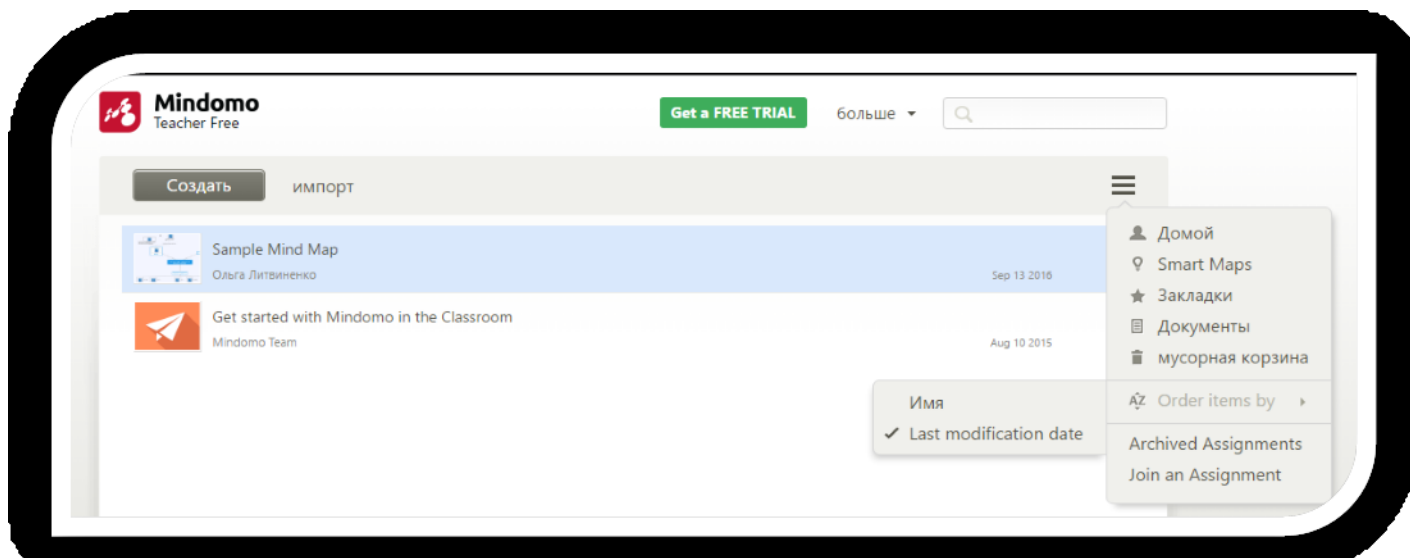


Для реєстрації з використанням адреси електронної пошти вказуємо своє ім'я та прізвище, електронну адресу, придумуємо пароль і натискаємо «Реєстрація».



На вказану адресу електронної пошти приходиться лист з посиланням для активації облікового запису. Пройшовши по посиланню, підтверджуємо

аккаунт і переходимо в особистий кабінет, де зберігаються всі створені і опубліковані ментальні карти, а також карти, до яких ми допущені в якості редакторів.



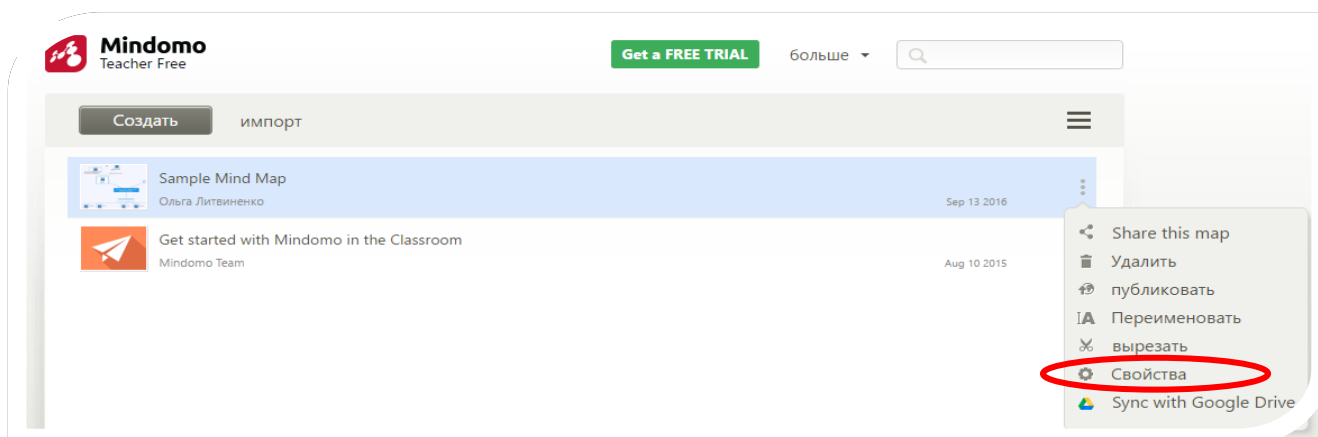
Натиснувши на значок у вікні, можна змінити статус ментальної карти: зробити її публічною (доступною для перегляду) або приватною. Для цього натискаємо «Змінити» вгорі праворуч.

Також можна отримати пряме посилання на карту і поділитися посиланням в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Google+). Карту можна захистити паролем.

Щоб запросити інших учасників до редагування ментальної карти, вводимо адреси їхньої електронної пошти у відповідне віконце. Також можна отримати пряме посилання для редагування ментальної карти і відправити її тим, кого збираємося запросити до співпраці.

Якщо виділити карту в особистому кабінеті і натиснути кнопку «Більше», можна опублікувати карту, перейменувати її, вирізати і переглянути її властивості.

У «Властивості» карти, у вкладці «Резюме» можна змінити назву карти, додати (змінити) її опис, щоб заблокувати картку паролем.



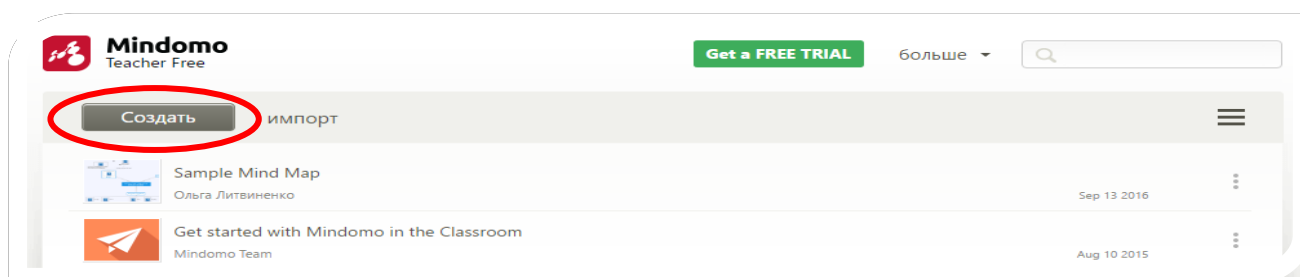
У вкладці «Статистика» міститься список всіх редакторів, що працюють над картою, і вказується загальна кількість переглядів роботи.

У вкладці «Повідомлення» можна налаштувати опцію оповіщення про те, коли в ментальну карту будуть вноситися зміни, що зручно при колективній роботі над картою.

В особистому кабінеті можна імпортувати вже створену в іншому сервісі ментальну карту (для цього натискаємо «імпорт» вгорі). Зробити це можна, додавши карту з комп'ютера, з Google Drive або Dropbox. Підтримувані формати: tom, mmap, mm, mind, xmind, xml, txt, opml.

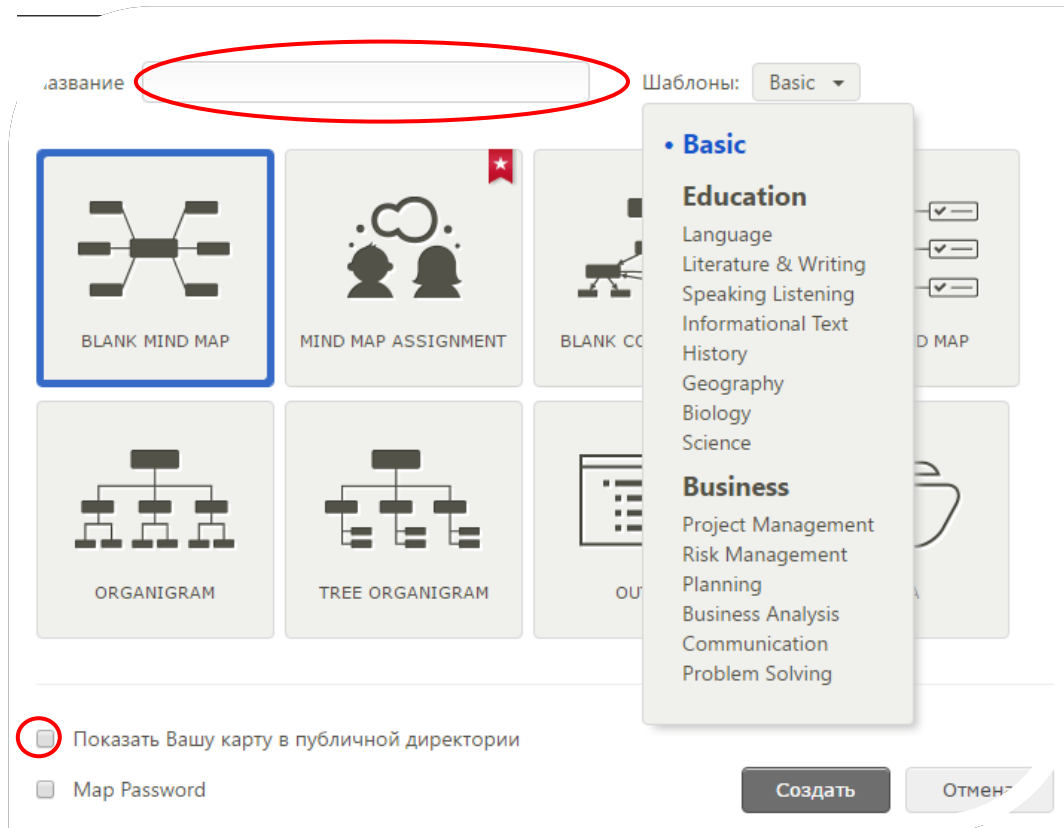
Для створення ментальної карти натискаємо «Створити» зліва вгорі. Щоб отримати довідку по роботі сервісу, можна натиснути праворуч «Пристаюючи до роботи».

Спочатку даємо назву мапі (кирилиця підтримується) і вибираємо необхідний шаблон із запропонованих.

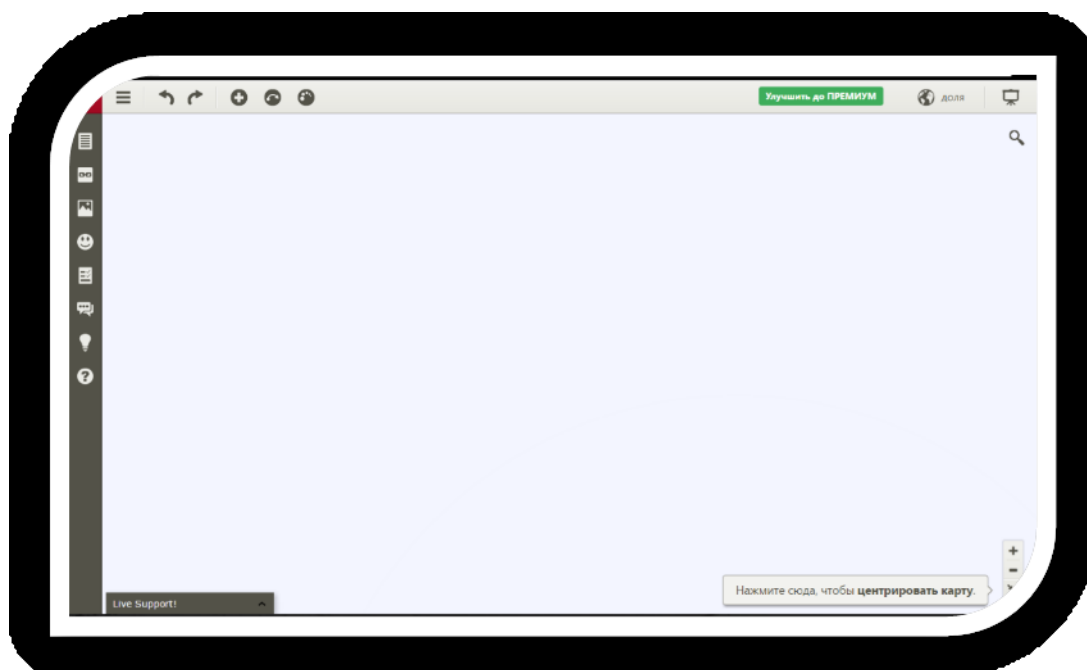


Можна використовувати «порожні» шаблони (**Basic**), а можна вибрати зі списку тематичний шаблон (**History** - історія, **Language** - мовознавство, **Literature & Writing** - література, **Geography** - географія, **Biology** - біологія і т.д.). Тут же, якщо необхідно, встановлюємо налаштування публічного перегляду карти і захищаємо карту паролем. Після цього натискаємо «Створити».

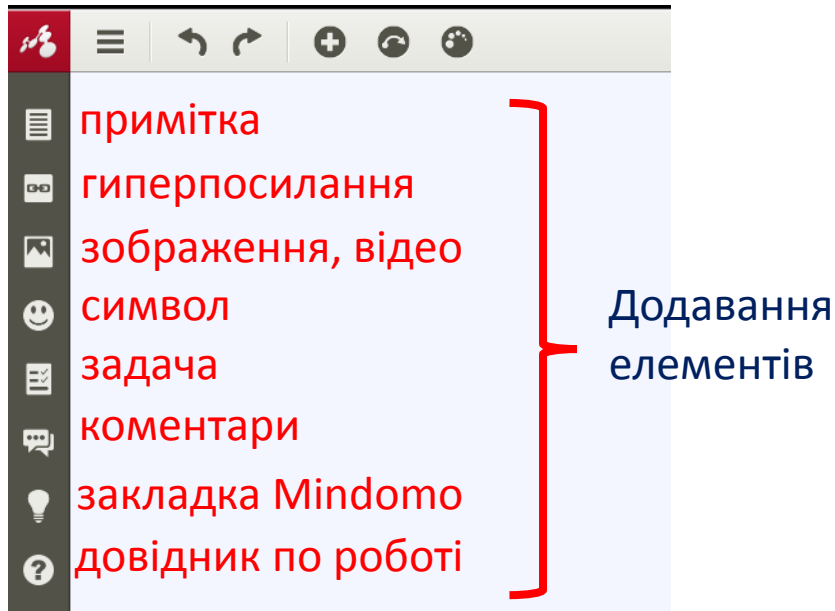
Назва карти з'являється в центрі робочого поля - це центральний «топік» карти (тема), до якого будуть додаватися інші, другорядні «топіки» (підтеми). Щоб змінити назву центрального топика, двічі клацаємо по ньому лівою клавішею «миші» і вводимо іншу назву.



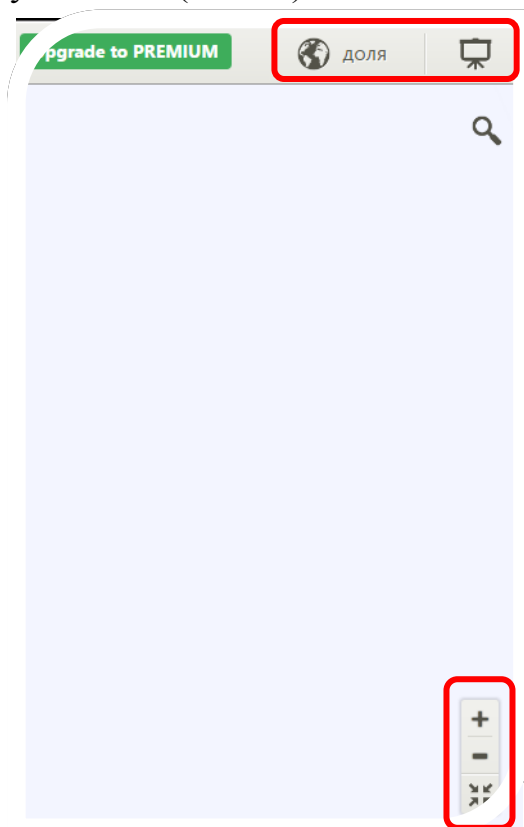
Необхідно поставити «галочку», щоб карта стала загальнодоступною. Після цих налаштувань переходимо безпосередньо до створення ментальної карти.



Зліва знаходиться панель для додавання елементів на карту. На ментальну карту можна додати примітки, гіперпосилання, мультимедіа (зображення, відео, аудіо), інформацію до задачі і коментарі (це корисно при колективній роботі), закладки Mindomo. Кнопка зі значком «знак питання» відкриває відеопідручник про роботу в сервісі. Справа знаходиться віконце для пошуку по карті, стрілки для збільшення або зменшення карти (для цього також можна використовувати коліщатко «миші»), а також кнопка для розміщення карти по центру.

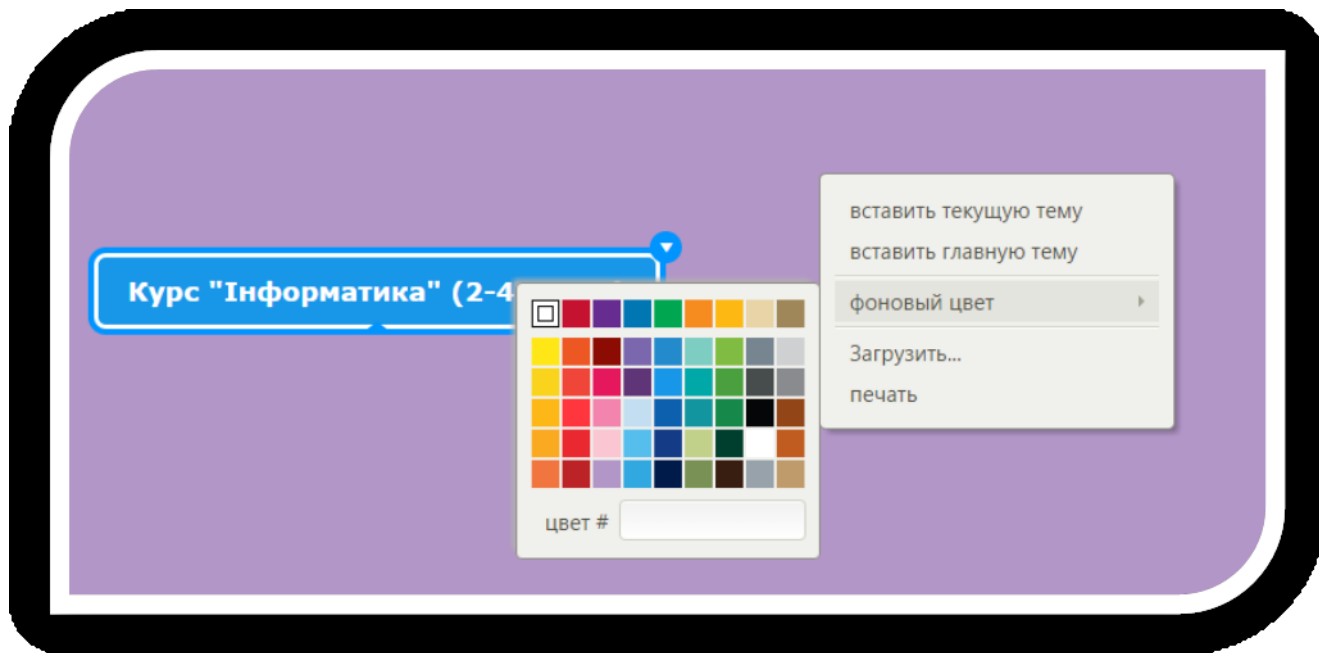


Розглянемо ще деякі властивості карти в даному сервісі. Вгорі знаходиться кнопка для отримання посилання на карту і запрошення до її редагування інших учасників (частка) і кнопка для створення на основі карти презентації.

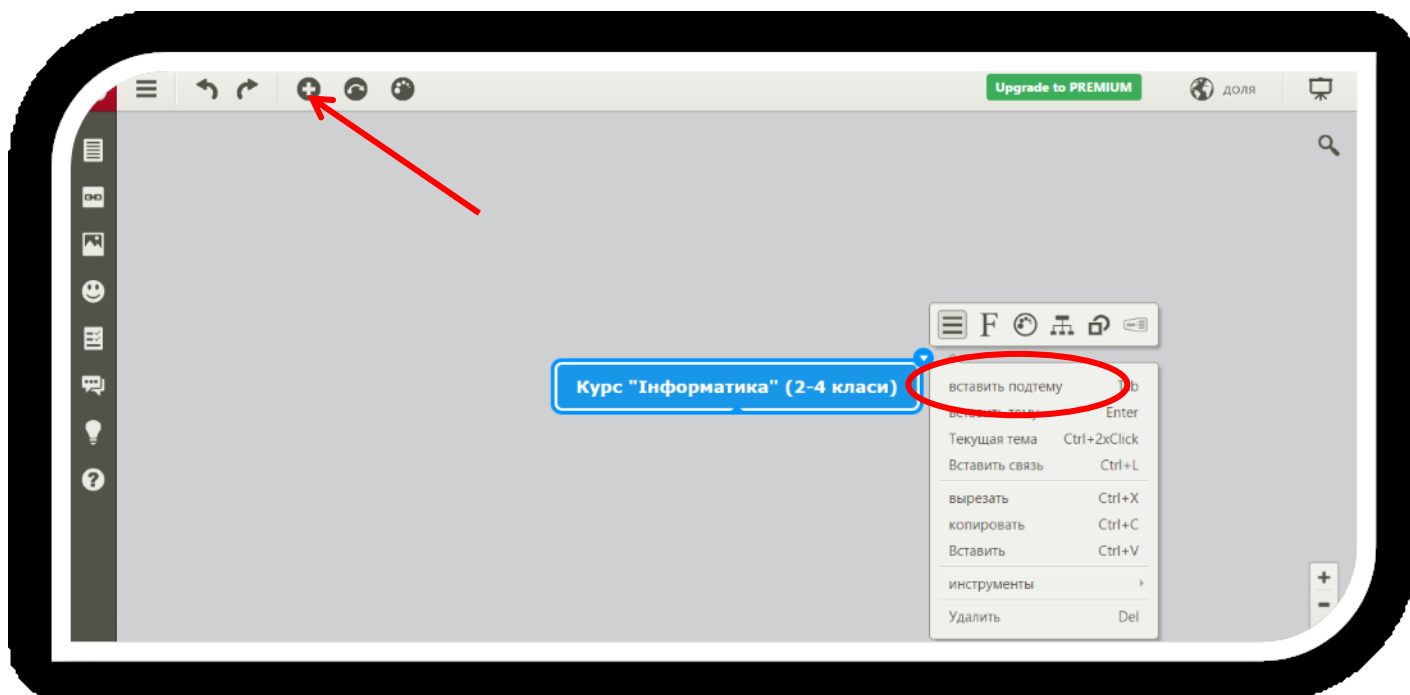


У правому нижньому куті знаходиться навігація розташування карти, а саме: збільшення (зменшення) карти та розміщення її по центру.

Змінити фоновий колір ментальної карти можна, натиснувши правою клавішею «миші» в будь-яке вільне місце на карті і вибрати «фоновий колір».



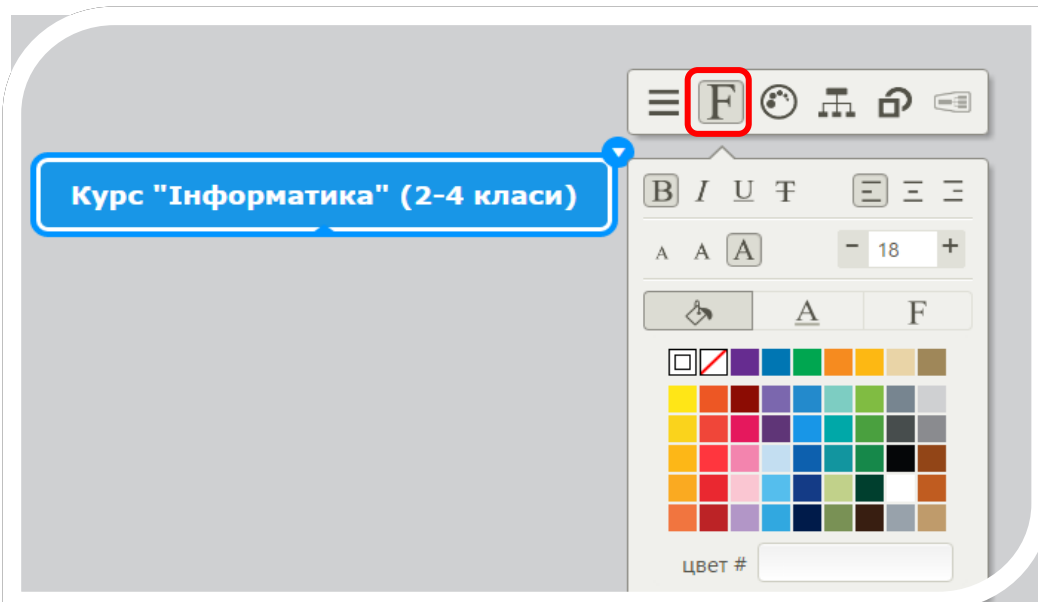
Щоб додати нову підтему на ментальну карту, натискаємо на значок «плюс» вгорі, або відкриваємо список, що випадає, натиснувши на синю стрілку у верхньому правому кутку центрального «Топіка», і вибираємо «Вставити підтему». У створене віконце підтеми вводимо назву і клацаємо «мишею» в будь-якому місці поза віконцем, зберігаючи.



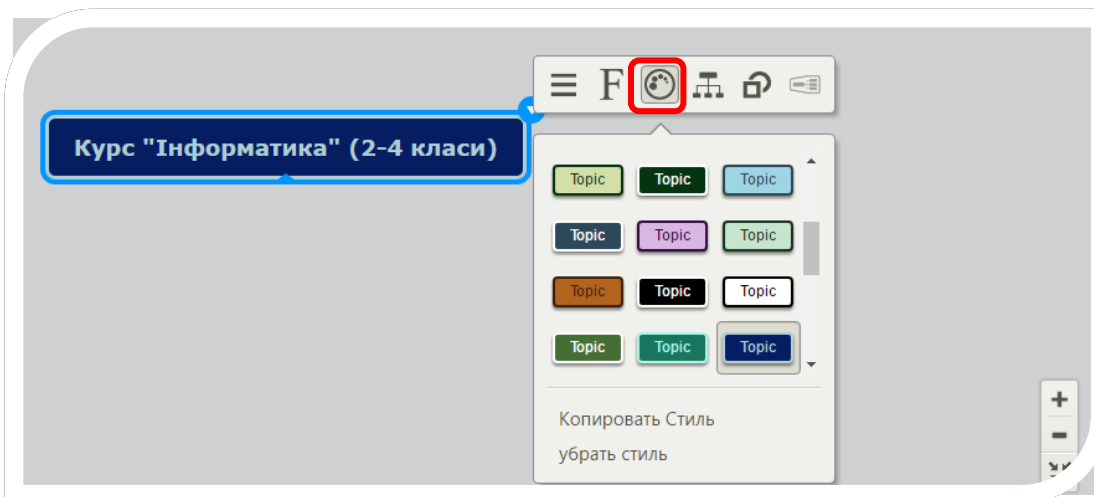
Для будь-якої теми і підтеми доступні налаштування оформлення. Для цього натискаємо на синю стрілку вгорі в правому куті «Топіка».

Налаштування оформлення:

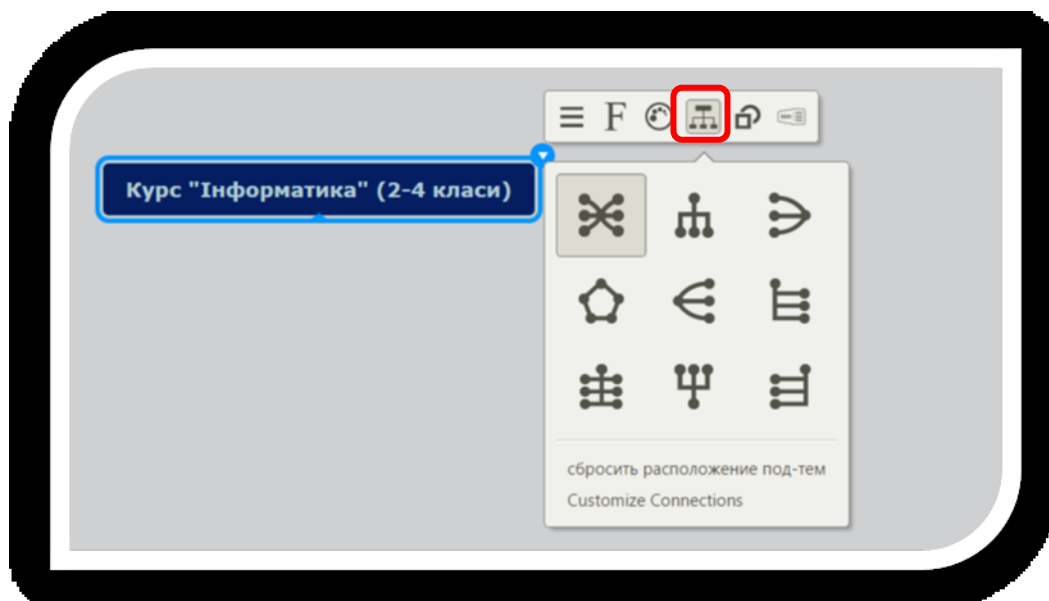
- Шрифт (Кнопка «F»):
- Накреслення (похиле, напівжирний);
- Центрування написи (по лівому або правому краю, по центру);
- Розмір букв;
- Заливка фону;
- Колір;
- Тип шрифту (кнопка «F»).



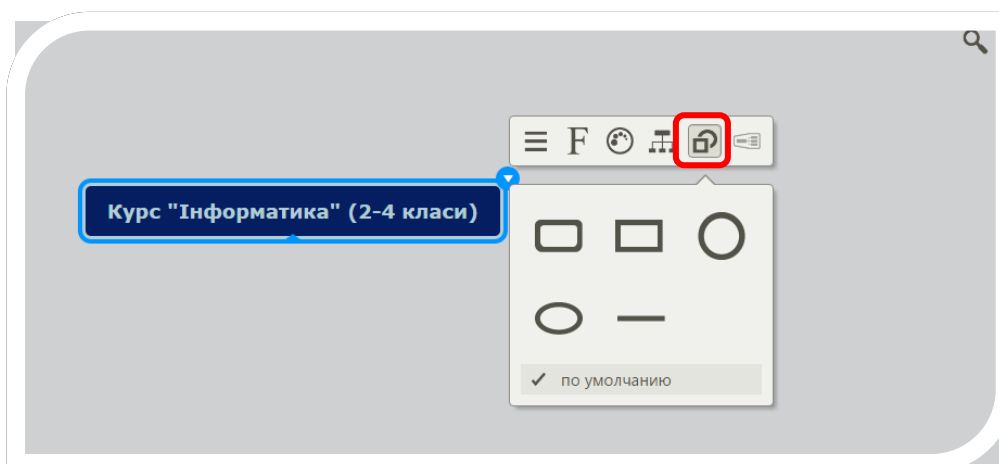
Кольорове оформлення топіка (кнопка із зображенням палітри).



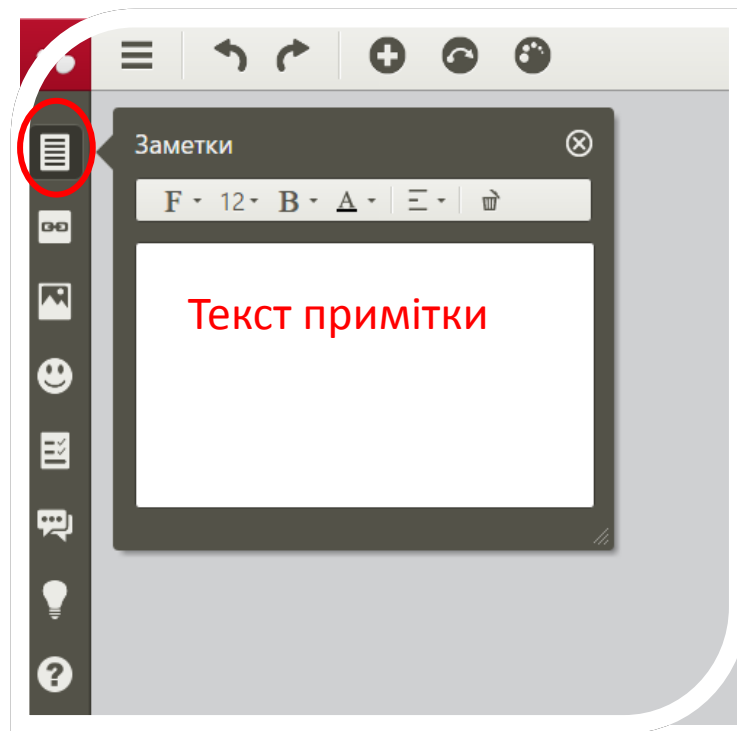
Спосіб розташування «топиків» на карті (кнопка із зображенням діаграми).



Рамка для «топиків» (кругла, овальна, прямокутна; кнопка із зображенням геометричних фігур).



Щоб додати замітку (докладний опис одного з елементів карти), виділяємо «мишею» на карті «топик», до якого потрібно додати опис, і натискаємо на значок «сторінка» зліва на панелі інструментів. У вікно, вводимо необхідний текст. Текстові можна вибрати шрифт (кнопка «F»), розмір, колір, особливості накреслення (підкреслений, напівжирний, курсив), відцентрувати текст і, при необхідності, видалити його (значок «кошик»).



Щоб додати гіперпосилання, виділяємо на карті «топiк», до якого потрібно додати посилання, і натискаємо на значок «ланцюжок» на панелі інструментів зліва. У віконці можна розмістити посилання на веб-ресурс (URL), вставити посилання на іншу тему на карті («тема») або посилання на іншу карту, створену в сервісі Mindomo («Мар»).

Посилання відображається на карті у вигляді невеликого квадрата праворуч від «Топіка». Щоб перейти за посиланням, досить натиснути на цей значок «мишею».



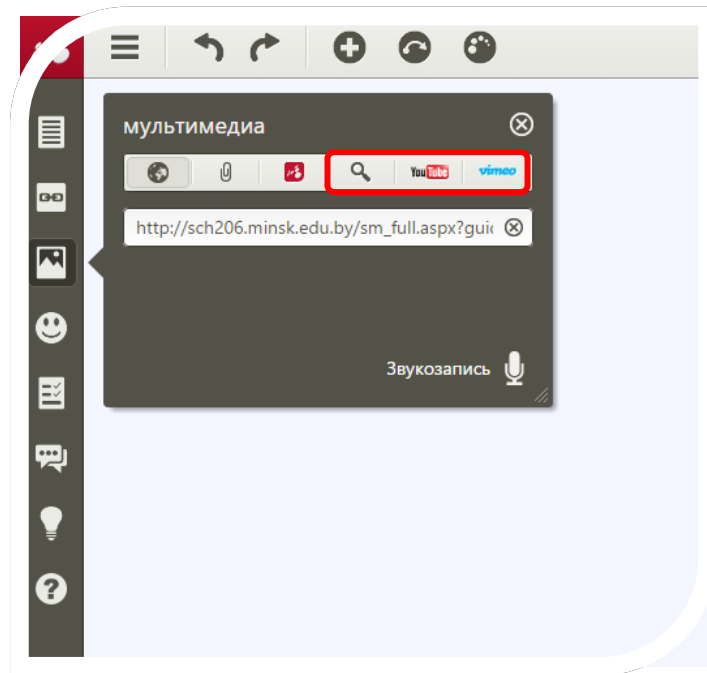
Для додавання мультимедіа-об'єкти (зображення, відео), натискаємо на значок «картинка» зліва на панелі інструментів. Мультимедіа можна додати на карту, використовуючи посилання (віконце «Insert multimedia URL»).



Безкоштовний аккаунт може перешкоджати завантаженню свого зображення, але можна скористатися зображеннями з галереї сервісу (кнопка з логотипом Mindomo).



Можна пошукати відповідне зображення через Google (кнопка «лупа»). Відео можна додати за допомогою прямого посилання, або знайти його в YouTube і Vimeo.



Розмір доданого зображення або відео можна змінити, використовуючи обмежувальні маркери. Мультимедіа можна розмістити зліва, справа, вгорі або внизу тексту.

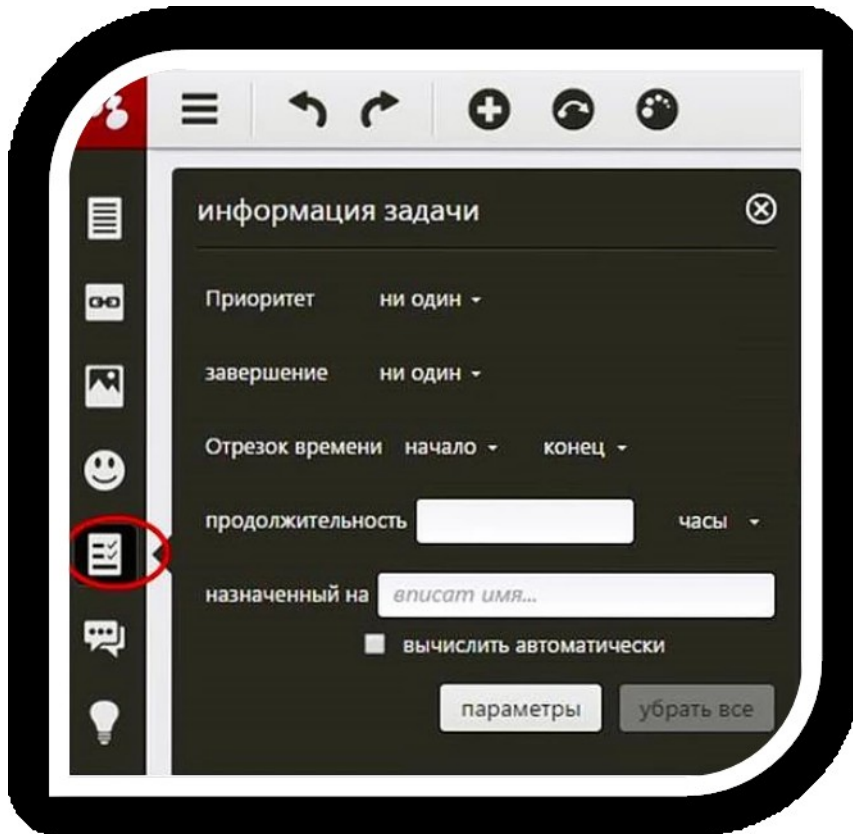
Озвучування ментальної карти («Звукозапис») є тільки на платному акаунті. Додати звук в менталену карту можна тільки за допомогою посилання на аудіофайл (значок «ланцюжок»).

Для додавання символу до одного з «топіків», виділяємо потрібний «топік» «мишею» і натискаємо на значок «смайлик» на панелі інструментів зліва.



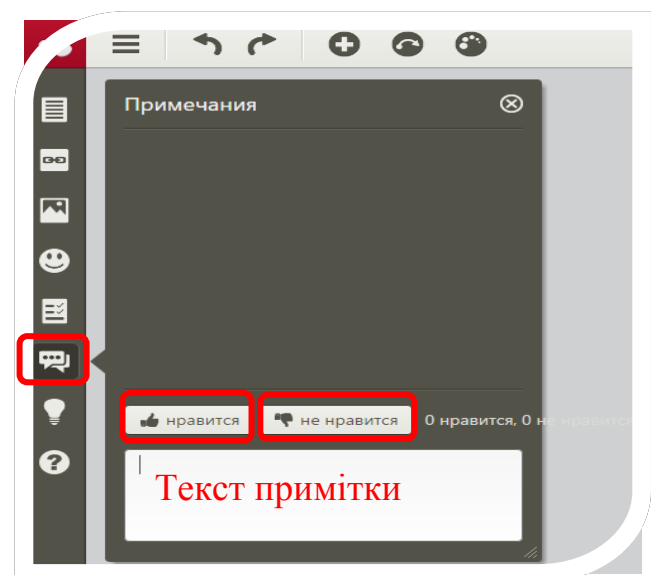
При організації спільної роботи над картою вчителю / керівнику зручно використовувати додавання завдань і коментарів до карти.

Щоб додати завдання, вибираємо необхідний «топик» на карті і натискаємо на значок «список» на панелі інструментів зліва. У вікні встановлюємо пріоритетність завдання, ступінь її виконання (вибираємо зі списку, в процентах), встановлюємо, коли повинна бути почата і коли закінчена робота над цим елементом ментальної карти. Також можна вписати ім'я відповідального за виконання завдання.

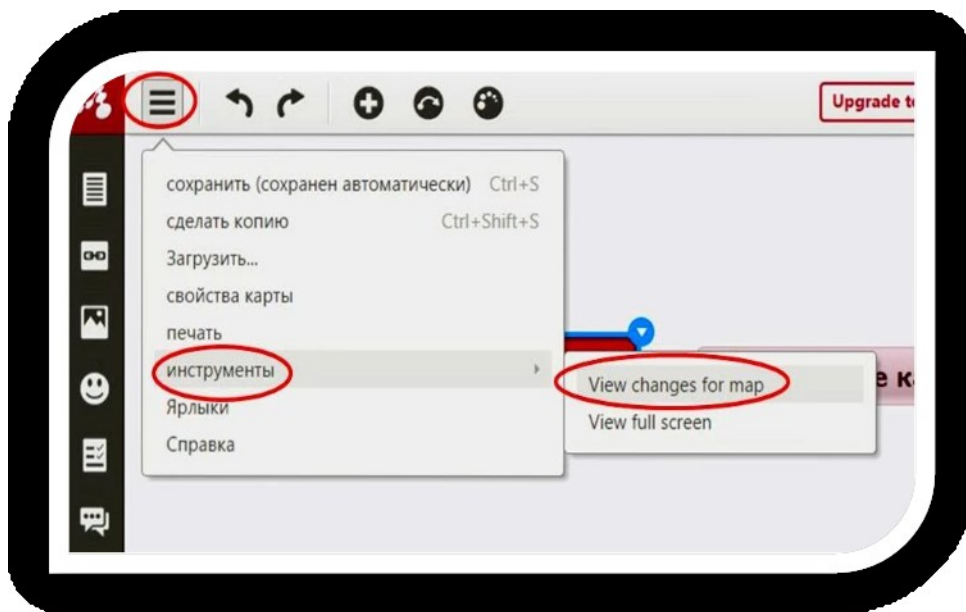


При додаванні коментарю до одного з елементів карти, виділяємо потрібний «топик» і натискаємо значок «чат» на панелі інструментів зліва. В відкрилося віконце вводимо текст коментаря. Тут же можна оцінити роботу учасника, натиснувши «подобается» чи «не подобается».

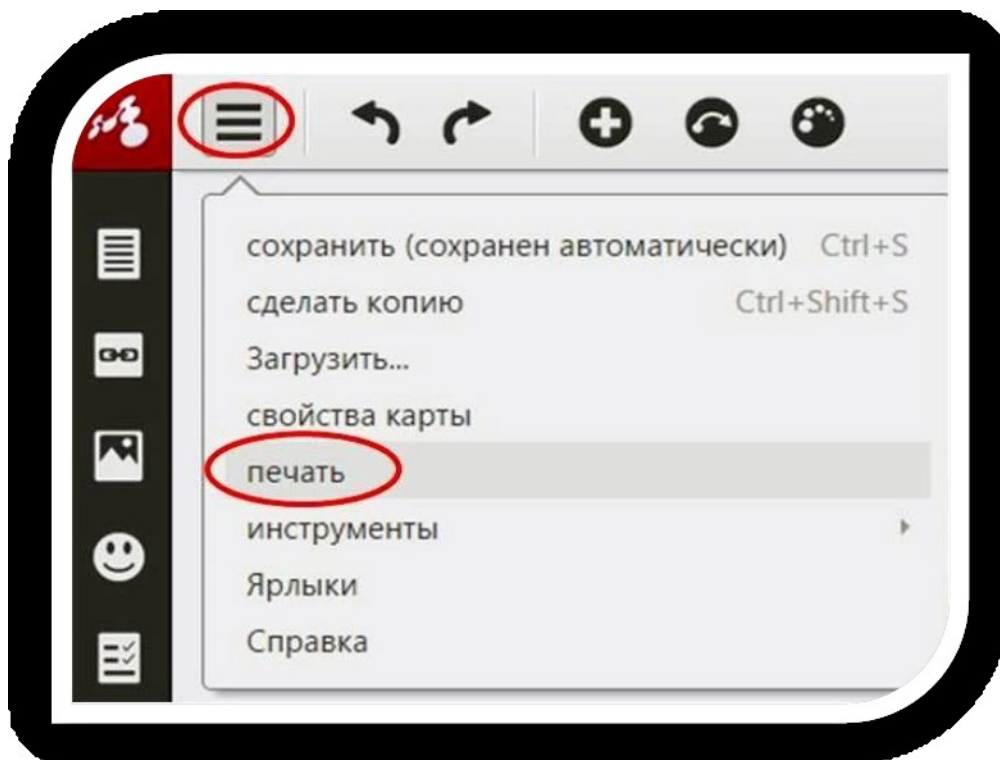
Всі створені коментарі зберігаються у вигляді чату учасників. Так зручно коментувати поточну роботу над картою і спілкуватися з учасниками проекту.



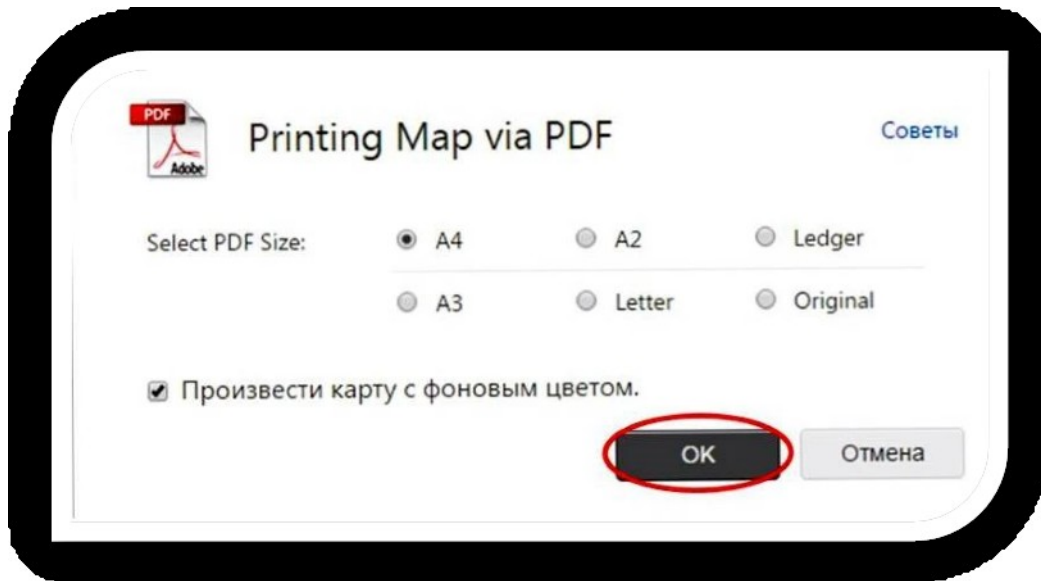
Для зручності колективної роботи над картою можна переглядати історію змін, внесених в карту. Для цього натискаємо на значок з трьома горизонтальними смужками зліва вгорі і вибираємо «інструменти» - «view changes for map». У віконці буде вказано час внесення змін і їх автори.



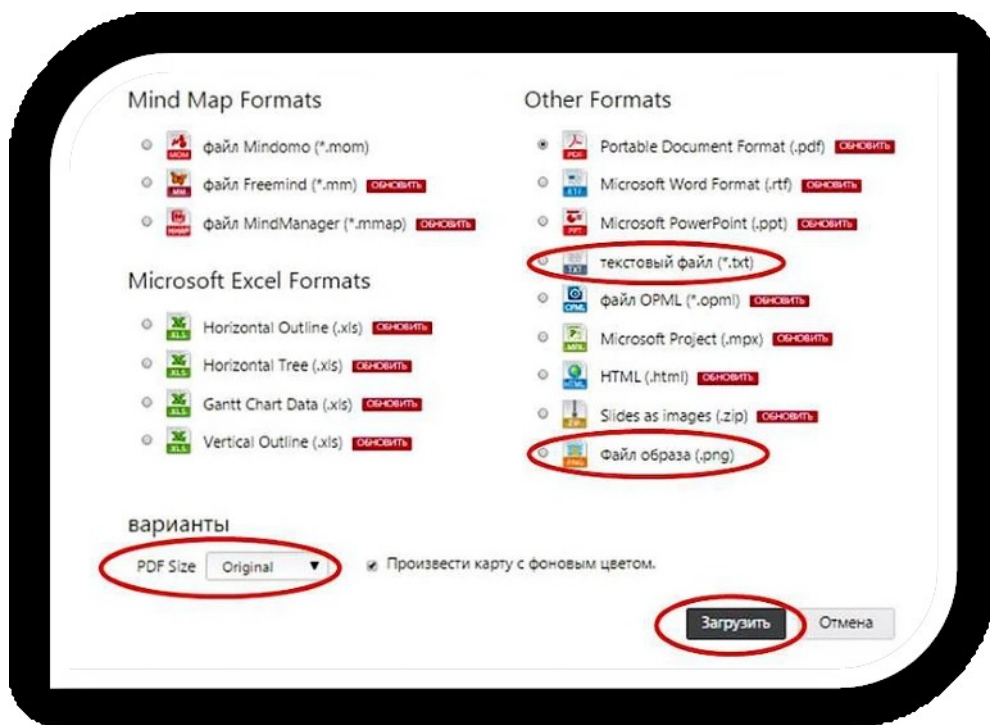
Створену карту можна роздрукувати. Для цього натискаємо на значок з трьома горизонтальними смужками вгорі зліва і вибираємо «друк».



Далі вибираємо параметри друку і натискаємо «ОК».

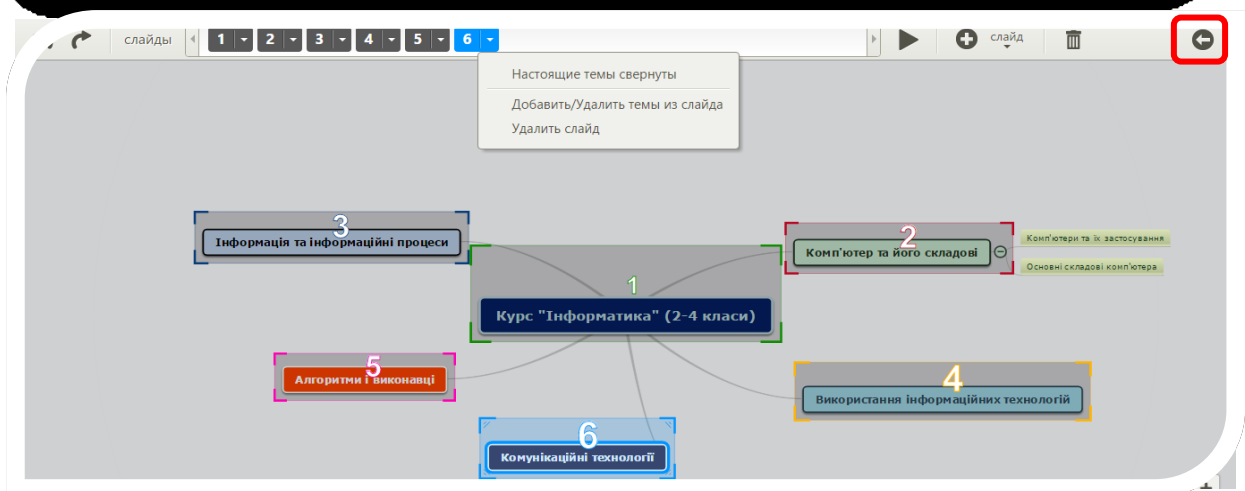
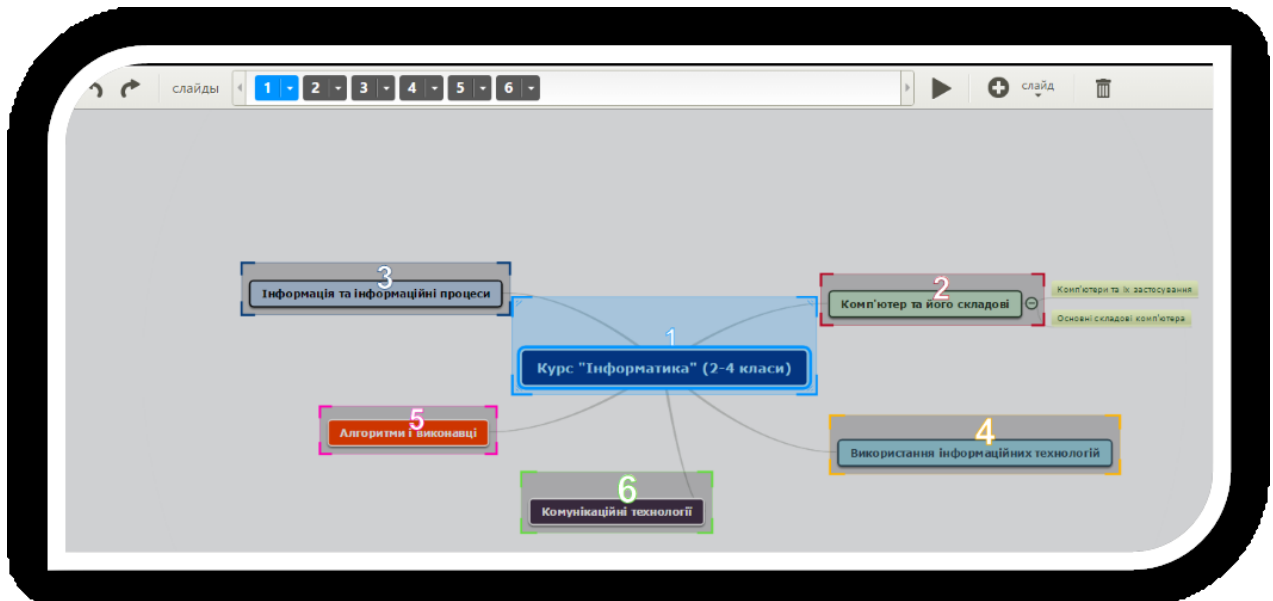


Якщо в цьому ж розділі натиснути «Завантажити», то можна зберегти ментальну карту на комп'ютер як текст, зображення png або як pdf-документ.

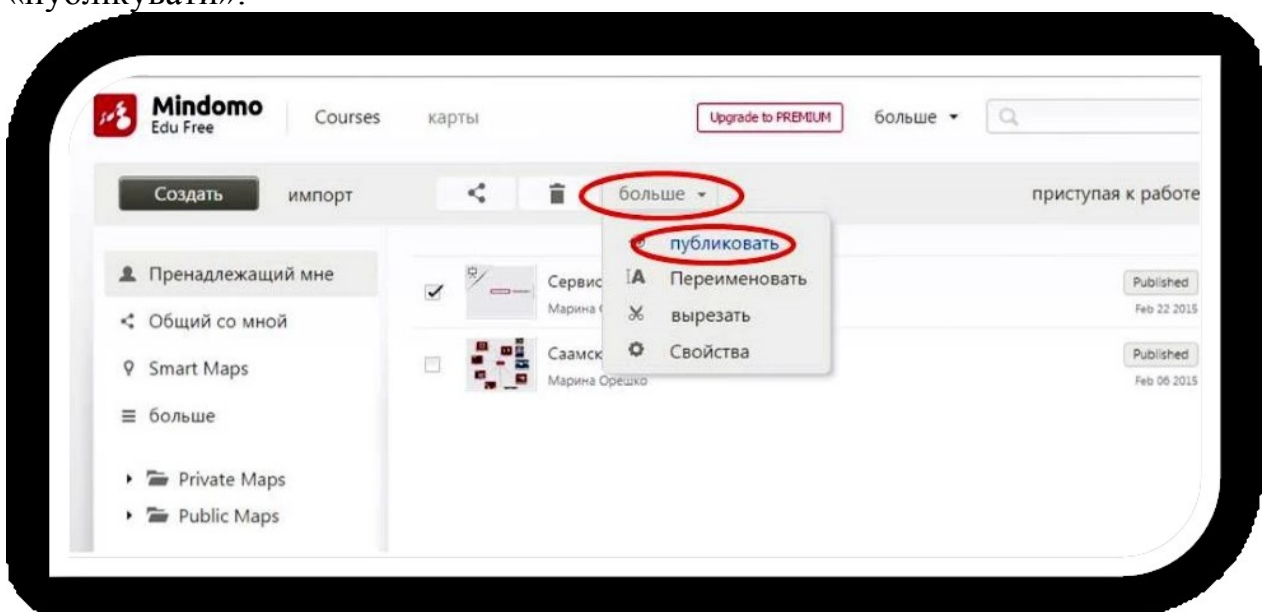


Для створення презентації на основі ментальної карти, необхідно натиснути на відповідний значок справа вгорі. Сервіс автоматично визначить перший слайд, з якого почнеться презентація. Змінити межі слайда можна за допомогою синіх обмежувальних маркерів.

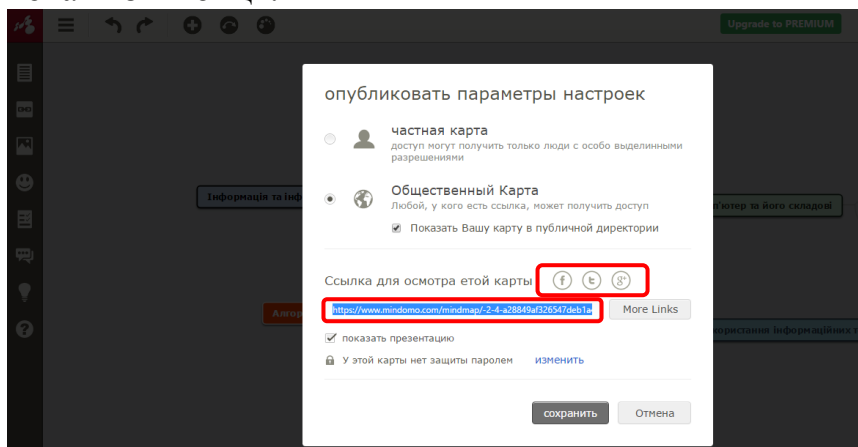
Повернутися назад з режиму презентації можна за допомогою кнопки «Назад» (справа вгорі).



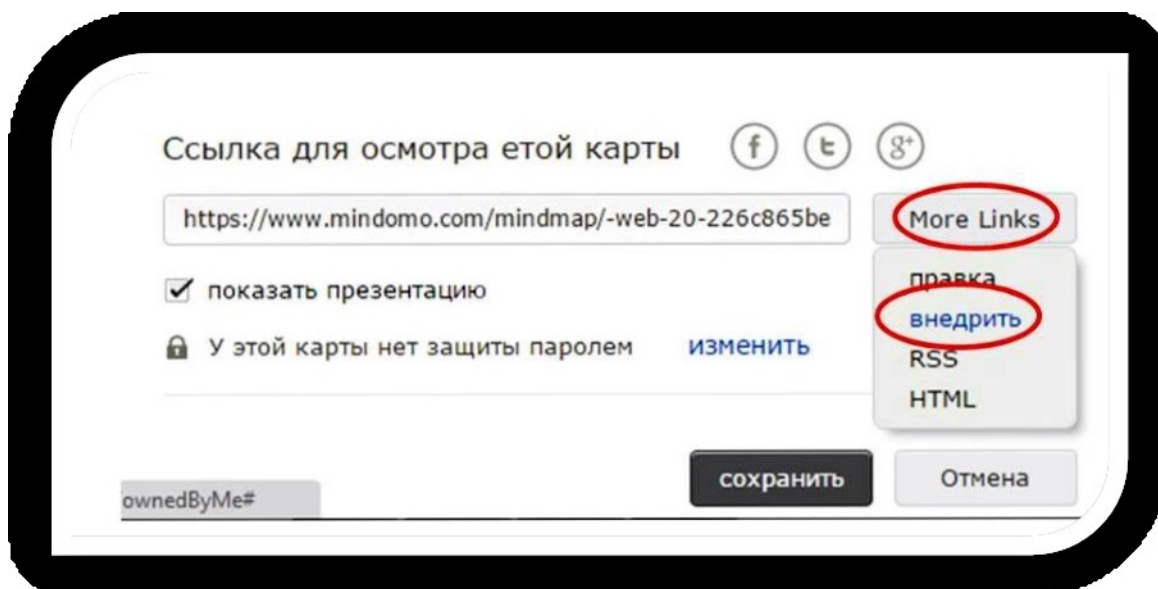
Ментальні карти в сервісі Mindomo зберігаються автоматично. Щоб опублікувати карту і поділитися роботою в соціальних мережах, повертаємося в особистий кабінет (натиснувши на логотип сервісу в лівому кутку), вибираємо необхідну карту (виділяємо «галочкою») і натискаємо «більше». Далі вибираємо «публікувати».



За допомогою кнопок з логотипами можна поділитися металею картою в соціальних мережах (Facebook, Google+, Twitter). Пряме посилання на карту можна скопіювати з віконця.



Щоб отримати код для вставки карти в блог або на сайт, натискаємо «More links» і вибираємо «впровадити». Копіюємо запропонований код і вставляємо на сайт або в блог (режим HTML). Розміри карти можна буде самостійно скорегувати в блозі / на сайті. Якщо залишити «галочку» навпроти «показати презентацію» глядачам буде доступна презентація, створена за ментальній карті.



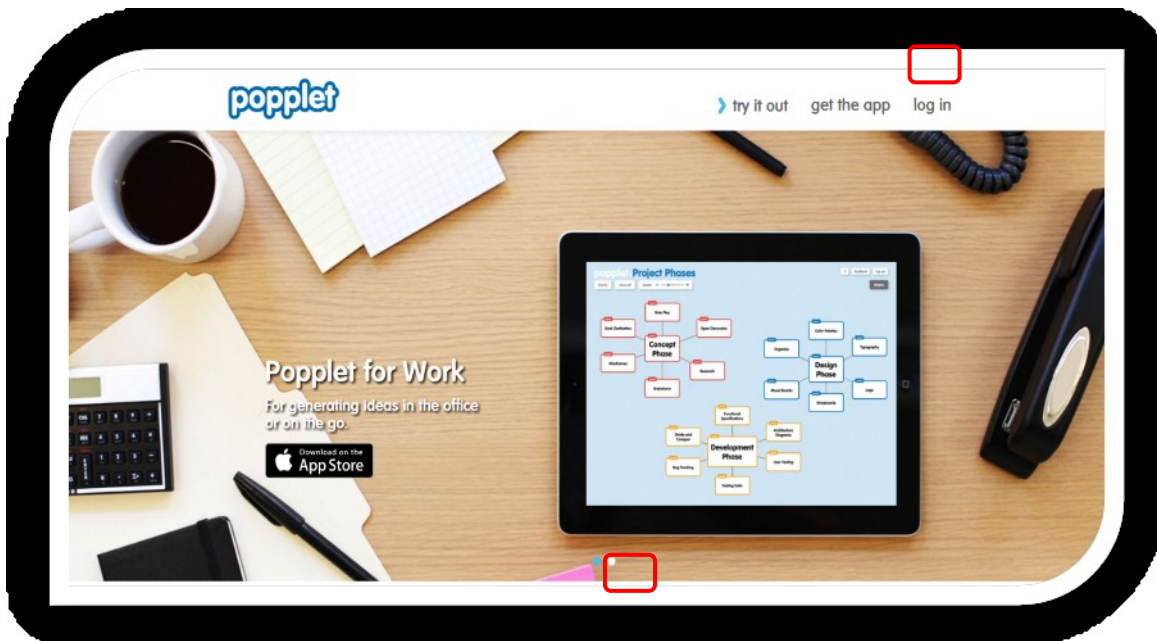
ПАМ'ЯТАЙТЕ: в сервісі MINDOMO (безкоштовна версія) під одним аккаунтом можна створити лише 3 ментальних карти.

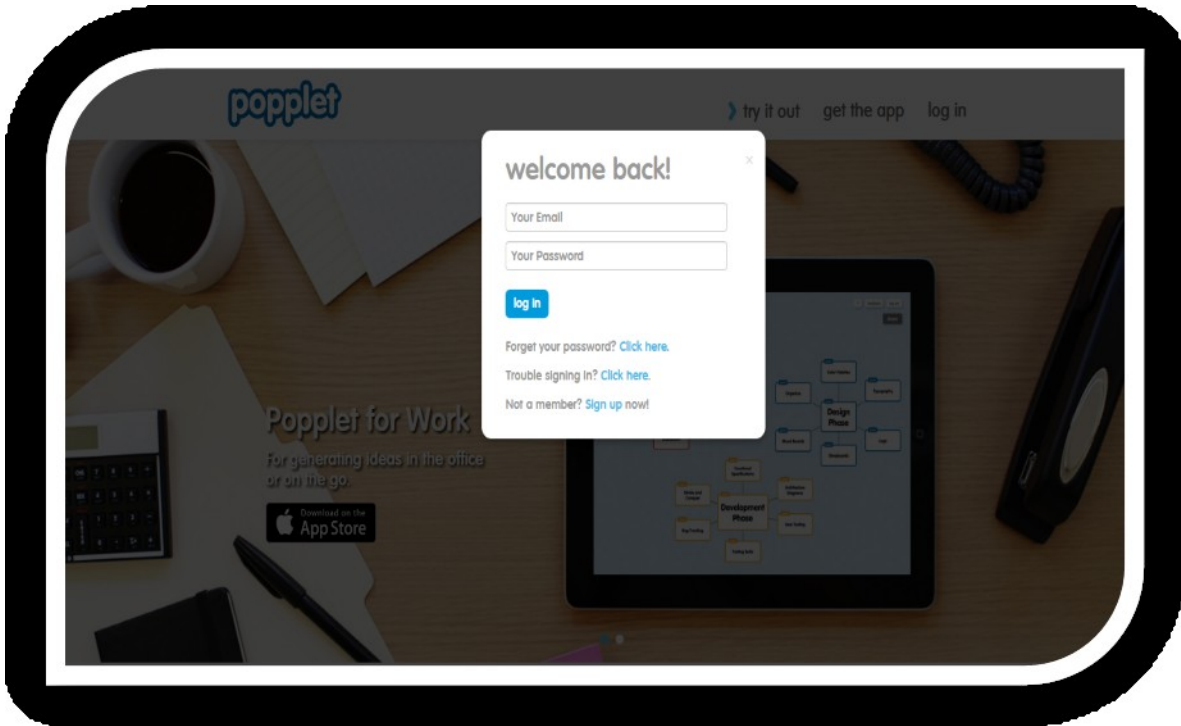
Інтернет-сервіс Popplet

Popplet - простий у використанні і потужний по функціоналу сервіс, що дозволяє створювати ментальні карти. Сервіс також призначений для створення та наповнення контентом онлайн-ої дошки з можливістю організації зв'язків між розміщеними об'єктами (карти знань).

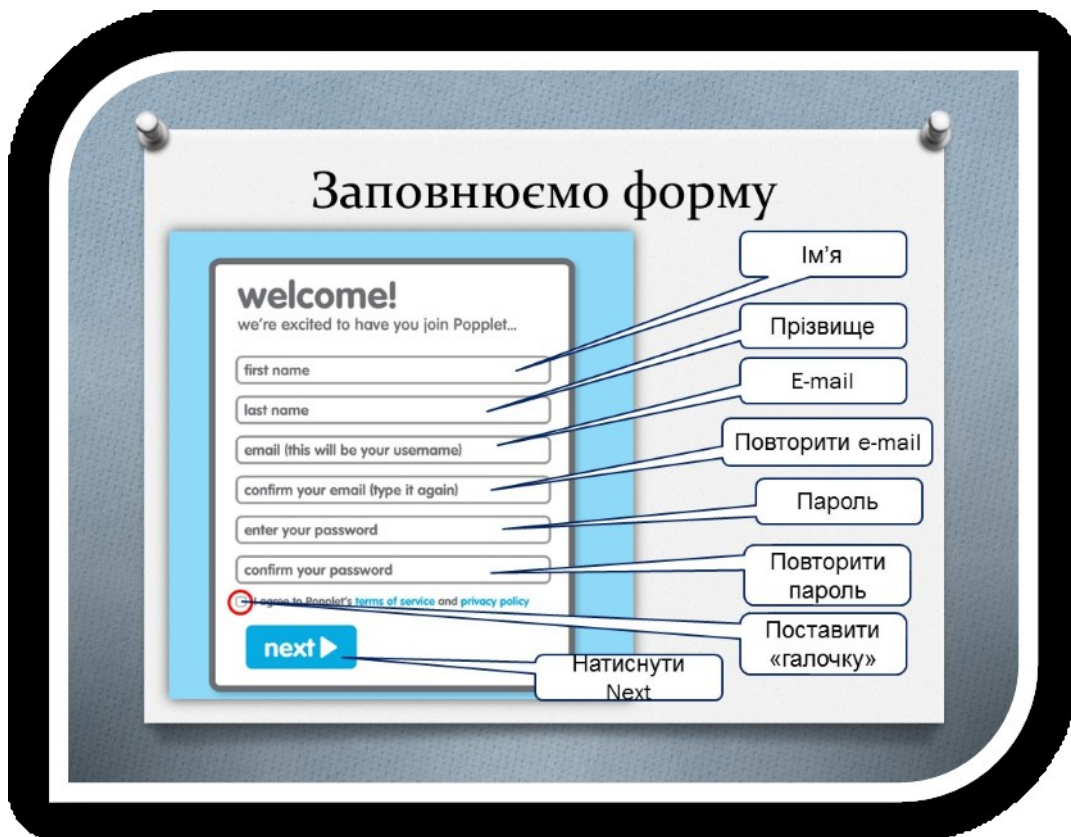


Для початку роботи на сервісі переходимо за посиланням <http://popplet.com/> та проходимо процедуру реєстрації. Для цього натискаємо на кнопку log in (увійти).



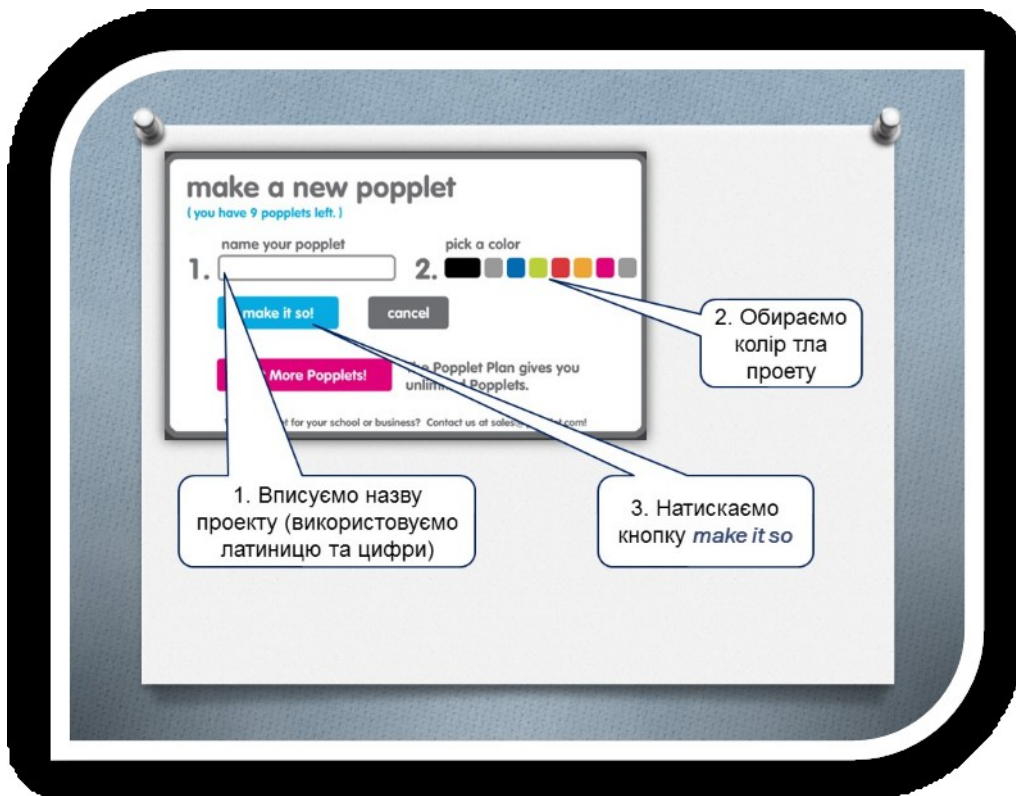


Переходимо до заповнення форми:



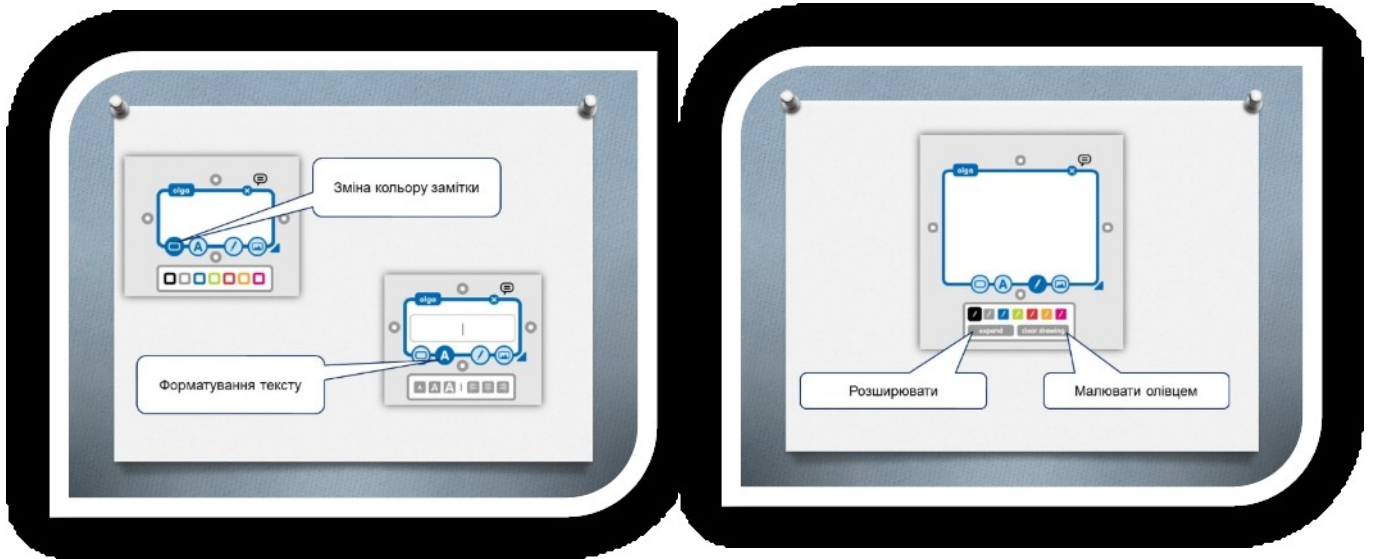
Після реєстрації кожен користувач отримує доступ до особистого кабінету і можна приступати до роботи - вхід доступний!

Для створення нової дошки натисніть кнопку зліва в меню *make new popplet*.



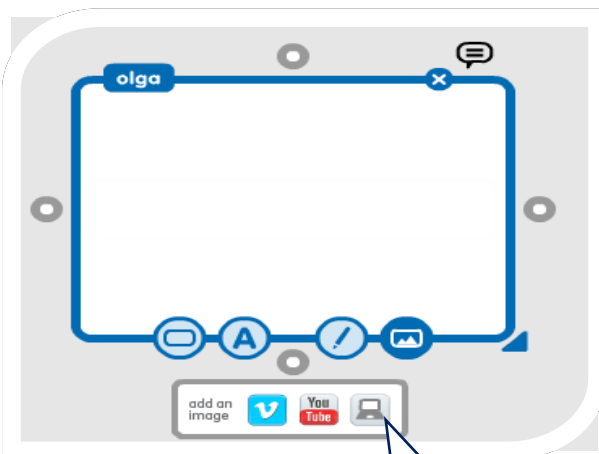
Для розміщення замітки необхідно зробити подвійне клацання миші на будь-якому вільному місці дошки. У замітці може бути текстовий матеріал, графічний (графіка, фотографії, відео), посилання на різну інформацію. Кількість заміток не обмежена. Мультимедійні елементи можна завантажувати зі свого комп'ютера або з відомих Інтернет-сервісів.

Робота з замітками:



Вставлення фото відео файлів:

Спосіб 1



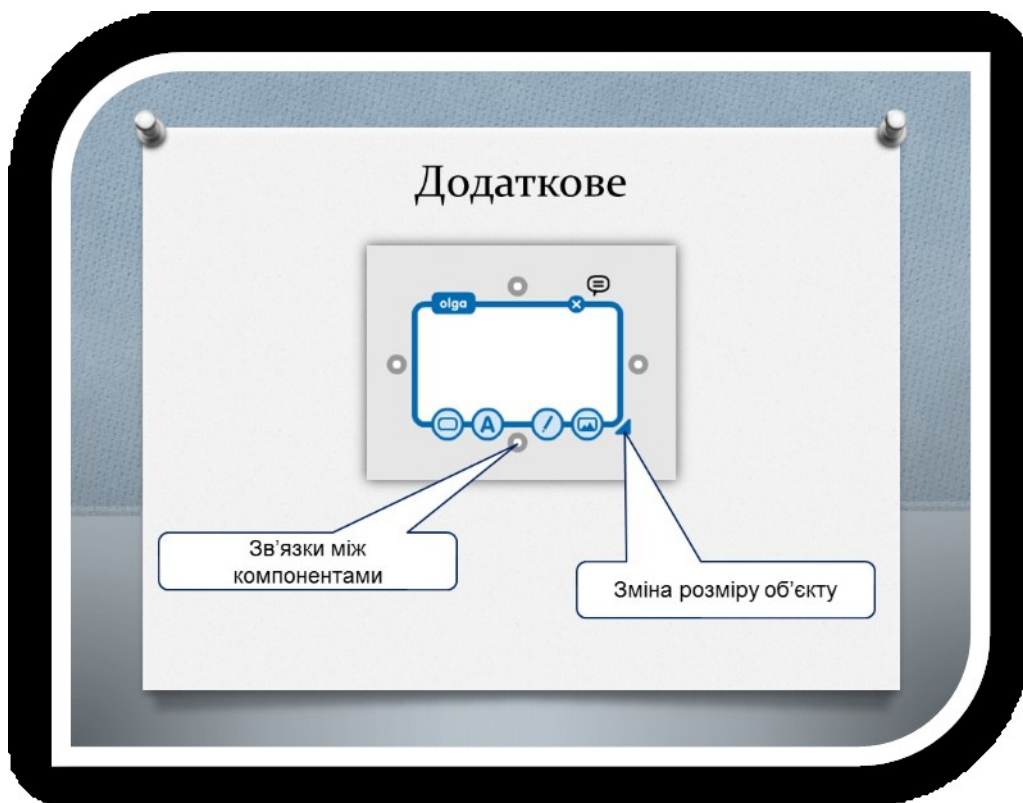
Завантаження відео з комп'ютера

Список 2.

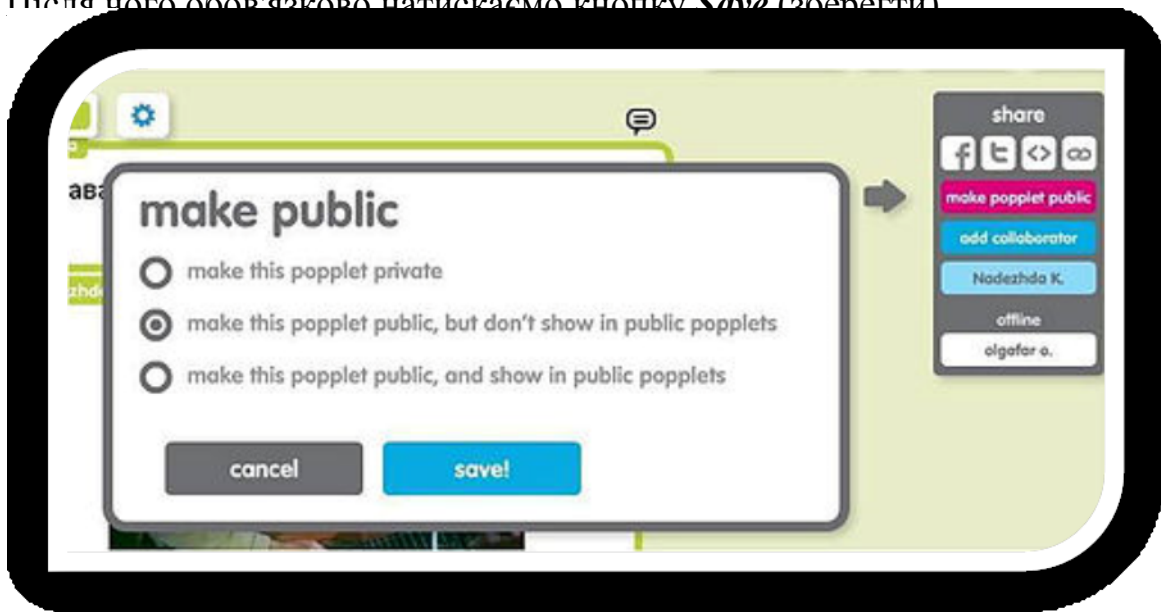


Вставка відео з **Vimeo** та **YouTube**

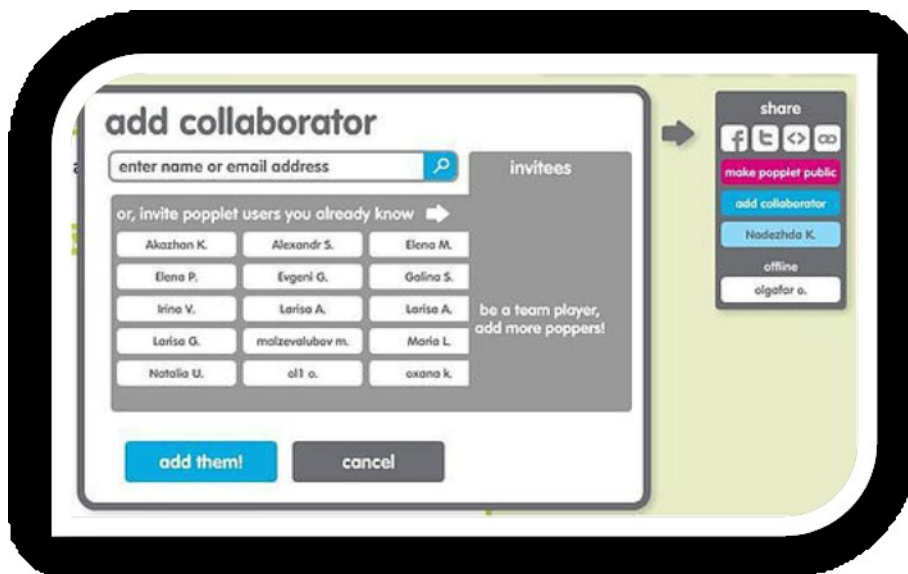
Додаткові можливості сервісу Popplet:

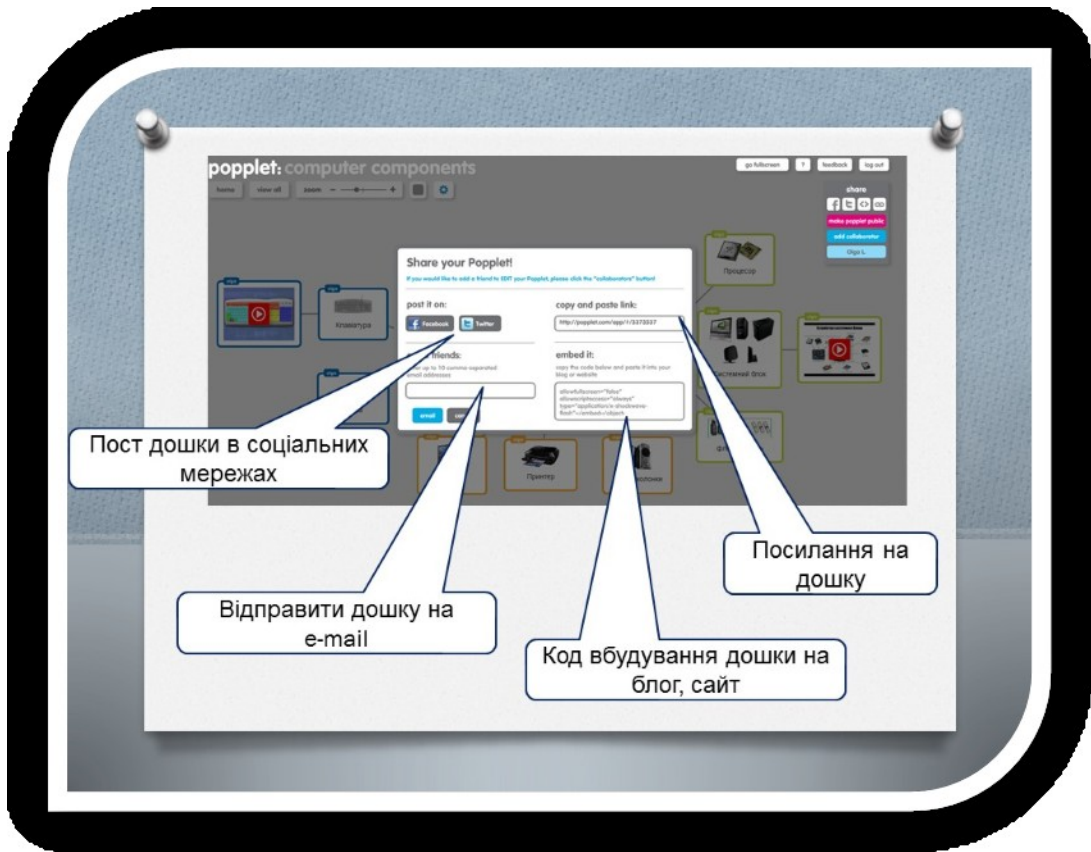


Публікація готової карти:
Зробити дошку публічною за допомогою кнопки **SHARE**.
Після цього обов'язково натискаємо кнопку **Save** (зберегти).

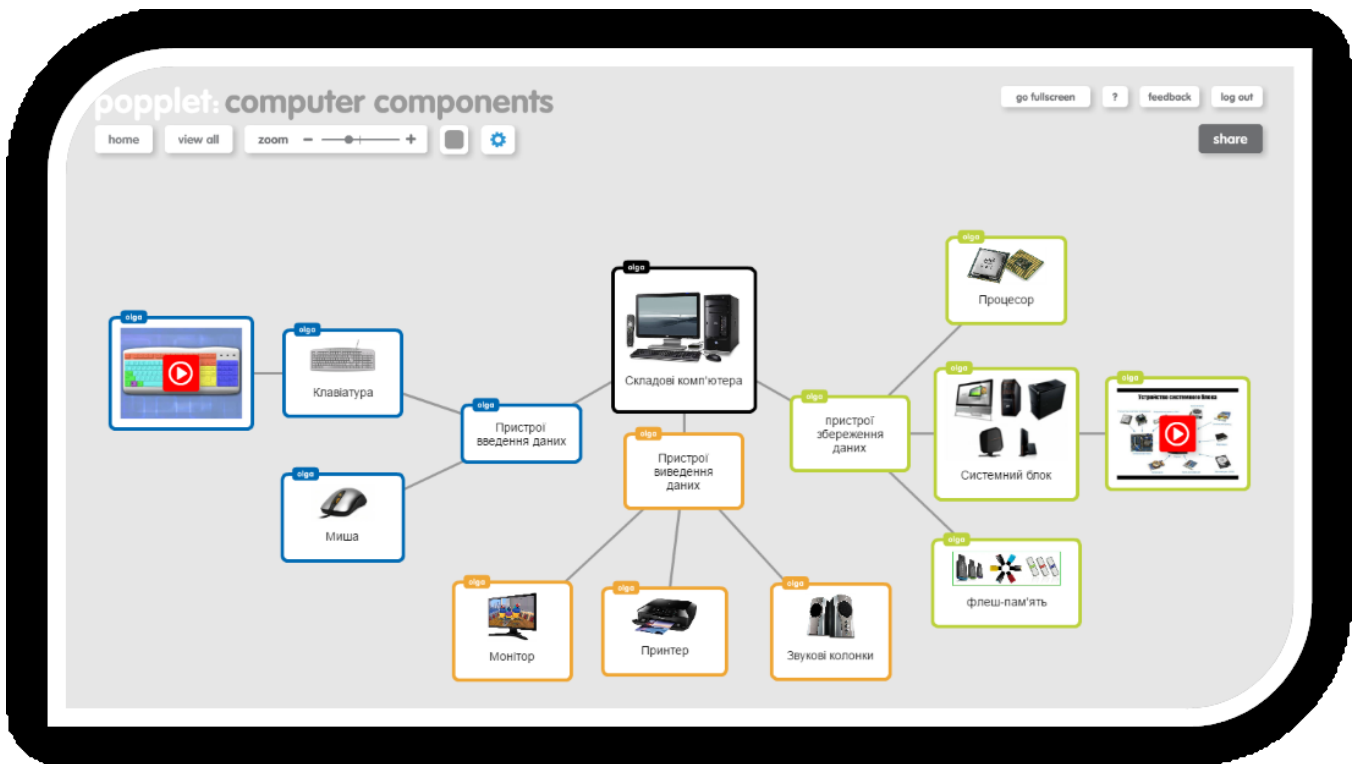


Додати співавторів з правом на редагування: вибираємо команду **ADD COLLABORATOR**. Після перевірки ім'я даного користувача з'явиться під вікном для введення адреси електронної пошти. Натискаємо на ім'я знайденого співавтора і воно автоматично перейде вправо після стрілки. Таким чином можна додати ще співавторів. На завершення процесу запрошення співавторів треба натиснути кнопку знизу вікна **ADD THEM (Додати)**. Після цього користувач, якого ви додали в співавтори, отримає по електронній пошті посилання на дошку Popplet з правом на редагування. Крім того, можна взяти посилання на цю дошку, натисканням на кнопку ∞, отримати код для вбудовування дошки на сайт за допомогою кнопки <>.





Приклад готової роботи в Сервісі Popplet:



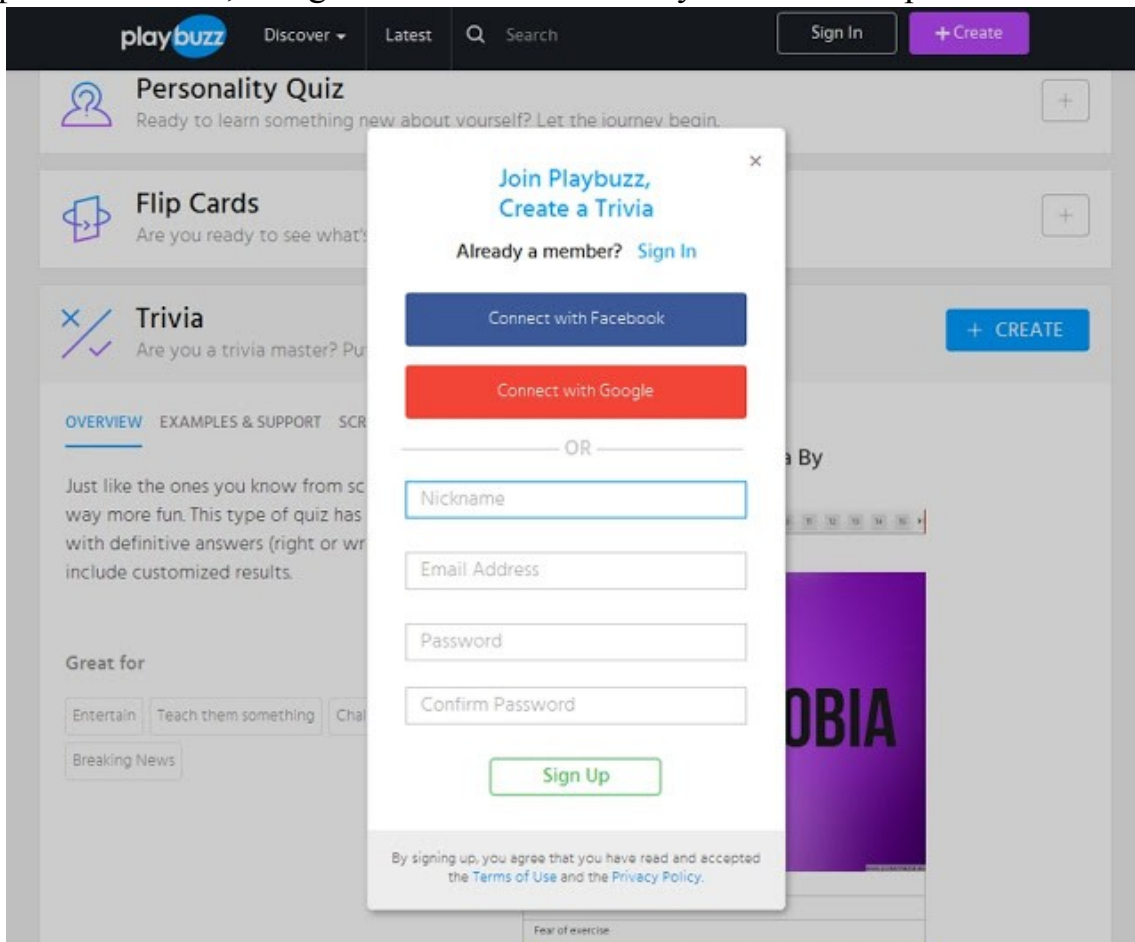
Сервіс Play Buzz

Play buzz – це унікальна онлайн-платформа, яка дозволяє створювати різноманітний інтерактивний контент: тести, опитування, слайд-шоу, статті-списки з анімованими картинками. Це потужна система для створення тестів, вікторин та опитувань. Забезпечує широке використання анімації, завдяки якій кожен тест або опитування виглядають жваво і привабливо. Зміст питання також допускає використання фото - і відеоматеріалів, що дозволяє уникнути монотонності і одноманітності.

Play Buzz генерує унікальне посилання для доступу до тесту, а також спеціальний код для вставки на сторінку вашого сайту або блогу.

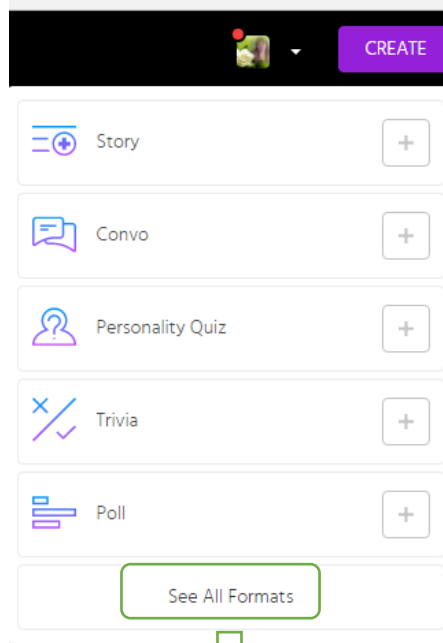
1. Реєстрація

Для роботи з сервісом необхідно зареєструватися: можна за допомогою профілю Facebook, Google або за допомогою будь-якої електронної пошти.



2. Початок роботи

Вибрати категорію контенту, який ви хочете створити: тести, інтерактивні списки і слайдшоу, спливаючі картинкі і тексти, голосування, опитування, і багато іншого. Для цього треба натиснути кнопку **Create**, обрати зі списку потрібний контент (щоб переглянути всі можливі формати, клацнути по **See All Formats**). потім приступити до заповнення запронованих полів.



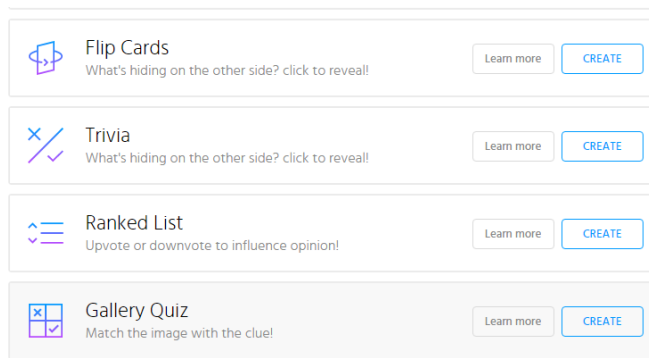
Choose A Format
They are all free, easy to use, optimized for engagement and embeddable everywhere

1 Select a Format → 2 Create → 3 Publish & Share

ALL

- ENTERTAIN
- CHALLENGE
- BREAKING NEWS
- MAKE A RECOMMENDATION
- TEACH THEM SOMETHING
- MAKE A LIST
- LET THEM VOTE
- ASK THEIR OPINION
- CREATE A DISCUSSION
- ADD DRAMA

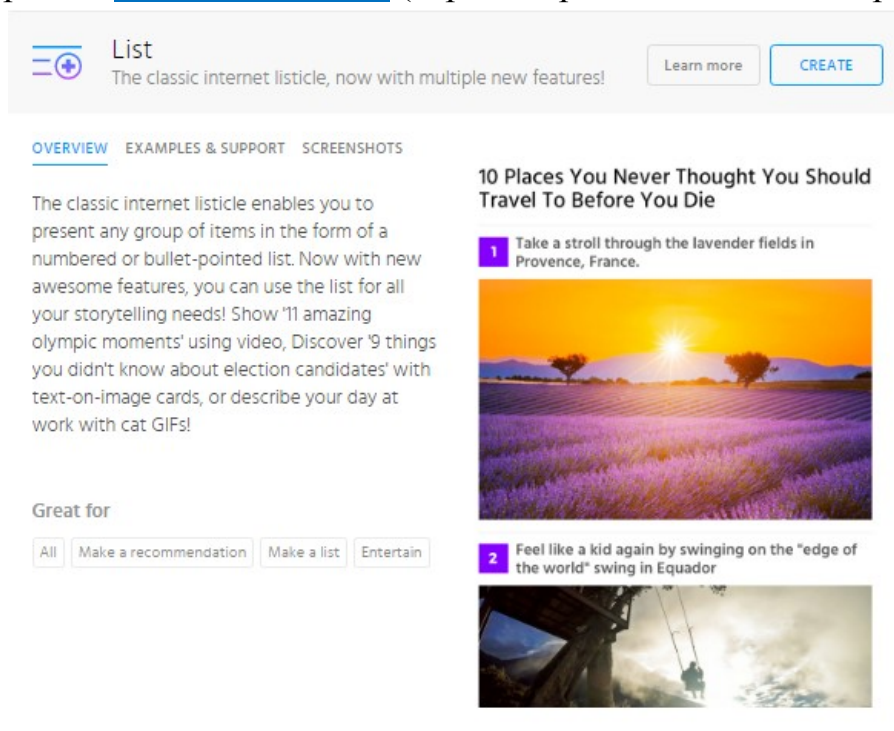
	Story NEW Create engaging stories using interactive formats and visuals	Learn more	CREATE
	Video Snaps Highlight the best parts of video content	Learn more	CREATE
	Convo Conversations done right - via texts	Learn more	CREATE
	List The classic internet listicle, now with multiple new features!	Learn more	CREATE
	Countdown Who's #1? There's only one way to find out!	Learn more	CREATE
	Swiper Love or hate? use the swiper to vote!	Learn more	CREATE
	Poll Your opinion matters. Cast your vote now!	Learn more	CREATE
	Personality Quiz Ready to learn something new about yourself?	Learn more	CREATE



При потребі можна клацнути на кнопку **Learn more** – ознайомитись із виглядом готової вправи, прикладами використання шаблону.

Наприклад, для контенту **List**:

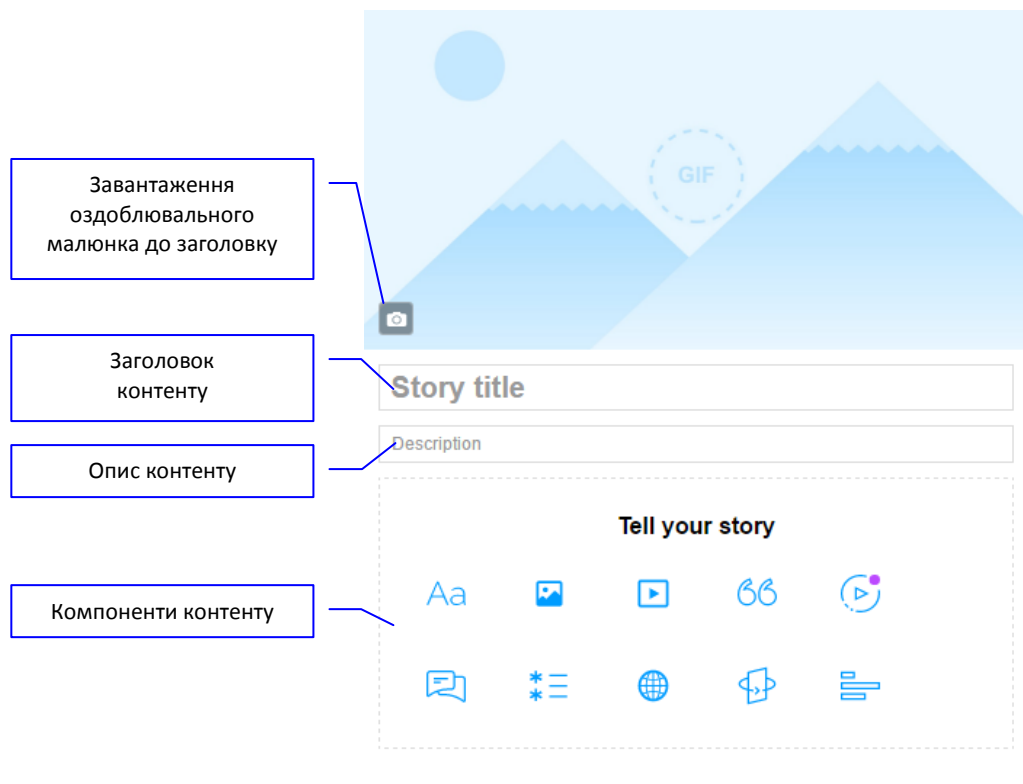
- розділ **OVERVIEW** (Огляд): дається короткий опис використання шаблону англійською, скріншот вправи;
- розділ **EXAMPLES & SUPPORT** (Приклади та підтримка): пропонуються готові тести, створені іншими зареєстрованими користувачами, які при бажанні можна виконати самім або запропонувати своїм учням;
- розділ **SCREENSHOTS** (скріпи екранів з готовими вправами).



3. Робота з шаблонами вправ

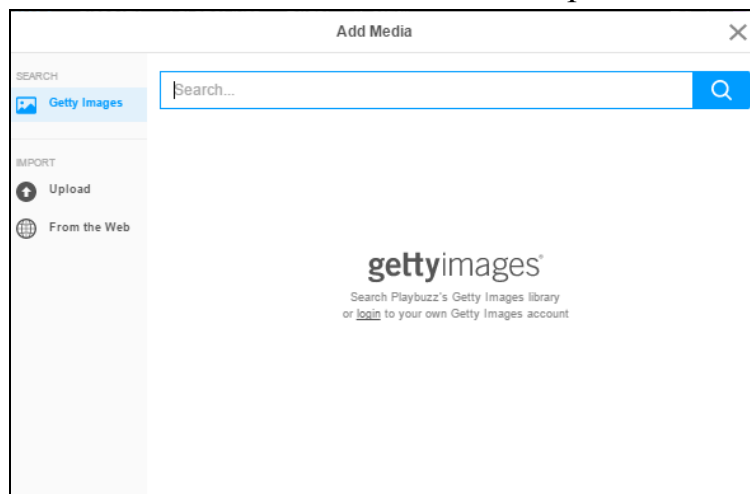
Розглянемо деякі особливості використання шаблонів PlayBuzz.

- ❖ **Story** – зручний засіб для створення робочих аркушів до уроку, ІКТ-супроводу уроку тощо.



Завантаження оздоблювального малюнка до заголовку:

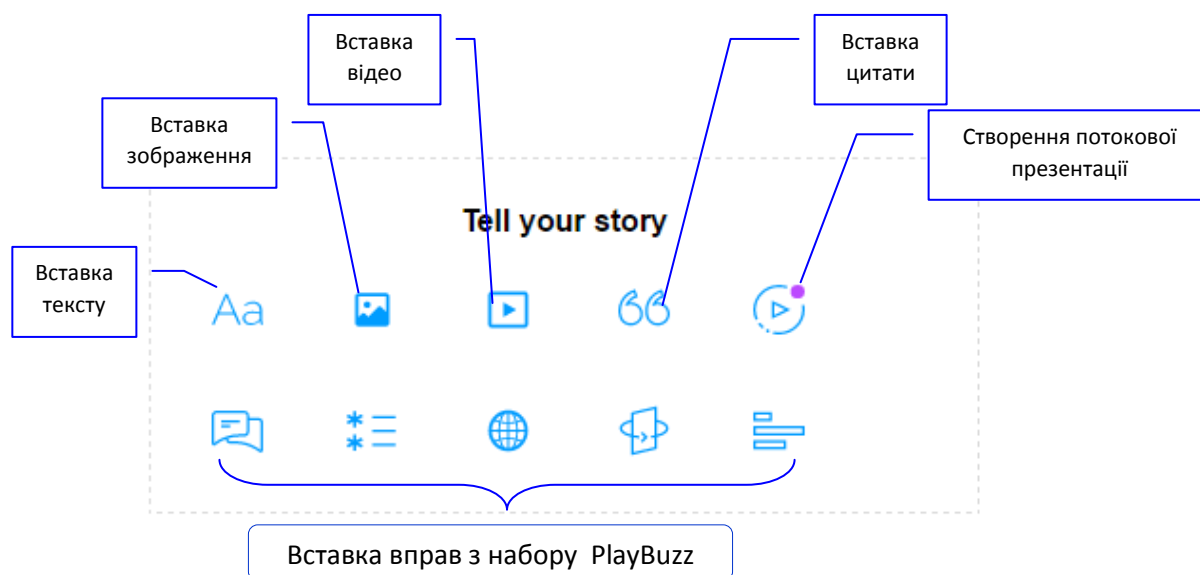
- 1) **Getty Images** – ввести в пошукове поле запит на тематичний малюнок;
- 2) **Upload** – завантажити малюнок з комп'ютера;
- 3) **From the Web** – завантаж ати малюнок через його URL-адресу:



Приклад:



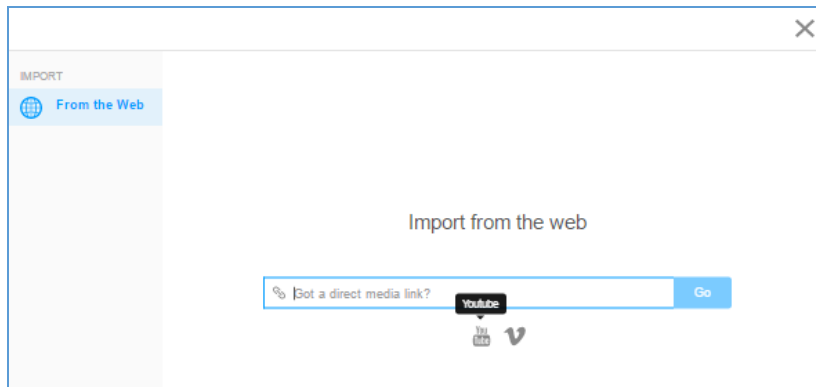
Призначення інструментів:



Вставка тексту відбувається безпосередньо в тестове поле, можна вписати заголовок (назву) завдання, повідомлення тощо.

Вставка зображення виконується аналогічно до вставки зображення до заголовку контенту, але з'являється можливість завантажити gif-зображення.

Вставка відео: можна завантажити відео через URL-адресу, з Youtube або з Vimeo (клацнути по кнопкам під полем введення адреси):



Вставка цитати: можна обрати один з трьох шаблонів подання цитати:

Description

📷 🗨️ 📄 📎 📌

📷

“ Enter quote... ”

0 / 250

Who said it?

Tell us more...

Description

📷 🗨️ 📄 📎 📌

📷

📷

Enter quote...

0 / 250

Who said it?

Tell us more...

Description

📷 🗨️ 📄 📎 📌

📷

“

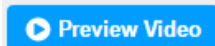
Enter quote... ”

0 / 250

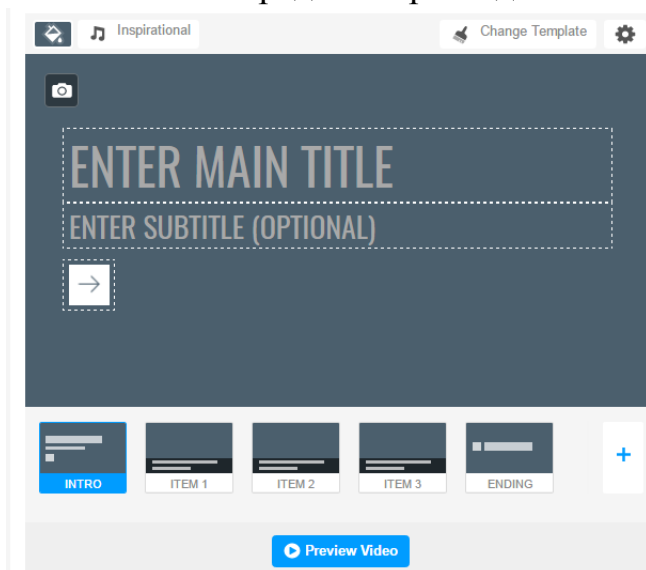
Who said it?

Tell us more...

Вставка потокової презентації: заповнити шаблони слайдів (вставити зображення, текст), при потребі можна оздобити музичним супроводом, виконати заливку слайду вподобаним кольором. За допомогою кнопки



можна виконати попередній перегляд.



❖ **List** – засіб для послідовного відображення певної інформації, яка може бути подана у вигляді зображень та тексту.

Наприклад, в навчальній діяльності можна використати цей засіб для:

- ознайомлення з ілюстраціями до тексту та цитатами з нього, які описують зображені фрагменти;
- демонстрації географічних об'єктів з відповідним описом;
- в математиці – відображення графіків функцій, геометричних фігур тощо;
- в астрономії – етапи виникнення та розвитку Галактики;
- в історії – хронологічне подання певної історичної події з ілюстраціями.

Приклад:

«Замки України» - віртуальна екскурсія найгарнішими замками, які збереглися на території України.

(електронний

доступ:

<http://www.playbuzz.com/yvwwui10/3-22-2017-6-58-02-pm>)

Замки України

За довгий історичний час на території України існує понад 5000 замків. Кожен з них по-своєму унікальний і особливий. Деякі з замків і фортець знаходяться в кращому стані від давніх: залишилися лише руїни. Більше 20 замків пам'ятників архітектури Київської Русі знаходяться в Україні. На архітектурних конструкціях помітніся багатонаціональність України. Деякі замки зберігають відбитки культур: Актро-Угорщини, Польщі, Литви, Росії, Туреччини.

Автор Ірина Амань

марта 22, 2017

f vk twitter reddit + </> Embed

1 Кам'янець-Подільський замок



Був споруджений в 11-12 століттях. Основні укріплення фортеці були побудовані в 16-17 століттях. Фортеця є відмінним зразком надліній фортифікації Східної Європи. Фортеця досі приймає відвідувачів.

❖ **Swiper** – засіб для створення опитування, ставлення до певної події тощо.

В навчальній діяльності можна використати цей засіб для перевірки знань учнів, голосування тощо.

Приклад: перевірка знань з правил безпеки при роботі за комп'ютером:

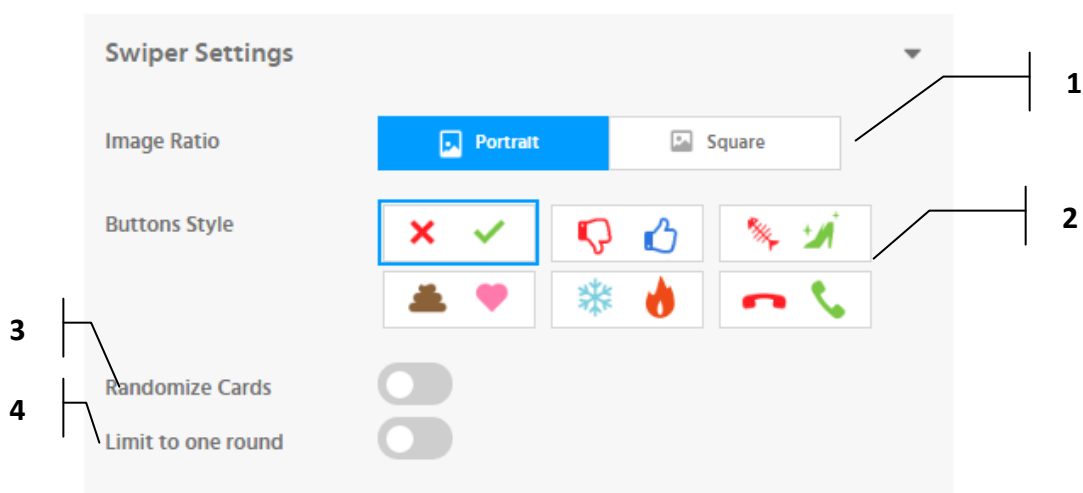


Початково пропонується 3 варіанти запитань, але при потребі можна додати запитання, клацнувши по кнопці:

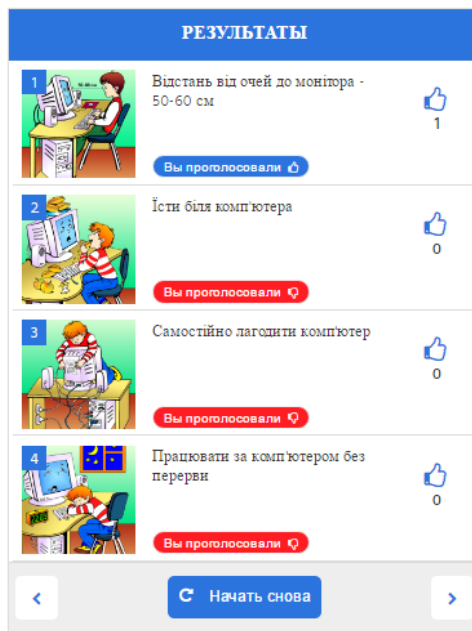
Add question

Примітка: при створенні вправ можна обирати:

- форму зображення (прямокутна або квадратна) (1);
- вигляд кнопок для голосування (2);
- випадковий порядок подання карток (3);
- обмеження кількості відповідей (4).

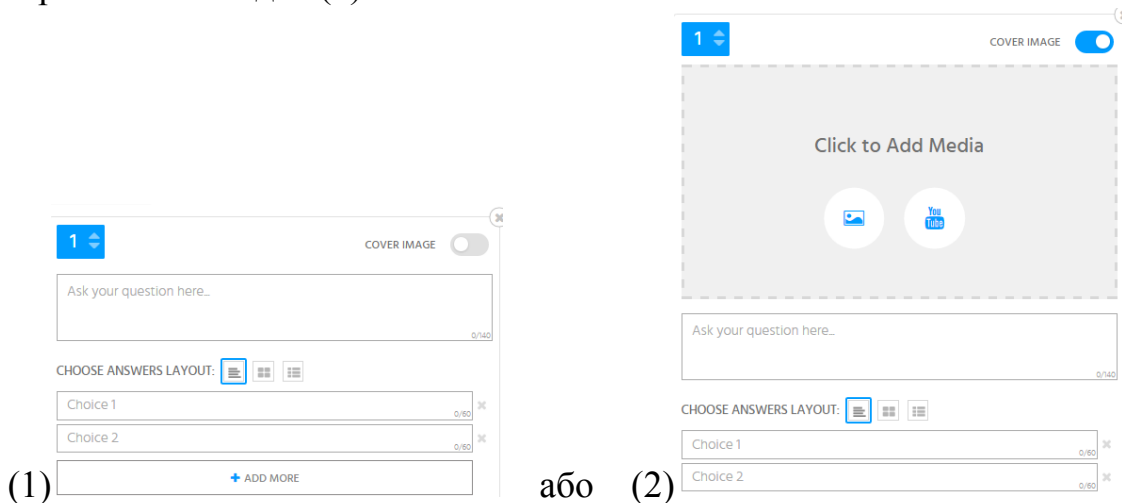


Після завершення опитування можна переглянути результати:



❖ **Poll** – швидке опитування, результати якого подаються у вигляді гістограм.

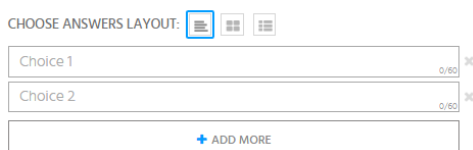
При створенні вправ можна використовувати різні шаблони: з текстами (1), зображеннями/відео (2):



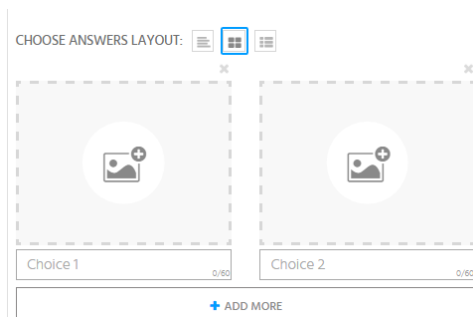
Для перемикання в режим зображення/відео треба змінити положення кнопки **COVER IMAGE** вправо: вправо:

Варіанти відповідей також можна задавати:

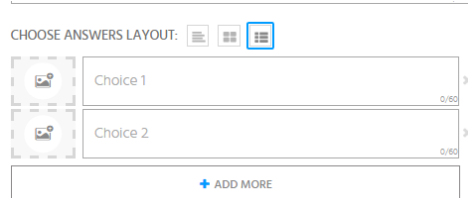
➤ текстові:



➤ із зображеннями:

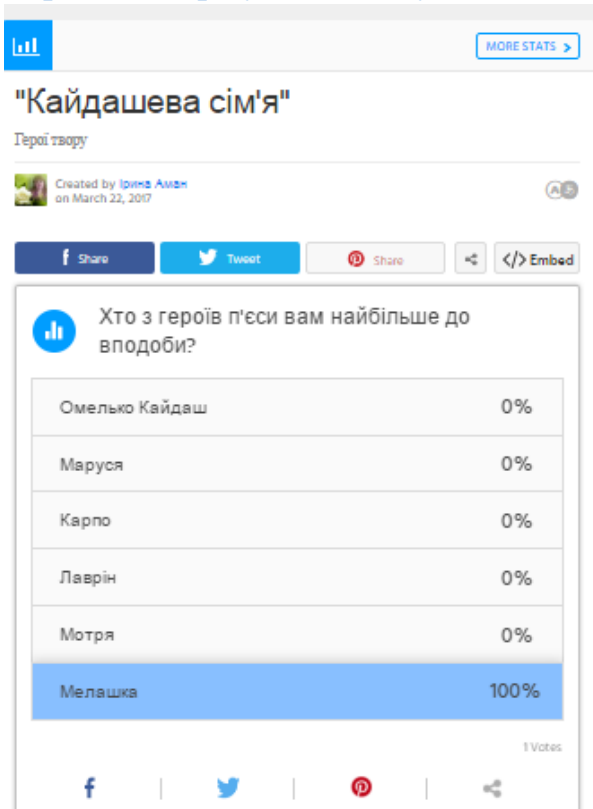


➤ поєднання зображень і тексту:



В навчальній діяльності можна використати цей засіб для рефлексії, швидкого голосування щодо обраного питання, на вибір правильної (або власної) думки тощо.

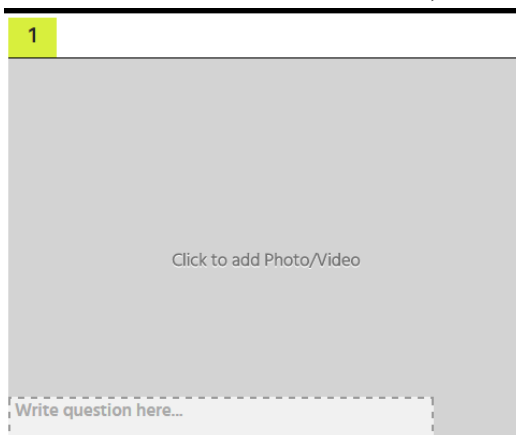
Приклад: при вивченні творів з української або зарубіжної літератури можна запропонувати учням висловити свою симпатію до певного героя твору. Наприклад, до героїв «Кайдашевої сім'ї» (електронний доступ: <https://www.playbuzz.com/yvwwui10/3-22-2017-8-26-30-pm>)



❖ **Personality Quiz** – засіб для створення індивідуального опитування (тестування) із зазначенням результату після завершення тестування.

Алгоритм створення тесту:

1. Вводимо текст запитання у відповідне поле (можна подати зображення до запитання – клацнути по Click to add Photo/Video):



2. Пропонуємо варіанти відповідей:

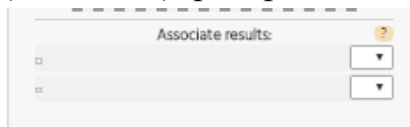
➤ текстові варіанти:



➤ варіанти із зображеннями:



3. При потребі можна задати кількість балів для кожного варіанту відповідей (від 0 до 2), розкривши список “Associate results”:



Кількість варіантів відповідей можна збільшувати, клацнувши на кнопці

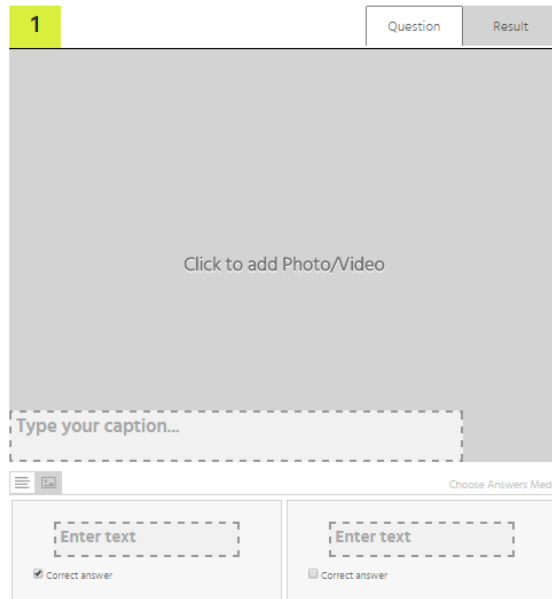
Add answer

Додати питання – клацнути по кнопці

Add question

Варіантів використання цього засобу – безліч. Кожен вчитель може дібрати свої завдання до будь-якої теми.

❖ **Trivia** – засіб для проведення швидкого тестування/опитування.



В процесі створення задається правильний варіант відповіді (встановити позначку біля «Correct answer»):

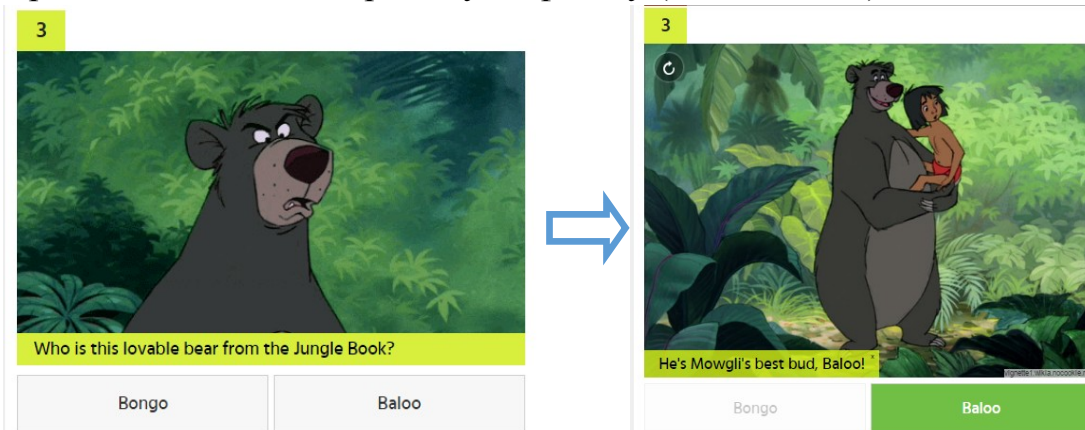


Варіанти відповідей можуть бути текстовими або у вигляді зображень:



В шаблоні задається питання (вкладка «Question») та правильна відповідь на зворотному боці (вкладка «Result»), які спрацьовують як флеш-картки і дають змогу багаторазово переглянути питання та результат (особливо цікаво відображуються варіанти з відео).

Приклад 1: впізнати героїв мультфільму (англійською):





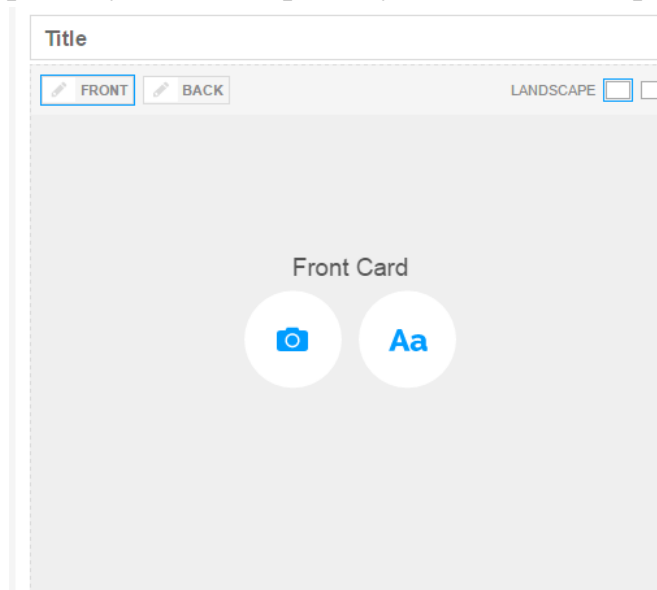
Приклад 2: Назвати фрукти англійською (варіант текстового запитання з графічними варіантами відповідей):

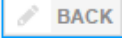


❖ **Flip Cards** – флеш-картки для швидкої перевірки знань.

Алгоритм роботи із засобом:

1. Заповнюємо видиму сторону картки (запитання)  (текстовий або графічний варіант, у вигляді прямокутника або квадрату: ):



2. Аналогічно заповнюємо зворотню сторону картки (з відповіддю) . Примітка: при заповненні обох сторін картки можна вибрати фон, тип шрифту, вирівнювання (панель стає активною після введення питання або варіанту відповіді):



Приклад:

Перевірка правильного наголошення слів в українській мові (на фронтальній стороні написано слово, учні повинні вголос прочитати слово, поставивши наголос, після обертання картки пропонується правильний варіант наголосу:



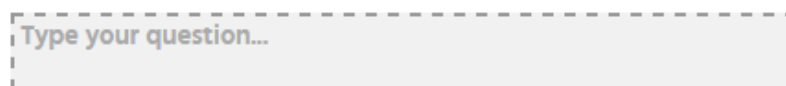
❖ **Gallery Quiz** – ігровий засіб для проведення швидкого тестування/опитування, складений із текстів або зображень. Принцип роботи полягає в виборі правильного або неправильного об'єкта, але тільки одного. Після вибору з'являються зірочки (від 3-х до 0) в залежності від кількості використаних спроб для пошуку правильної відповіді.

Алгоритм створення засобу:

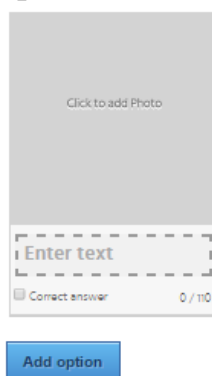
1. Вказати номер (або назву запитання) запитання:

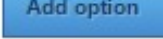


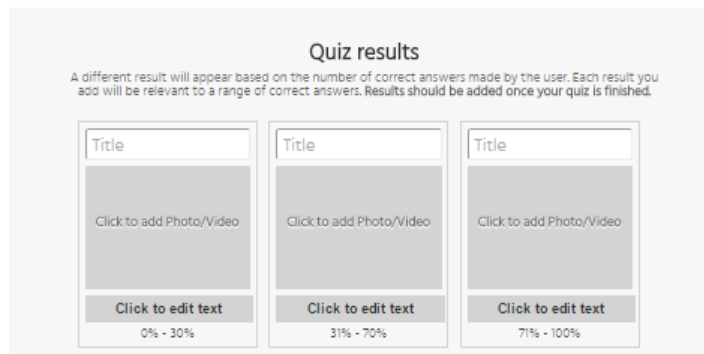
2. Подати опис завдання:



3. Вставити варіанти зображень (тексту) для вибору відповіді та позначити правильний варіант:



4. Щоб додати декілька варіантів, треба клацнути по кнопці .
5. Можна створити зворотній зв'язок після завершення виконання завдань тесту в залежності від процентного відношення кількості правильних відповідей. Для цього заповнити відповідні поля в області «Quiz results»:

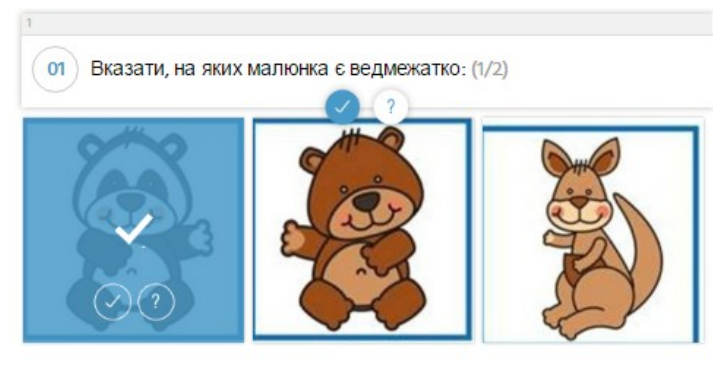


Особливо корисним цей засіб буде для використання з молодшими школярами або дошкільнятами, які не так швидко читають, а краще орієнтуються в картинках.

Наприклад:

- обрати зайвий об'єкт;
- показати потрібний об'єкт із запропонованих;
- знайти тінь поданого об'єкта;
- вказати половинку заданого зображення;
- вибрати правильну букву;
- знайти такий самий об'єкт;
- вказати кількість заданих об'єктів тощо.

Приклад:



- ❖ **Gallery Quiz** – ігровий засіб для проведення швидкого тестування/опитування, складений із текстів або зображень. Принцип роботи полягає в виборі правильного або неправильного

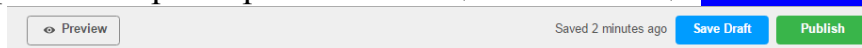
об'єкта, але тільки одного. Після вибору з'являються зірочки (від 3-х до 0) в залежності від кількості використаних спроб для пошуку правильної відповіді.

Алгоритм створення засобу:

6. Вказати номер (або назву запитання) запитання.

4. Збереження роботи та публікація.

В ході роботи над контентом бажано після кожного створеного блоку зберігати чорновий варіант роботи – клацати по кнопці **Save Draft**.



Для того, щоб опублікувати в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Pinterest, G+ тощо), вбудувати на сайт/блог, отримати посилання, необхідно клацнути на кнопці **Publish**.

Використання інфографіки

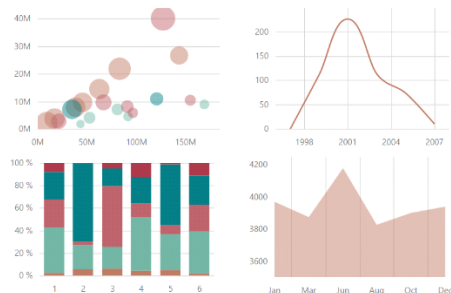
У освітній практиці можна виділити декілька напрямків використання інфографіки: візуалізації навчального контенту (образне представлення нової навчальної інформації, закріплення навчального матеріалу, а також його систематизація засобами інфографіки); представлення викладача, освітньої програми, навчального закладу; створення карт знань предметної галузі з метою перетворення навчального контенту в зручні візуальні конструкції; спільна діяльність педагога і здобувача освіти з метою інфографічного представлення дистанційного курсу, мережевого проекту тощо.

Основна мета інфографіки – інформування. При цьому її об'єкти виступають в якості доповнення до текстової інформації, яка охоплює тему в повному обсязі, і містять деякі візуальні пояснення/уточнення (чи навпаки). Стиль передавання інформації може бути вельми різноманітним: графічно представлені залежно вимірюваних величин від параметрів, схеми, діаграми, номограми, ієрархії і графи, мапи, ілюстровані інструкції, піктограми та інше. Розглянемо декілька популярних сервісів для створення інфографіки.

Основні типи візуалізації даних

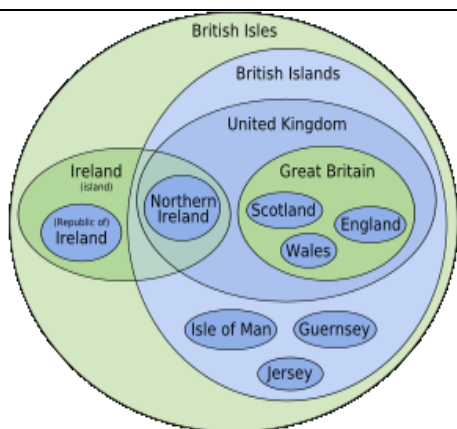
Візуалізація даних – це наочне представлення масивів різної інформації.

Тип 1



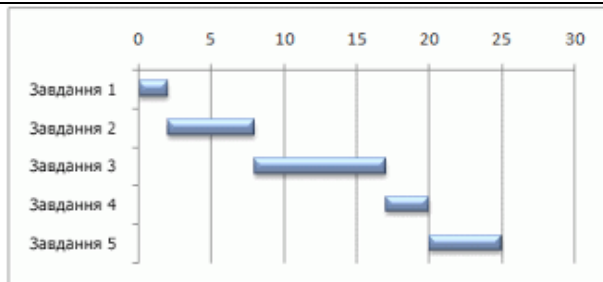
Звичайне візуальне представлення кількісної інформації в схематичній формі. До цієї групи можна віднести всім відомі кругові та лінійні діаграми, гістограми і спектрограми, таблиці і різні точкові графіки.

Тип 2



Дані при візуалізації можуть бути перетворені у форму, що посилює сприйняття і аналіз цієї інформації. Наприклад, карта і полярний графік, тимчасова лінія і графік з паралельними осями, діаграма Ейлера.

Тип 3



Концептуальна візуалізація дозволяє розробляти складні концепції, ідеї і плани за допомогою концептуальних карт, діаграм Ганта, графів з мінімальним шляхом та інших подібних видів діаграм.

Тип 4



Стратегічна візуалізація переводить у візуальну форму різні дані про аспекти роботи організацій. Це всілякі діаграми продуктивності, життєвого циклу і графіки структур організацій.

Тип 5



Графічно організувати структурну інформацію за допомогою пірамід, дерев і мап даних допоможе метафорична візуалізація, яскравим прикладом якої є мапа метро.

Тип 6



Комбінована візуалізація дозволяє об'єднати кілька складних графіків в одну схему, як в мапі з прогнозом погоди.

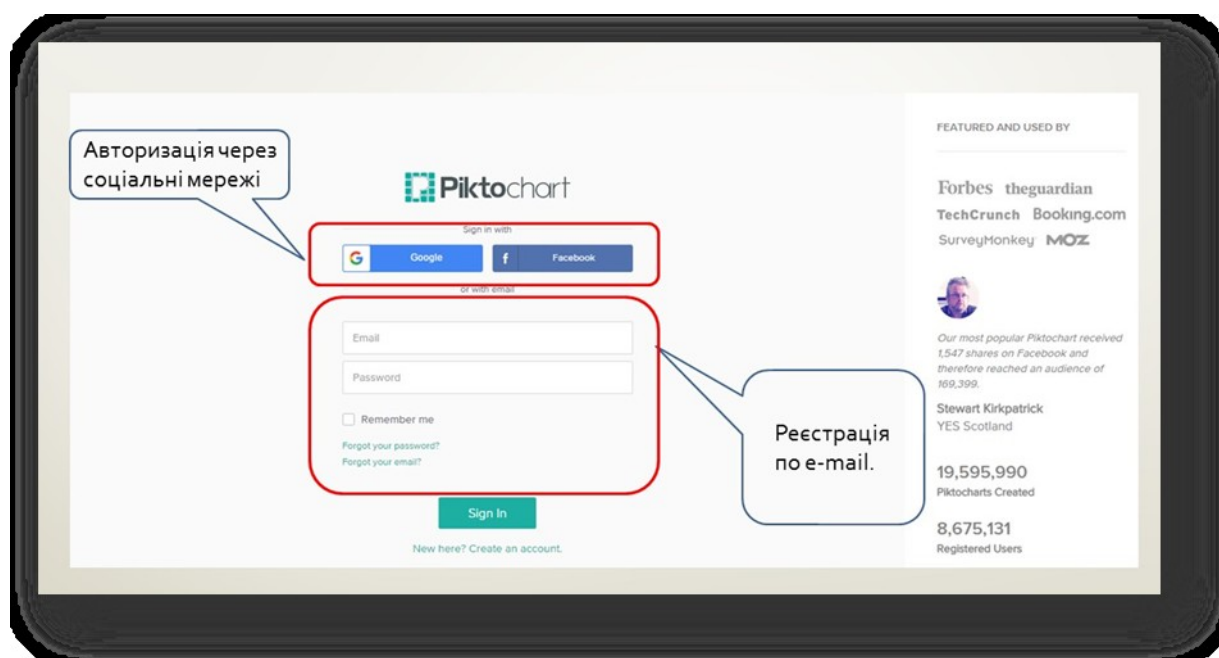
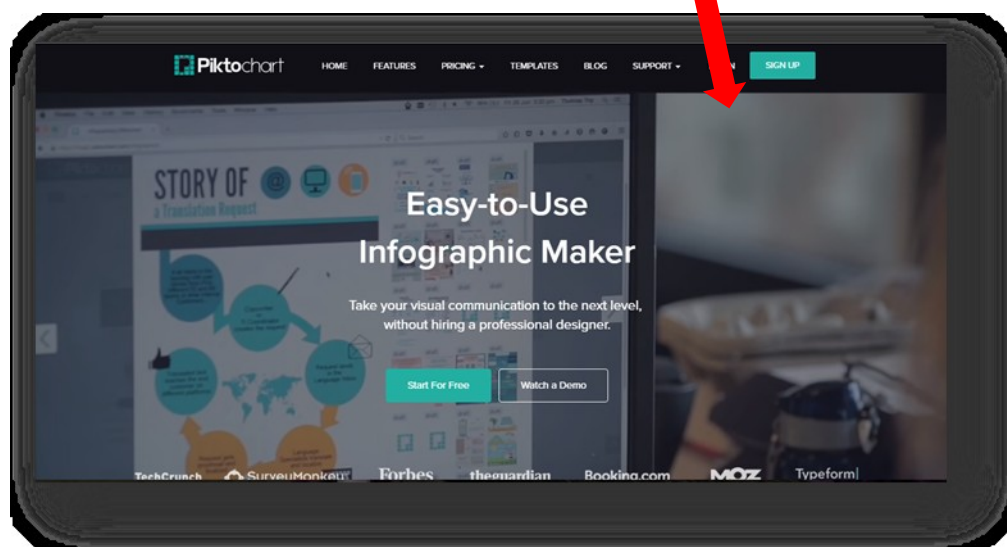
Сервіс Pictochart

Pictochart дозволяє створювати інфографіку, використовуючи комбінацію різних типів візуалізації: теми, іконки, зображення і графіки за допомогою простого перетягування функцій. Доступ до Пікточарт є в різних варіантах, нам на першому етапі знайомства знадобиться безкоштовний.

Переходимо за посиланням на сайт: <https://pictochart.com/> і авторизуємося за допомогою FB або повноцінно реєструємося (орієнтовно 2 хвилини).

Після реєстрації (авторизації) перед вами постануть стильні безкоштовні шаблони, які можна відкрити, вставити свій текст і зберегти у власному кабінеті.

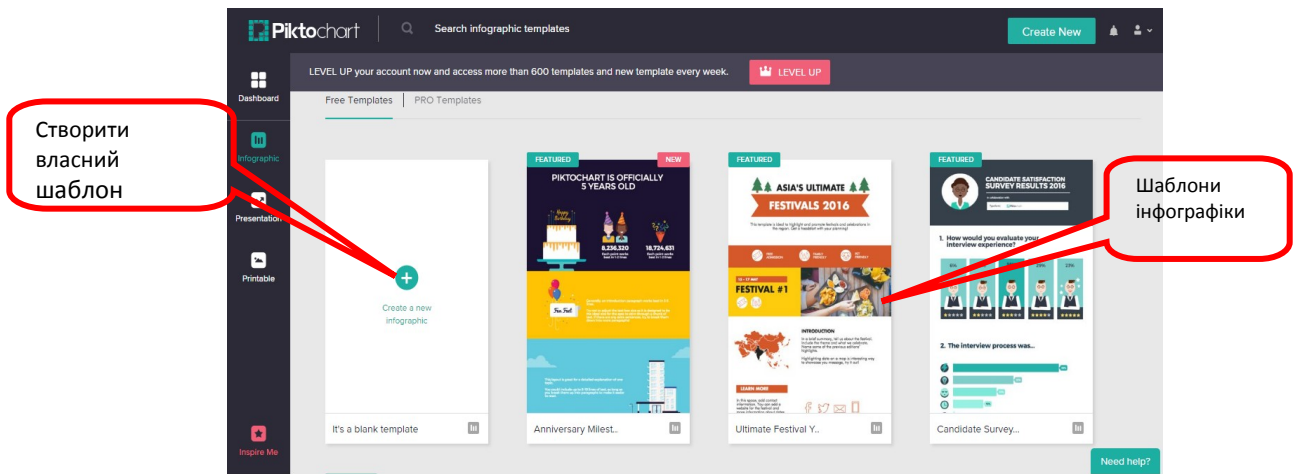
Для авторизації на сайті натискаємо Login та переходимо на наступний крок.



Після цього слід вибрати один з доступних шаблонів. Кожен шаблон має кілька кольорних тем, так що загальна кількість варіантів дуже велика. Потім

обраний вами шаблон завантажується в редактор, де ви зможете змінити його і наповнити своїми даними.

Також можна створити власний шаблон інфографіки.



Далі перед вами відкривається редактор майбутньої інфографіки - форма, яку необхідно заповнювати.

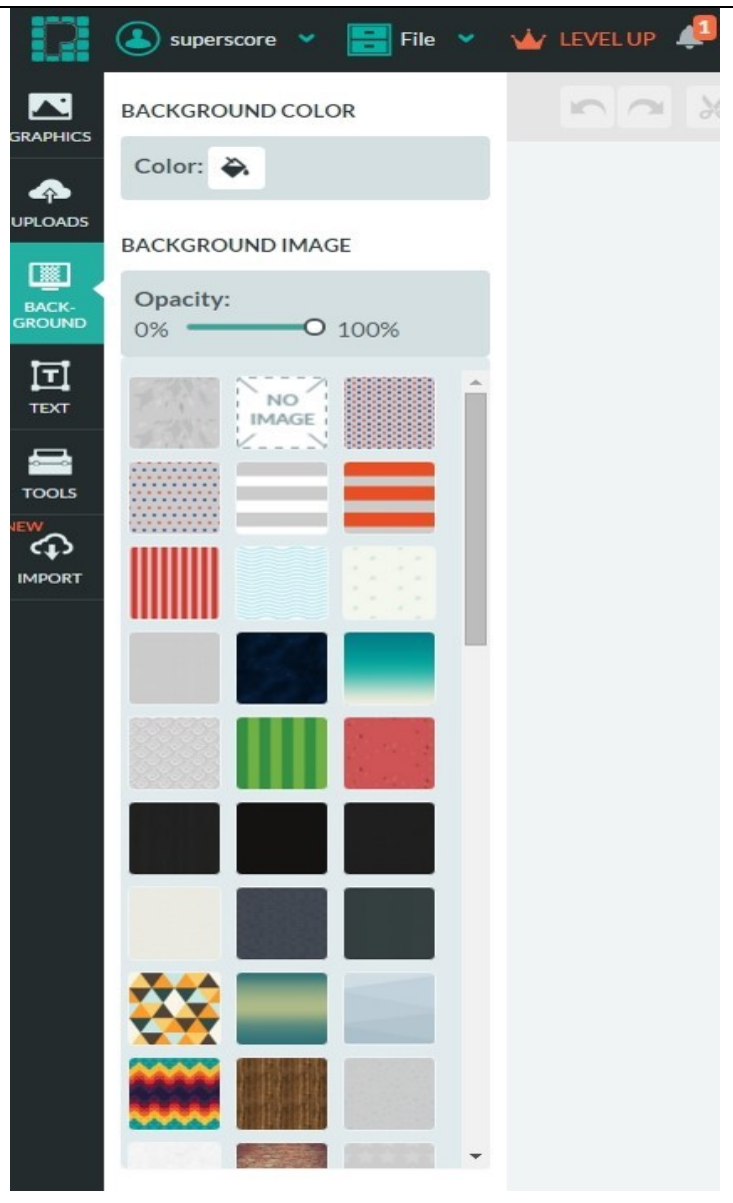
✓ Рекомендовано почати з фону (по англ. Background color).

✓ Вибирайте потрібний фон.

✓ Регулюйте його яскравість / ступінь прозорості (Opacity). Для орнаментів рекомендовано використовувати 54%.

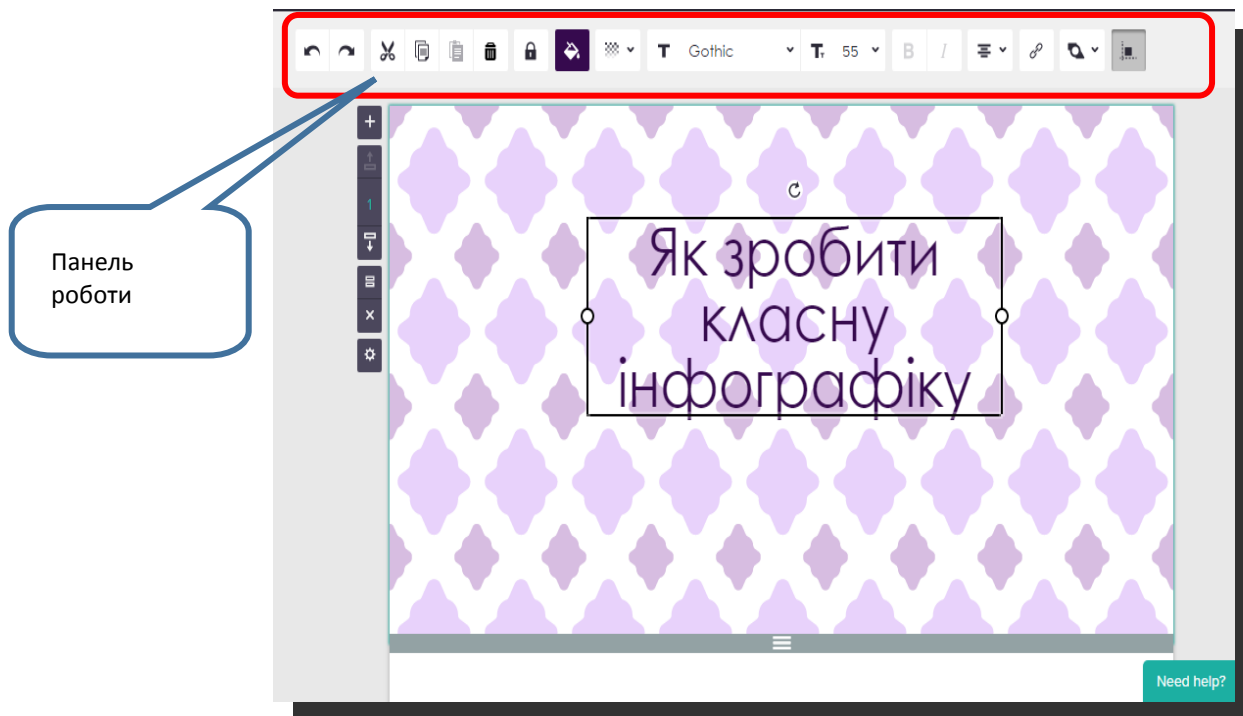
✓ Можна поміняти відтінок (Іконка відерця з фарбою).

✓ Якщо ви серйозна людина і не любите веселі підкладки, то можете вибрати білий квадратик з написом NO IMAGE, а потім просто залити фон потрібним кольором (повертаємося до іконки з відерцем).



Треба відзначити, що для кожного блоку інфографіки можна (і навіть потрібно) вибрати свій стиль і колір.

Як видно на скріншоті, тут все просто: інтуїтивні значки, які знайомі кожному.

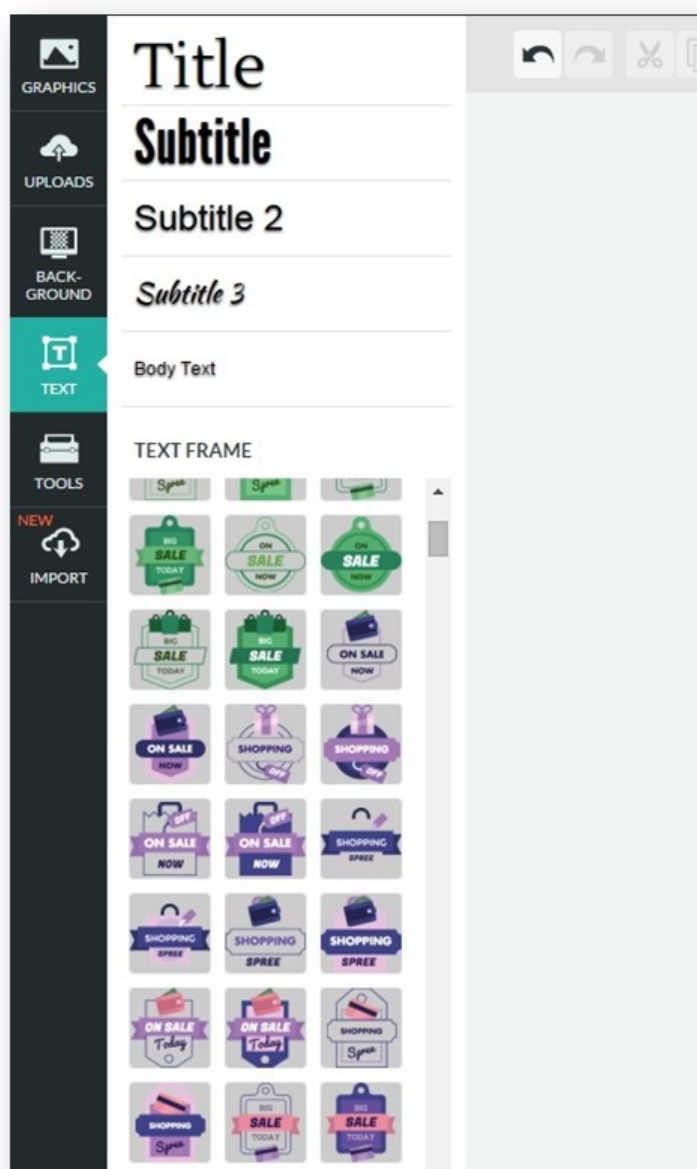


Робота з блоками.

- ✓ Додати блок;
- ✓ Переміщати блоки між собою (мінати місцями);
- ✓ Клонувати блок;
- ✓ Видаляти;
- ✓ Настроювати (змінювати ширину блоку) висоту,

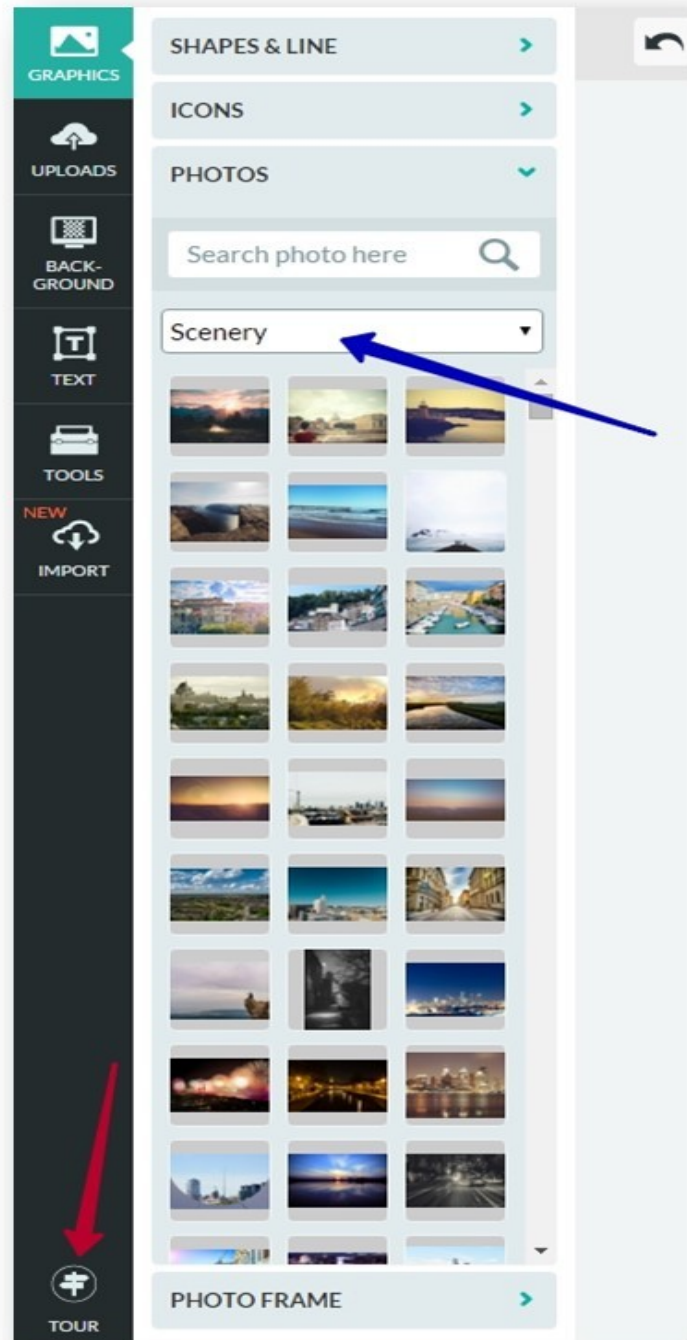
The image shows the same design tool interface as above. A red rectangle highlights the sidebar and a settings panel. The settings panel shows "Canvas Width" set to 800 px and "Block Height" set to 450 px. There is a checked box for "Resize Content". The text box on the canvas is the same as in the previous image.

✓ Зліва внизу, крім стандартних налаштувань, є прикольні штуки: шаблони текстових іконок для тих, хто вирішив погратися шрифтами.



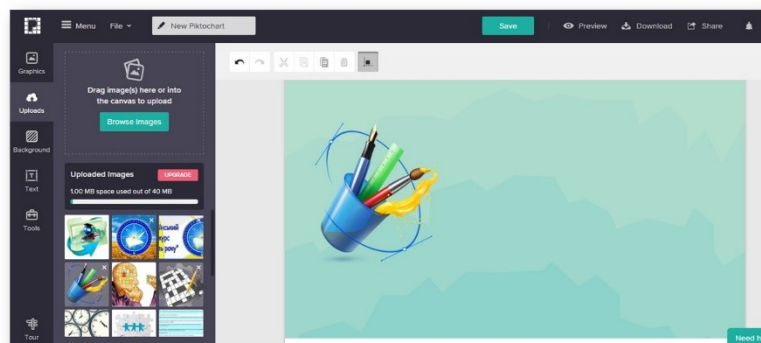
✓ Є і власний фотоархів, де фото бережливо відсортовані за тематиками (синя стрілка).

✓ Якщо ви почали нервуватись з приводу того, що десь щось не виходить, можна завжди переглянути тур (червона стрілка).

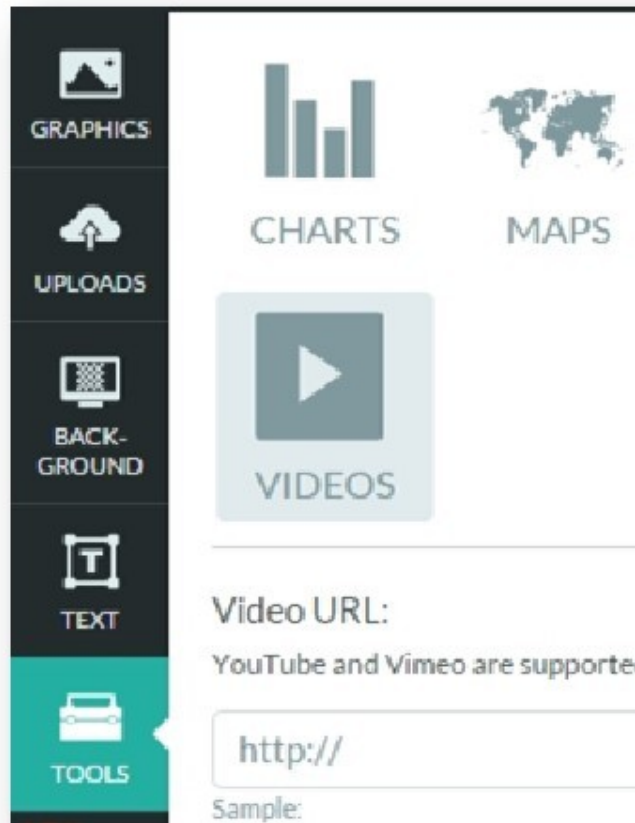


✓ В Pictochart можна завантажити власні фото, розміром до 40 Мв;

✓ Для цього користуюсь вкладкою Uploads.

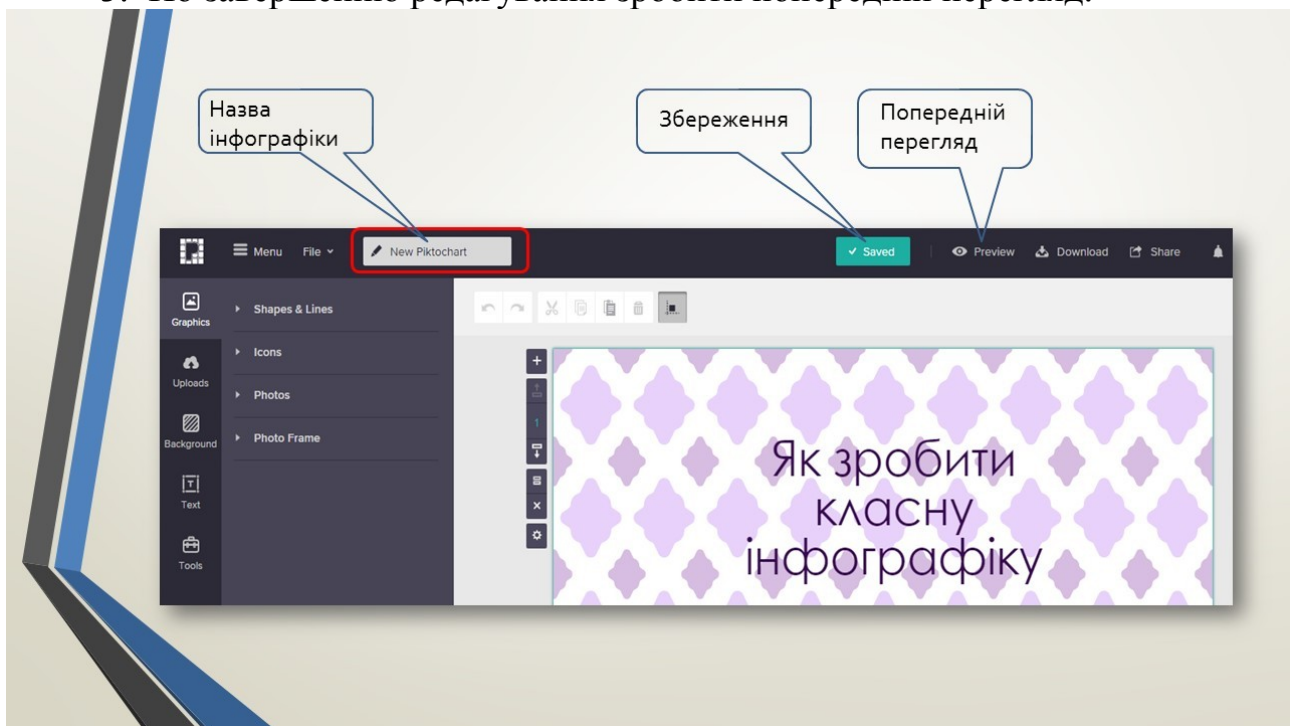


✓ Крім тексту і іконок в інфографіку можна вставити графік, карту будь-якої місцевості і відео.

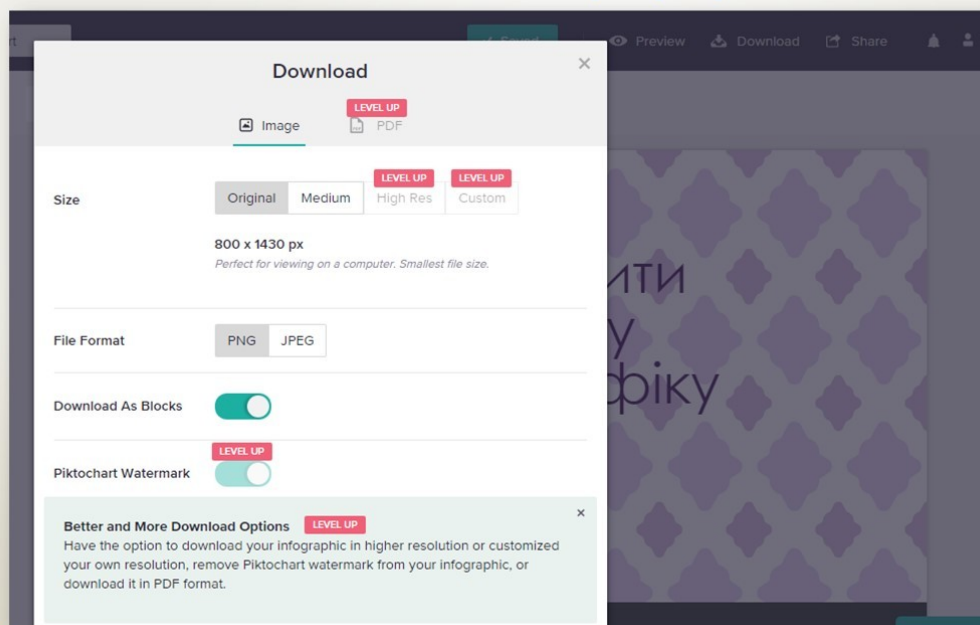


Для подальшої роботи з готовою інфографікою потрібно знати наступне:

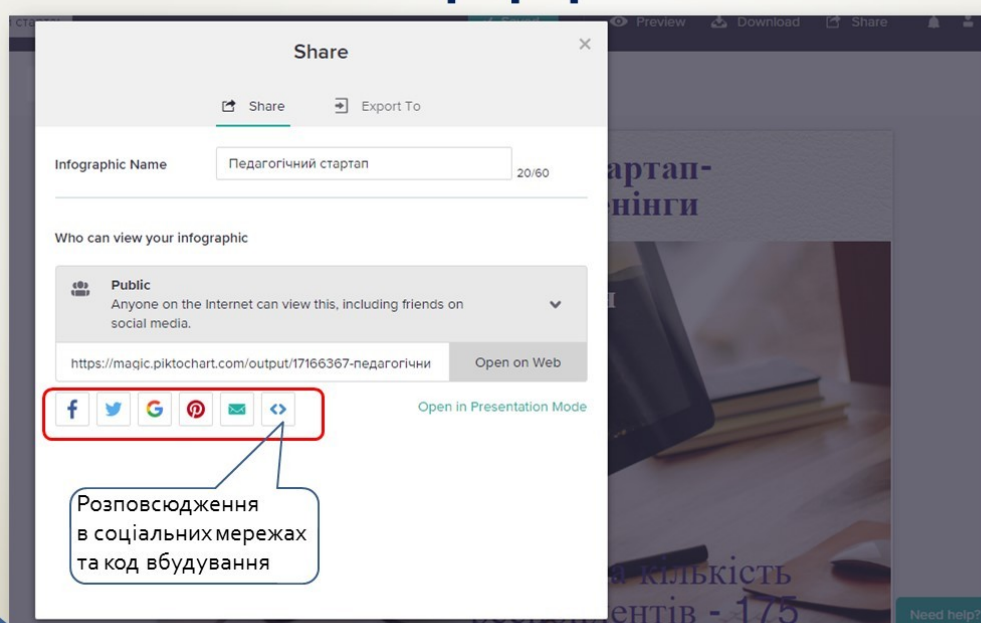
1. Будь-якій інфографіці потрібно дати назву.
2. Періодично зберігати відповідні зміни.
3. По завершенню редагування зробити попередній перегляд.



Завантаження готової інфографіки



Share інфографіки



Не забуваємо, що для перегляду інфографіки іншими колегами – її потрібно опублікувати.

В безкоштовній версії сервісу Pictochat дозволяє створити 7 прикладів інфографіки, але готові приклади Ви маєте право редагувати.

Pearltrees – організатор ваших ідей

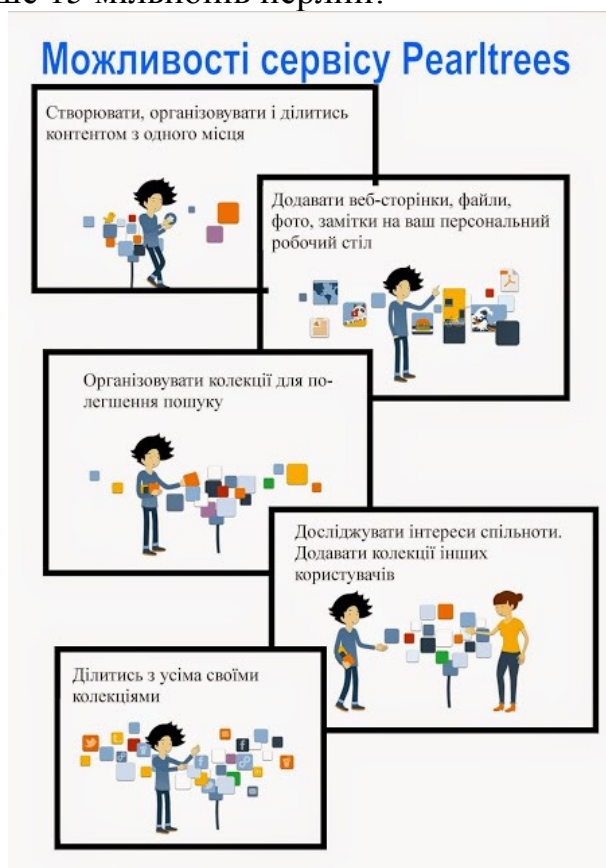
Скільки у вас є корисних закладок і посилань на інтернет-джерела? Думаю, з кілька десятків набереться. Разом з тим буває досить складно правильно їх організувати, дуже незручно перегортати купу папок, шукаючи потрібне посилання.

На щастя, відповідь є! Сервіс <http://www.pearltrees.com/> Pearltrees - платформа для створення, організації та поширення колекцій та ідей улюбленої тематики, шляхом зберігання веб-сторінок, файлів, фотографій, заміток і багато іншого. Створивши аккаунт, на «хмарині» виділяється до 1 Гб пам'яті.

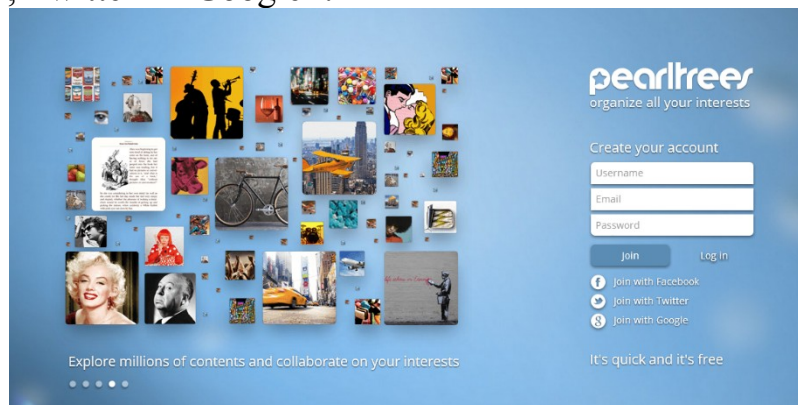


Цей сайт створено для збору цікавих речей (інтернет-контенту, фотографій і зображень, нотаток, програм тощо). Він зроблений у вигляді дерева з перлин. Унікальна концепція, застосована при створенні інтерфейсу Pearltrees, дозволить Вам тримати під рукою і зручно організовувати весь потрібний контент. Збирайте все, що вам цікаво, створюючи для кожної з речей окрему перлину і «вішайте» свої перлини на різні гілки своїх перлинних дерев - pearltrees, кожне з яких ви можете присвятити окремій темі {LikeAndRead}.

Ви можете поповнювати свою колекцію деревами ваших друзів і ділитися з друзями своїми перлинами. У вас є можливість підключитися до величезної спільноти, що складається більш ніж 300 тисяч «любителів перлів», які вже встигли зібрати більше 15 мільйонів перлин!



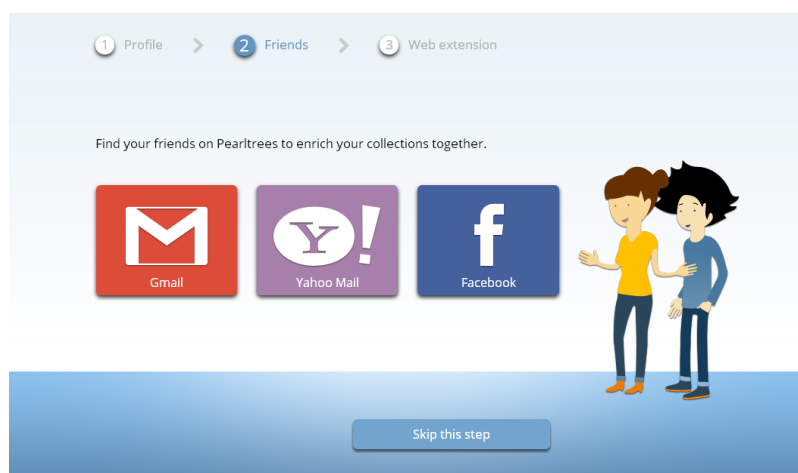
Для входу можна створити аккаунт, а можна приєднатись через Facebook, Twitter чи Google+.



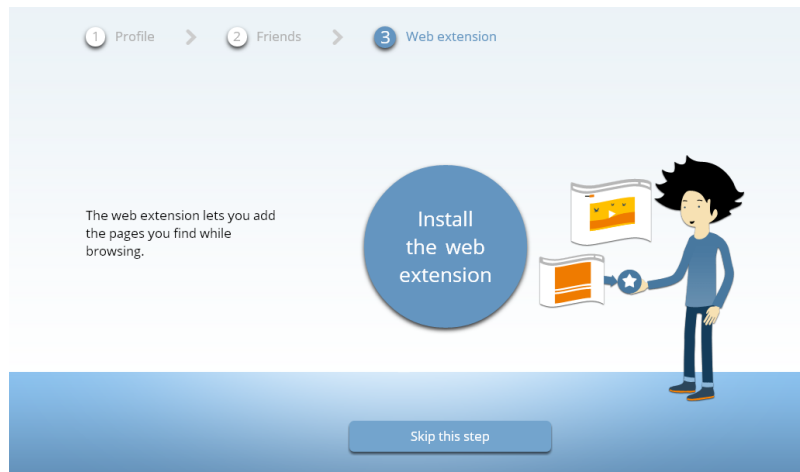
Далі налаштуємо профіль.



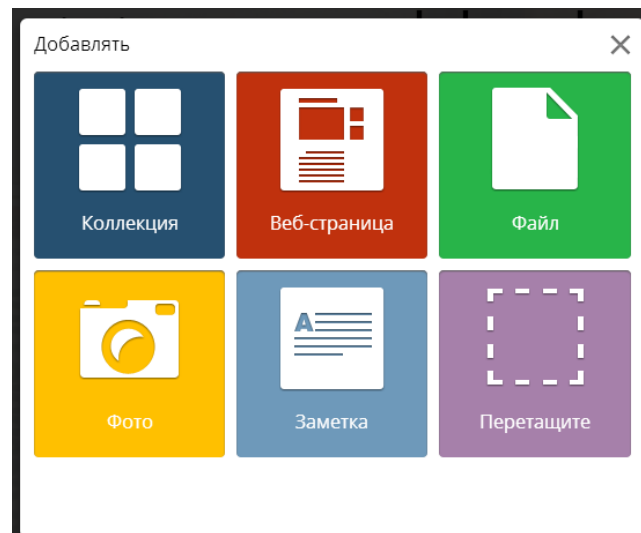
Знаходимо друзів на Pearltrees, щоб створювати колекції разом (за бажанням).



Додаємо веб-розширення: кнопку на панель браузера (за бажанням, я рекомендую!!!)



Наповнюємо стіл колекціями, фото, замітками та іншими потрібними файлами. Можна додавати таку інформацію:



Можна додавати будь-яку сторінку Інтернету за допомогою кнопки на панелі браузера.

Сервіс пропонує вже організовані колекції іншими користувачами по вашим інтересам.

Також можна знайти колекції по заданому ключу.

Також можна поширювати знайдену інформацію через:

проста у користуванні, корисна для роботи, приваблива зовні - це все про платформу Pearltrees.

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/e-journals/ITZN/em8/content/08boapwm.htm>.

ДЛЯ НОТАТОК

ДЛЯ НОТАТОК

І.С. Аман
О.В. Литвиненко

Інтернет-сервіси в освітньому просторі

Випуск 2

(методичний посібник)

Комп'ютерна верстка – О. Литвиненко

Підписано до друку 31.08.2017 р.
Формат 60x84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура «Таймс»
Друк – принтер. Тираж 100
Зам. № 269

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

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