

**МОЛОДОМУ ФІЛОЛОГУ НА ЗАМІТКУ, АБО
ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ
НАВИЧОК І САМОРОЗВИТКУ**

*Творчість – це вид ремесла, ... і цього
ремесла можна навчитися.*

Андрей Горальський



Інформаційно-методичний бюлетень «Молодому філологу на замітку, або платформи для вдосконалення навичок і саморозвитку»/ укладач Т.Кузь. Дніпро. – НМЦПТО у Дніпропетровській області, 2023. - 17 с.

У інформаційно-методичний бюлетені «Молодому філологу на замітку, або платформи для вдосконалення навичок і саморозвитку» розкрито цілий спектр цифрових інструментів для дистанційного навчання, що дозволяє викладачеві створити сучасний урок. Інформаційно-методичний бюлетень не є рекламою сервісів, він призначений для ознайомлення та аналізу, вивчення, вибору більш цікавого й упровадження в освітній процес. Матеріали інформаційно-методичного бюлетеня адресовані філологам ЗП(ПТ)О й заступникам директора з навчальної та навчально-методичної роботи.

Усім творчого натхнення!



**Схвалено
навчально-методичною радою НМЦ ПТО у Дніпропетровській області
протокол № 8 від 05.06.2023 року**

ЗМІСТ

ЗАМІСТЬ ВСТУПУ	3
I РОЗДІЛ. Цифрові інструменти. Гейміфікація в освіті	4
II РОЗДІЛ. Ресурси для створення навчальних матеріалів	10
III РОЗДІЛ. Контроль результатів навчання	11
IV РОЗДІЛ. Веб-сервіси для створення презентацій	12
ВИСНОВКИ	14

ЗАМІСТЬ ВСТУПУ

Швидкий розвиток цифрових технологій в сучасному світі та діджиталізація всіх сфер професійного та суспільного життя робить необхідним для педагогічних працівників володіння високим рівнем інформаційно-цифрової компетентності, яка передбачає впевнене та критичне використання цифрових технологій у професійній діяльності, повсякденному житті та спілкуванні. Відповідно до Закону України «Про освіту» інформаційно-комунікаційна компетентність є однією з ключових компетентностей, необхідних сучасній людині для успішного функціонування в суспільстві. Європейські дослідження свідчать про те, що сформована цифрова компетентність є однією з 8 ключових компетентностей для навчання впродовж життя ([Council Recommendations on key competences for lifelong learning, 2018](#)).

У державному стандарті базової середньої освіти, затвердженому Постановою Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 р. «Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти», визначено інформаційно-комунікаційну компетентність такою, що передбачає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні та функціонуванні в суспільстві, дотримуючись принципів академічної доброчесності. У професійному стандарті щодо професії педагога, затвердженому Наказом Мінекономіки № 2736 від 23.12.2020 року, інформаційно-цифрова компетентність педагогічного працівника визначається за напрямками:

- здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності;
- здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) освітні ресурси;
- здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі.

У Постанові Кабінету Міністрів України від 21 серпня 2019 р. № 800 «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників» зазначається, що один з основних напрямів підвищення кваліфікації — це використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій у освітньому процесі, включаючи електронне навчання, інформаційну та кібернетичну безпеку.

I РОЗДІЛ. ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ. ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

У роботі викладача сучасні технології є вагомим конкурентом уваги здобувачів освіти. Як сьогодні провести ідеальний урок? «Тема, план і мета уроку» – це улюблені чотири слова педагога зі «старої гвардії» та головна причина страждань деяких здобувачів освіти. Такі уроки мають свою чітку структуру, але можуть не відповідати головній вимозі сучасної молоді – не бути цікавими. Як гейміфікація допомагає повернути щирі радість від пізнання в навчальні групи?

Гейміфікація – це використання ігрових механізмів та методів у неігрових сферах.

Сьогодні ігрові методики інтегрують у освітні програми та проекти. Це привчає здобувачів освіти до критичного і стратегічного мислення, робить процес запам'ятовування легшим і швидшим.

Думка дослідників, науковців та педагогів когнітивних процесів:

Американський психолог і педагог, один з ведучих представників когнітивної психології Гарвардського і Оксфордського університетів [Джером Брунер](#): «...метою освіти має бути створення «автономних учнів» – дітей, які мотивовані набувати знань і вміють це робити самостійно. Вчитель має навчати, як вчитися, а не механічно передавати знання. Когнітивний розвиток передбачає взаємозв'язок між основними можливостями людини та винайденими технологіями, які служать підсилювачами цих можливостей. Саме завдяки введенню ігор у навчальний процес у дитини може з'явитися мотивація вчитися і конкретна ціль. Гра допомагає вдосконалювати навички вирішення проблем, розвиває почуття особистої відповідальності чи самостійності в певних ігрових і навчальних завданнях».

Американський вчитель зі штату Іллінойс [Зак Гілберт](#) використовує гру-стратегію «[Civilization IV](#)» на уроках історії. Завдяки цій грі студенти мають змогу створювати й будувати свої держави та цивілізації, самостійно вирішувати, як будуть жити їх «громадяни». «Кожен етап гри відповідає державним стандартам шкільної програми. Для побудови пам'яток потрібні навички з математики. Крім того, ми аналізуємо навіть естетичність кожного об'єкта. Вчитель має знати мету своїх учнів і допомогти їм досягти своєї цілі. Учні набувають більше знань, ніж ти очікуєш, якщо твоя гра дійсно хороша», – пояснював Гілберт.

Сьогодні існує багато програм та віртуальних інструментів, які можуть зацікавити здобувачів освіти на досить тривалий час. Розглянемо деякі цифрові інструменти, що роблять уроки педагогів цікавими:

1. Kahoot

Це навчальна онлайн-платформа, зосереджена на іграх і цікавих вікторинах. Її можна використати у групі для організації інтерактивного заняття, перевірки здобувачів освіти за допомогою тестів, навчальних вікторин та ігор.

Отримати доступ до неї можна через веб-браузер або додаток Kahoot у [Google Play](#) або [App Store](#). [Як зареєструватись та використовувати платформу «Kahoot!» для дистанційного навчання.](#)

Тут ви можете додати відео й зображення, щоб зробити його більш захопливим, їх можна створити за допомогою програми або комп'ютера. Kahoot дозволяє зберігати конфіденційність тесту, ділитися ним із потрібними людьми за допомогою PIN-коду. Це означає, що ви можете поділитися ним зі своєю групою, не турбуючись про те, що інші намагатимуться приєднатися.

Базовий доступ до платформи дає викладачу досить великі можливості:

- дозволяє залучати до тестування до 50 здобувачів освіти;
- питання можна створювати самостійно (кнопка *Create* (Створити) у лівому верхньому куті екрану) або використовувати вже готові з банку питань (щоб переглянути весь банк питань потрібно натиснути кнопку *Discover* у верхній частині екрана зліва);
- можна включити функцію для автоматичного перемішування відповідей у питанні;
- для візуалізації питання можна користуватися банком зображень, додавати їх до запитань чи використовувати як відповіді;
- є можливість обмежувати час, що дається здобувачеві освіти для відповіді на питання;
- можна визначати кількість балів за кожну правильну відповідь;
- дозволяє дізнатися як відповідав на запитання кожен здобувач, або будувати діаграми успішності групи.

Окрім того, ви можете охопити здобувачів освіти, які не відвідують училище, лицей чи центр, а тому це інструмент, що може залучити всіх як у групі, так і за її межами.

Докладніше ознайомитись з порядком створення облікового запису та тестів можна за допомогою відео: [How To Use Kahoot?/2020](#).

Інструкція для використання:

- Як створити kahoot. Покрокова інструкція - <https://naurok.com.ua/yak-stvoriti-kahoot-pokroкова-instrukciya-144584.html> ;
- Як працювати на платформі Kahoot - <https://www.youtube.com/watch?v=ERB2ZSTA3ys> ;
- Платформа «Kahoot» для дистанційного навчання (презентація) - <https://osau.edu.ua/wp-content/uploads/2022/07/Prezentatsiya-Kahoot1.pdf> ;
- Де і як шукати готові тести Kahoot, опубліковані іншими педагогами - <https://www.youtube.com/watch?v=qt907bIJmjo> ;
- Створення вікторин за допомогою сервісу Kahoot - <https://www.youtube.com/watch?v=23jAlInvvec> ;
- Kahoot – онлайн-сервіс для створення дидактичних ігор і тестів (портал ПЕДРАДА) - <https://oplatforma.com.ua/news/276-kahoot-onlajjn-servis-dlja-stvorennja-viktorin-didaktichnikh-igor-i-testiv> ;
- Створення та використання вікторини Kahoot для урізноманітнення онлайн-уроків - https://www.youtube.com/watch?v=wmv_toLylc0 ;
- Створення вікторин за допомогою сервісу Kahoot - <https://www.youtube.com/watch?v=23jAlInvvec&t=92s> ;
- Як створити Kahoot: пазл, так/ні, голосування - <https://www.google.com/search?client=opera&q=Як+створити+Kahoot%3A+пазл%2C+так%2Fні%2C+голосування&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:55a307f1,vid:NqwMIaB4My;0>
- Використання платформи Kahoot на уроках англійської мови - <https://www.youtube.com/watch?v=IngqxeDh4R;8>
- Вчимо українську мову з Kahoot - блог Центру навчальних та інноваційних технологій УКУ - <https://ceit-blog.ucu.edu.ua/resursy-ta-instrumenty/vchymo-ukrayinsku-movu-z-kahoot/>.

2. Canva

Canva – масова відкрита онлайн-платформа, яка дозволяє здобувачам освіти проходити курси, дивитися семінари, лекції та виконувати домашні завдання онлайн. Інтерактивна, адаптивна та проста у використанні. Це унікальний інструмент для візуалізації інформації, який до того ж має зручний та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Сервіс має безкоштовну версію та адаптований українською мовою. Викладачі і здобувачі освіти можуть спілкуватися через відео-конференції та популярні месенджери. Здобувачі

освіти та викладачі, які діють індивідуально (не підписуючись цілою школою), можуть безкоштовно користуватися програмою. А ще – це чудова можливість для створення нових інтерактивних матеріалів для будь-якого формату навчання! Деякі з них:

- **Спільна презентація.** Canva надає доступ до сотень чудових макетів презентації на будь-яку тему. Для створення презентації оберіть тип дизайну «Презентація», додайте необхідну інформацію та надайте доступ для редагування учням. Таке завдання сприятиме розвитку творчого мислення, навичок пошукової діяльності та роботи в команді, а також покращить емоційний фон навчання!
- **Робочі аркуші.** Напевно, кожен викладач намагався зробити робочий зошит у текстовому редакторі. Але ж це так незручно та довго! Сервіс Canva має безліч творчих шаблонів за навчальними предметами, які легко та швидко редагувати. Для цього слід знайти шаблон Worksheet, видалити чи додати необхідні поля, змінити колір та зображення. Робочі аркуші – це чудові ідеї для уроків, які вразять здобувачів освіти. Їх можна роздрукувати та використовувати під час звичного формату навчання.
- **Квест-кімнати.** Запросіть здобувачів освіти до справжньої квест-кімнати! Оберіть шаблон Virtual Classroom і створіть завдання: завантажте файл чи надайте групам доступ до файлу. Такі завдання розвивають творче мислення й навички роботи в команді.
- **Бінго.** Гра, знайома всім із дитинства. У віртуальному світі вона ще цікавіша! Щоб її створити, оберіть шаблон Bingo та попросіть здобувачів освіти намалювати на аркуші таку ж табличку, як на вашому екрані. Ви називаєте слова, а вони ставлять хрестик у відповідній комірці. Хто перший усе закреслить, той і переміг! Це чудове завдання для підвищення мотивації, розвитку логіки, уваги та пам'яті, яке буде доречним на уроках мови.
- **Морський бій.** Ця гра тренує увагу, логіку, допомагає розвивати тактичні та стратегічні навички. У сервісі Canva вона не менш захоплива! Для її створення слід обрати шаблон Bingo та заховати відповіді (це і будуть «кораблі»). Якщо здобувач освіти поцілів у такий «корабель», викладач відкриває прихований елемент.
- **Сторітеллінг.** Створіть початок історії, додайте цікаві елементи, анімацію, аудіозапис та запропонуйте здобувачам освіти продовжити. Продовження може всіх здивувати! Це завдання сприятиме розвитку навичок пошукової діяльності, творчого мислення, уяви та вміння працювати в команді.
- **Соціальна сторінка.** Сервіс пропонує шаблон сторінки соціальної мережі. Запропонуйте здобувачам освіти заповнити соціальну сторінку від імені видатної постаті. Наприклад, Лесі Українки. Хай вони додадуть друзів, світлин та особисті думки від імені героя. Таке завдання сприятиме розвитку навичок пошукової діяльності, творчого мислення та медіаграмотності.

Інструкція для використання:

- Canva for education: стильна візуалізація навчального контенту (реєстрація та доступ, можливості, запрошення здобувачів освіти, особливості роботи із сервісом) -

<https://naurok.com.ua/post/canva-for-education-stilna-vizualizaciya-navchalnogo-kontentu>;

- Можливості сервісу Canva для роботи з дітьми під час дистанційної форми навчання - <https://naurok.com.ua/post/mozhливosti-servis-u-canva-dlya-roboti-z-ditmi-pid-chas-distancijnoji-formi-navchannya> ;

- Практичні прийоми створення робочого матеріалу для діяльності творчого педагога з використанням платформи Canva. Переглянути вебінар за посиланням: <https://vseosvita.ua/webinar/prakticni-prijomi-stvorennja-robocogo-materialu-dla-dialnostiv-vcitela-z-vikoristannjam-platformi-canva-413.html> ;

- Практичні прийоми створення робочого матеріалу для діяльності педагога з використанням платформи Canva (робота на платформі, створення плаката, створення аркушу завдань, створення інфографіки) - <https://vseosvita.ua/news/prakticni-prijomy-stvorennja-robocogo-materialu-dla-dialnosti-vchytelja-z-vykorystannjam-platformy-canva-45291.html>;

- Використання сервісу Canva для створення навчальних матеріалів для уроків літератури - <https://www.youtube.com/watch?v=0NBbhUdYBPA> ;
- Використання сервісу Canva for education під час дистанційного та змішаного навчання - <https://www.youtube.com/watch?v=HnMj1RHKVcY> .

3. Classcraft

Classcraft – це ефективний інструмент для мотивації та управління групою, онлайн-система, що дозволяє перетворити нецікаві й рутинні уроки на справжні епічні пригоди. Інструмент, що має безкоштовний функціонал. Classcraft - двомовна платформа, її інтерфейс можна налаштувати англійською чи французькою мовою (використовуючи застосунок автоматичного перекладу Google платформу можна адаптувати українською).

Classcraft - це більш складна онлайн-платформа для навчання, яка дозволяє викладачам створювати ігрову атмосферу у групі.

Гейміфікація тут працює на повну. У Classcraft кожен здобувач освіти створює свій власний герой, який може розвиватися у процесі навчання. Кожен герой має свої власні характеристики, такі як здоров'я, енергія та мана, які залежать від участі здобувача освіти в різних навчальних активностях.

Classcraft має функцію бойових систем, у яких здобувачі можуть брати участь у битвах з монстрами, виконувати завдання та отримувати нагороди.

Classcraft можна використовувати для будь-якого предмета, від математики до англійської мови.

Особливості Classcraft

Кожен учасник гри впродовж вивчення теми чи уроку обирає собі персонажа (маг, воїн, знахар), за якого грає.

Кожен герой має свій початковий набір властивостей, а також кількість та шкалу балів, які показують динаміку розвитку здібностей персонажа.

Гравці об'єднуються в команди та конкурують між собою для виконання місії.

Приклад квесту у Classcraft

Викладач є Майстром гри, саме він створює місію гри, формулює правила (налаштовує черговість подій, розробляє шкалу бонусів та штрафів для гравців). Узгоджені правила закріплюються в пакті героя.

Головна мета гри — якнайшвидше виконати блок завдань упродовж вивчення теми чи окремого уроку (наприклад, пройти квест).

Увесь освітній процес переноситься в середовище гри, а особисті освітні успіхи та невдачі кожного здобувача освіти неминуче відбиваються на його персонажі, позначаючись у рейтингу різними типами балів.

Бали досвіду (XP) для свого героя можна здобути за активну роботу на уроці, участь в олімпіадах чи виконання проекту.

Бали здоров'я (HP) віднімаються з особистого рейтингу за погану поведінку, запізнення на урок, невиконання домашнього завдання тощо (правила встановлює викладач та погоджує зі здобувачами освіти). Коли ці бали добігають кінця, персонаж « гине », а здобувач освіти отримує випадкове « покарання » на розсуд педагога. Наприклад, виконання додаткового домашнього завдання.

Бали дії (AP) - постійна величина, що оновлюється щотижня. Ці бали можна витратити на автоматичний залік, підказку викладача контрольній чи допомогу партнеру по команді, якщо є ризик «загибелі» його персонажа. Отже, гра мотивує учнів не тільки конкурувати, а й співпрацювати для досягнення загальної мети.

Золоті монети (GP) можна використати на апгрейд свого персонажа.

У особистому кабінеті викладача позначаються досягнення всіх гравців та зовнішній вигляд їхніх персонажів

Прогрес учасників гри показується в особистому профілі здобувачів освіти й у викладача.

Classcraft - умовно безкоштовна платформа. Кожен педагог упродовж 30 днів після реєстрації має доступ до більшості її функціоналу. Термін безкоштовного користування можна постійно продовжувати ще на 30 днів, запросивши долучитися колег. Умова - до запрошення їхній обліковий запис не має бути зареєстрований на Classcraft.

Ключовим партнером Classcraft є корпорація Google, тому всі Google-застосунки інтегруються з ігровою платформою. Гра може стати хорошим мотиватором для здобувачів освіти в період дистанційного навчання (наприклад, її можна синхронізувати з Google Classroom).

Перевагою платформи є наявність відеоуроків з покроковими інструкціями. Також на Classcraft міститься велика бібліотека готових квестів, створених іншими педагогами, кожен з яких можна імпортувати у власний обліковий запис та редагувати.

Інтегруйте розвивальні відеоігри в навчальні плани. Використання навчальних відеоігор формує почуття відповідальності за важливі рішення й мотивує здобувачів освіти виконувати завдання сумлінно. Окрім цього, у будь-якій грі наявне змагання та конкуренція. На думку Селін Петш, асистента у Школі бізнесу та економіки Університету імені Вільфреда Лор'є, щоб отримати позитивний ефект від конкуренції, найкраще використовувати освітню платформу [Top Hat](#). Це інструмент, який допомагає побудувати турнірну таблицю в межах навчальної групи на певному етапі перевірки знань, а також розробити власні матеріали для оцінювання. Він допомагає зацікавити учасників освітнього процесу в інтерактивній демонстрації їхніх успіхів та знань. Інтровертів, які зазвичай не дуже-то люблять активно презентувати свої відповіді, програма дозволяє показувати свої результати, навіть не піднімаючи руки й не чекаючи дозволу на відповідь.

Запровадьте систему гейміфікації для виконання домашніх завдань: це допоможе вам зробити навчання неформальним. Найбільше досягнення такого процесу – коли молодь продовжує розвивальну гру вдома, тобто не перериває освітнього процесу.

Інструкція для використання:

- Інструменти гейміфікації освітнього процесу - <https://www.youtube.com/watch?v=T8PbAZ6if98> ;
- Гейміфікація уроку як засіб підвищення ефективності навчання - https://www.youtube.com/watch?v=nc1Pa_SDyeQ ;
- Гейміфікація в освіті. Ігрові рішення як засіб розвитку учасників освітнього процесу - <https://www.youtube.com/watch?v=-XEWq-pAw-0> ;
- Інтерактивний сервіс для гейміфікації уроку - <https://intboard.ua/pres-sluzhba/blog/nteraktivnii-servs-dlia-geimfkats-uroku/> ;
- Гейміфікація в дії: Classcraft, відео репортаж спеціаліста - <https://osvitoria.media/experience/gamification/> ;
- Гейміфікація освітнього процесу - <https://www.youtube.com/watch?v=hmJCI7ahwSY> ;
- Гейміфікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі - <https://zoryanvk.wordpress.com/2019/07/09/%D1%8F%D0%BA-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8-%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9-%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA/> ;
- Гейміфікація на уроках української мови і літератури - <https://naurok.com.ua/prezentaciya-geymifikaciya-na-urokah-ukra-nsko-movi-ta-literaturi-205482.html> ;
- Гейміфікація на уроках англійської мови - <https://hub.atoms.com.ua/training/gejmifikacia-na-urokah-anglijskoi-movi-170> ;
- Організація навчальної групи у працюючу спільноту з елементами гейміфікації - <https://www.classdojo.com/uk-ua>.

II РОЗДІЛ. РЕСУРСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

Які можливості дають сучасні інструменти викладачам?

Добірка матеріалів для філологів саме про це. Звичайно, потрібен певний час на вибір з великого різноманіття того, що варте уваги. Знайте, витрачені зусилля на освоєння програми варті того - готувати інтерактивні вправи, ігри, відеоролики можна досить просто, налаштувати надсилання завдань здобувачам освіти і отримання опрацьованих програмою результатів. Разом з тим, є чимало готових ігор чи модулів від педагогів з різних куточків світу або вікторини, де можна змагатися зі здобувачами різних закладів освіти.

- Learningapps.org – створення навчальних вправ;
- Wizer.me – створення робочих аркушів;
- ClassTools.NET – створення навчальних вправ;
- Study Stack – створення навчальних вправ;
- PurpozeGames – створення ігор;
- Wixie – створення ігор;
- Wakelet – створення інформаційних добірок на основі матеріалів Internet. Сервіс можна використовувати як сценарій уроку, ділитись у режимі посилань (формує списки матеріалів для самостійного вивчення і домашніх завдань), перетворити колекцію у PDF-документ, або запостити на сайт;
- Edpuzzle – сервіс для легкого створення особистих відеоуроків, роликів з аудіо/текстовими коментарями та вбудованими запитаннями різного типу;
- Padlet – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації.

Інструкція для використання:

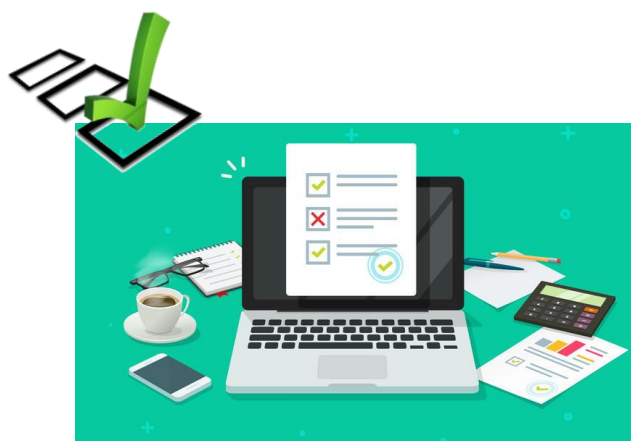
- Інтерактивний урок: ресурси для створення дидактичних онлайн-ігор та роздаткового матеріалу - https://www.google.com/search?q=%D0%A0%D0%95%D0%A1%D0%A3%D0%A0%D0%A1%D0%98+%D0%94%D0%9B%D0%AF+%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%9E%D0%A0%D0%95%D0%9D%D0%9D%D0%AF+%D0%9D%D0%90%D0%92%D0%A7%D0%90%D0%9B%D0%AC%D0%9D%D0%98%D0%A5+%D0%9C%D0%90%D0%A2%D0%95%D0%A0%D0%86%D0%90%D0%9B%D0%86%D0%92&sxsrf=APwXEdfszv4_a0oxGcPji1q0jb7J2eiZtw:1685509108032&ei=9NN2ZOW1AfmJ9u8PieWA4AY&start=10&sa=N&ved=2ahUKEwj1_5jd4p7_AhX5hP0HHYkyAGwQ8tMDegQIBhAE&cshid=1685509156531863&biw=921&bih=861&dpr=1#fpstate=ive&vld=cid:660b1bc8,vid:Q2NeMc8uBvk



III РОЗДІЛ. КОНТРОЛЬ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Кожному словеснику для контролю засвоєння знань можуть бути корисними пропонувані ресурси, оскільки вони дозволяють педагогам стежити за прогресом здобувачів освіти в опануванні навчального матеріалу. Завдяки таким інструментам у здобувачів освіти зберігається мотивація до вивчення предмета:

- контрольні роботи, зрізи знань, тести й оцінювання в ігровій формі - <https://www.mentimeter.com/>;
- конструктор тестів, опитувань, кросвордів, ігор та комплексних завдань та сотні готових матеріалів - <https://onlinetestpad.com/ua>;
- готові навчальні вправи та інструменти для створення тестів, завдань - <https://learningapps.org/>;
- опитування у тестовій формі, організація опитування з елементами змагання - <https://kahoot.it/> ;
- здійснення контролю засвоєння знань з використанням завдань різного рівня складності - <https://quizlet.com/ru> – [Quizlet](#) .



IV РОЗДІЛ. ВЕБ-СЕРВІСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ

Де ж можна зробити презентацію, крім PowerPoint? Перегляньте, скільки цікавого можна використати.

Keynote – програма для створення презентацій, розроблена компанією Apple як конкурент Microsoft PowerPoint на платформі Macintosh.

Дозволяє працювати в режимі реального часу з командою. Якщо користуватися гаджетами з «Apple Pencil», у програмі можна вільно малювати їм, використовувати текст від руки.

Що вміє Keynote:

- Підтримує створення стандартної (4 на 3) і широкоформатної (16 на 9) презентації;
- контент розташовується на слайдах (від 1 до потрібної кількості), на яких можна змінювати текст, додавати таблички, графіки, фігурки, фото, музику і відео;
- натиснувши на кнопку «Плей», можна в один клік перейти до перегляду створеного слайд-шоу;
- доступні окремі налаштування для кожного обраного елемента, наприклад, поміняти колір або розмір;
- налаштувати екран доповідач (додати таймер, замітки, змінити розмір слайда та ін.);
- управляти презентацією, створеної на ПК, можна з «Айфона» і смартфона. Скачавши програму, можна робити проєкти.
- доступ безкоштовний.

Користування: безкоштовне програмне забезпечення для macOS. Сервіс підтримує і формат Power Point – це зручно, якщо колега чи одногрупник не має Keynote, а працювати над проєктом потрібно разом.

Google презентації

Найбільш доступна програма для створення презентацій онлайн. Можна працювати над презентаціями разом зі своїми колегами онлайн, робити коментарі та ввімкнути чат. Сервіс пропонує безкоштовні шаблони, до яких можна додавати картинки, відео, креслення і різні ефекти. Програма також дає змогу малювати графіки і діаграми, вставляти геометричні фігури, додавати анімацію та багато іншого.

Користування: три тарифні плани: Basic (6 доларів на місяць), Business (12 доларів на місяць) та Enterprise (25 доларів на місяць). Безкоштовною програма є для звичайних користувачів, які послуговуються сервісом для особистих цілей. Програма також має свій додаток, який можна безкоштовно завантажити в AppStore та Google Play

Piktochart

Аналог онлайн-конструктора Canva. Одна з особливостей сервісу – створення креативної інфографіки, яку можна вставити у свій проєкт. Piktochart містить велику галерею високоякісних зображень, анімованих іконок, безліч елементів і багато шаблонів, які розбиті на теми. Платформа є англomовною. Завантажувати готовий продукт можна у форматі PDF, PNG та JPG, або ж передивлятися онлайн за допомогою режиму «Показ слайдів». А якщо потрібно розмістити презентацію на своєму сайті, сервіс надасть тобі код для вставки.

Користування: безкоштовна, потрібно лише зареєструватися.

Prezi

Цей сайт для створення презентацій чудово підійде тим, хто хоче швидкий та якісний результат. До того ж це один із найбільших конкурентів Power Point. Ресурс має велику бібліотеку зображень, діаграм, графіків і макетів, які можна легко налаштувати. Це онлайн-сховище для інтерактивних презентацій, завдяки якому можна створювати й поширювати їх по всьому світу. Платформа є англomовною.

Користування: є спеціальний додаток на телефон чи комп'ютер. Потрібно оформити підписку. Базовий пакет безкоштовний, але досить обмежений у функціях. Платні пакети мають більші можливості та коштують 5, 15 і 59 доларів на місяць залежно від обраного.

Canva

На відміну від Prezi, цей сервіс доступний українською мовою. Він надає сотні безоплатних дизайнерських макетів і фігур. Якщо їх не вистачить, можна пошукати в спеціальному каталозі та придбати за 1 долар будь-який потрібний елемент. Ця програма дає змогу змінювати фон, вставляти свої зображення і редагувати їх, або ж користуватися стоковими фотографіями. Вона також має понад сто шрифтів, які можна коригувати на власний розсуд.

Користування: має свій додаток як для IOS, так і для Android. Його можна завантажити безкоштовно прямо на сайті, або користуватися безкоштовними можливостями на сайті. Тут є платні послуги: фото, вектори, шаблони, шрифти.

Seidat

Хмарна програма. Створити проєкт з нуля або ж завантажити старий у форматі Power Point для редагування – платформа пропонує різні засоби для роботи над презентаціями. Серед фішок програми – створення 3D-графіки і панорам, графіків, діаграм, а також сайтів у вигляді вікон для зручності перегляду. Сервіс надає послуги зі створення дизайну презентацій, консультації і навчання.

Користування: для однієї людини програма є безкоштовною. Є пакети для команд. Вони дають змогу працювати групою. Ціна таких пакетів залежить від кількості учасників.

ЦІКАВИМИ ТАКОЖ Є:

Piktochart – сервіс створення інфографіки. [Короткий огляд сервісу.](#)

Інструктаж: https://www.youtube.com/watch?v=ZBof_bVnaOc .

Slides – on-line сервіс. [Короткий огляд сервісу.](#)

Інструктаж: <https://wave.video/ua/blog/embed-video-in-google-slides/> .

Beautiful.ai – конструктор презентацій з великою кількістю шаблонів.

Інструктаж: <https://www.komarov.design/beautiful-ai-iaak-stvoriti-priezientatsiiu-na-osnovi-tiekstovoyi-pidkazki/>.

Video Scribe – сервіс для автоматичного створення анімації на дошці, а також багатьох інших стилів анімації

Інструктаж: <https://www.youtube.com/watch?v=smCVmuUVQPU> ;
<https://www.youtube.com/watch?v=ldk3xixZg6M> ; <https://www.youtube.com/watch?v=Uw4oX-czjT8> .

ВИСНОВКИ

Система освіти сьогодні зазнає значної трансформації. Нові методики рано чи пізно витіснять консервативні, успадковані від радянських часів. Разом із технологіями подачі матеріалу педагогами здобувачам освіти змінюється й таймінг уроків, не розрахований на різний рівень сприйняття та концентрації уваги. Освітній процес поступово модернізується за рахунок нових і просунутих діджитал-рішень та гейміфікації. Кожному педагогу важливо вчасно вловити сучасні тенденції в системі навчання й упроваджувати їх, готуючи молодь для входження в технологічно розвинений світ.

Джерела для опрацювання

<https://profdevkam.wordpress.com/%D1%96%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B8-%D1%96%D0%BA%D1%82%D1%81%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B0/> -

Інструменти ІКТ сучасного педагога.

<https://gapon.te.ua/informatsiina-platforma/korysni-poklykannia/item/1217-tsyfrovi-instrumenty-formuvalnoho-otsiniuvannia> - Цифрові інструменти вчителя.

<https://teach-hub.com/servisy-dlia-interaktyvnykh-dystantsiynykh-urokiv/> - Сервіси для інтерактивних дистанційних уроків.

<https://lvpupo.lviv.ua/uchnyam-i-pedagogam/dystanczijne-navchannya/internet-resursy-dlya-pedagogiv/> - Інтернет-ресурси для педагогів.

<https://edpro.ua/blog/navchalni-programy-dlja-interaktyvnogo-napovnennja-urokiv> - Навчальні програми для інтерактивного наповнення уроків.

ДЛЯ ПОДАТОК

Електронна версія випуску інформаційно-методичного бюлетеня «Молодому філологу на замітку, або платформи для вдосконалення навичок і саморозвитку»/ укладач Т.Кузь. Дніпро. – НМЦПТО у Дніпропетровській області, 2023. розміщується на сайті навчально-методичного центру професійно-технічної освіти у Дніпропетровській області в розділі «Електронна бібліотека методичних напрацювань» підрозділі «Загальноосвітня підготовка» (філологічні предмети)

Відповідальні за підготовку та випуск інформаційно-методичного бюлетеня «Молодому філологу на замітку, або платформи для вдосконалення навичок і саморозвитку»/ укладач Т.Кузь.

Контакти:

Адреса: пр. Лесі Українки, 36, м. Дніпро, 49006

Телефон: (056) 32-08-97, 096-00-79-694, 066-11-62-095.

E-mail: nmcpdp@ukr.net Сайт: <https://nmc-pto.dp.ua>

