

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

Грина МАЦИШИНА

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
З ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ
ДЛЯ НАВЧАННЯ



Вінниця 2023

Автор

Мацшина Ірина Віталіївна, д.політ.н., доцент кафедри політології та державного управління Донецького національного університету імені Василя Стуса

Освітня програма підготовки здобувачів вищої освіти ступеня бакалавра та магістра

Галузь знань – 05 «Соціальні та поведінкові науки»

Спеціальність – 052 «Політологія»

Мацшина І.В. Методичні рекомендації з використання онлайн платформ для навчання для здобувачів вищої освіти денної та заочної форм навчання (спеціальність 052 – Політологія). Вінниця, 2023. 55 с.

Рецензенти:

Чальцева Олена Михайлівна, доктор політичних наук, завідувачка кафедри політології та державного управління Донецького національного університету імені Василя Стуса.

Польовий Микола Анатолійович, доктор політичних наук, професор кафедри політології та державного управління Донецького національного університету імені Василя Стуса.

Затверджено рішенням засідання кафедри політології та державного управління Донецького національного університету імені Василя Стуса, протокол № 6 від «16» січня 2023 р.

Затверджено навчально-методичною радою Донецького національного університету імені Василя Стуса, протокол №8 від «16» березня 2023 р.

ЗМІСТ

ВСТУП	2
ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ, ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ТА ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ПРАКТИК	
Тема 1. NEARPOD	3
Тема 2. MEISTERTASK	5
Тема 3. SLACK	9
Тема 4. MINDMEISTER	13
Тема 5. KAHOOT	16
Тема 6. LEARNING APPS	21
Тема 7. PADLET	26
Тема 8. MIRO	31
Тема 9. RENDERFOREST	38
Тема 10. XTENSIO TEMPLATES	43
ТЕМА 11. ALTSPACE VR	46
ДОДАТКИ	50
ФОРМА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ	53
ЛІТЕРАТУРА	54

ВСТУП

З розвитком цифрових технологій та вимушених умов навчатися дистанційно, перед викладачами постали серйозні виклики щодо класичних методів проведення аудиторних занять. З'ясувалося, що зберігати ефективність освіти «на відстані» через класичні лекційні технології доволі складно. Для викладачів виникла необхідність провести серйозну ревізію – методичних інструментів, викладацьких та фасилітаторських навичок, здатності трансформуватися та бути адаптивними.

Інтерактивне навчання сприяє формуванню навичок та вмінь як предметних, так і загально навчальних, виробленню життєвих цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, розвитку комунікативних якостей. Онлайн технології передбачають моделювання політичних ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем та вирішення завдань. Головна особливість методики роботи у такому форматі полягає в тому, що використання онлайн платформ відбувається у спільній діяльності за горизонтальною схемою «викладач – студент», що надає більше простору для вираження власної думки або демонстрації нестандартних підходів у розв'язанні проблем з тематики курсу. Водночас, такий формат занять потребує високих знань онлайн платформ з боку викладача, щоб розуміти у чому він може допомогти, які навички студенти отримають і як це буде сприяти подальшому навчанню.

На сьогодні на ринку освітніх цифрових технологій для дистанційного навчання представлена велика кількість можливостей. Інтенсивний розвиток навчання на онлайн платформах дозволить зберегти та розвинути інтелектуальний потенціал здобувачів системи вищої освіти. Тому ці методичні рекомендації створені з метою покращити організацію начального процесу, якість навчання, бути цікавими та бути корисними для майбутніх фахівців.

Тема 1. Nearpod

ХАРАКТЕРИСТИКА

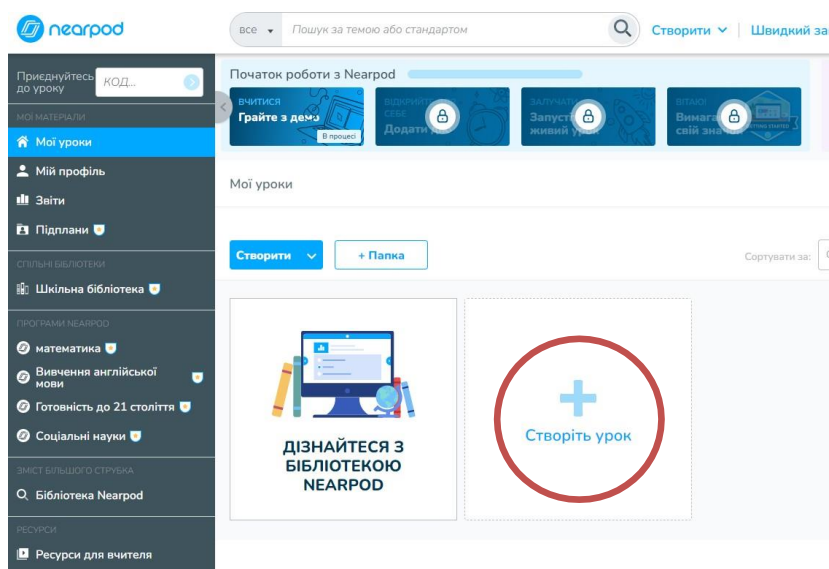
Сервіс Nearpod не є винятком серед розробників освітніх платформ для мобільних додатків. У той час, коли проблема телефонів, смартфонів та планшетів викликає велике занепокоєння користування різними лептопами, Nearpod знайшов свій підхід використання одночасно всіх мобільних пристроїв. Причому мобільні пристрої можуть використовувати як студенти під час навчання, так і викладачі для організації та проведення занять. Цей сервіс дозволяє використовувати на інтерактивних уроках свої старі презентації. Також можна працювати зі студентами не тільки в аудиторії, але й віддалено організувати синхронне навчання.

Слухачі курсу можуть увійти на заняття з будь-якого пристрою, який має доступ до Інтернету. У Nearpod можна вибрати режим асинхронного, опосередкованого навчання. Програма працює так само, як Google Classroom та FlipGrid. Можна створювати повноцінні уроки на веб-сайті, а потім вирішувати, як залучити студентів до своєї роботи.

Nearpod є кросплатформним, включаючи пристрої Apple та Android, і він навіть має веб-додаток, який працює в будь-якому браузері. Ідея полягає в тому, щоб зробити цей навчальний інструмент доступним незалежно від того, де знаходяться учасники навчання.

За допомогою Nearpod викладачі можуть налаштовувати власні теми у різних варіантах, включаючи Google Slides. Можуть завантажувати PowerPoint, PDF, створювати цікаві матеріали та додавати їх до своїх тем.

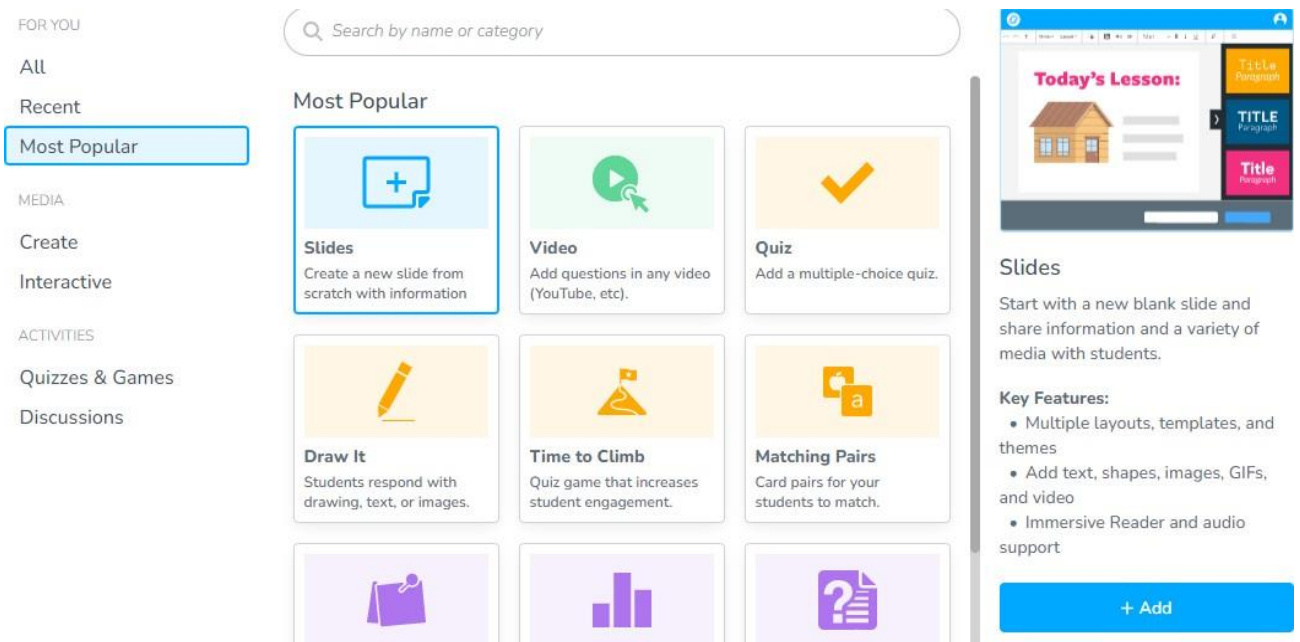
ЯК ПРАЦЮВАТИ



Щоб почати користуватися сервісом, викладач має зареєструватися. Це можна зробити через обліковий запис Google. Після входу відчиняється вікно особистого кабінету. Тут надається можливість не тільки створити власні інтерактивні уроки, але й обра-

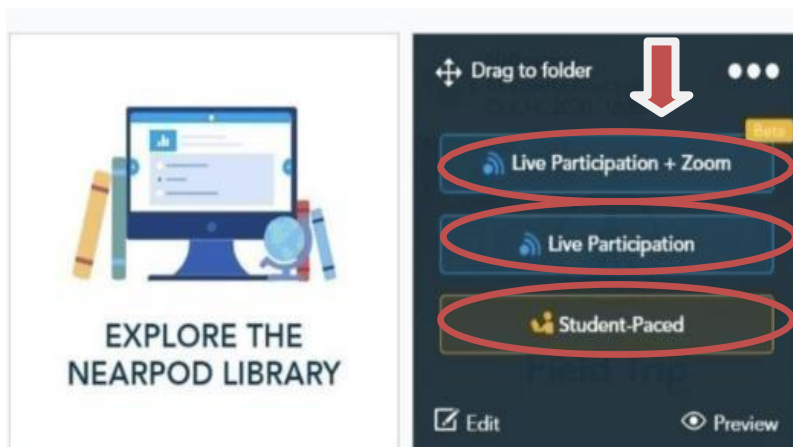
ти відповідний урок із безлічі вже створених, а також імпортувати файли будь-якого типу та додавати до них інтерактивні елементи. Для створення уроку треба обрати Create → Lessons.

Натиснувши на Add Slide, відкриються два відділи: Content та Activities. Перший дає можливість додавати контент у вигляді слайдів, аудіо та відео-матеріалів, віртуальних екскурсій, 3D моделей тощо. Другий відділ призначений для створення різних вправ, тести, змішаних пар, вправи на згадку, малювання та інше.



Після завершення створення презентації або тесту, треба натиснути на Save and Exit. Відкриється вікно власного кабінету, де можна знайти файл уроку. Направивши курсор, з'являються способи, які допоможуть зрозуміти, як ділитися матеріалами зі студентами.

Live Participation дає викладачу можливість стежити за виконанням завдань у режимі реального часу. Треба натиснути на нього та відправити код студенту, який разом зі своїм ім'ям може зайти одразу на сайт або у додаток. Процес виконання завдань відображається на екрані викладача.

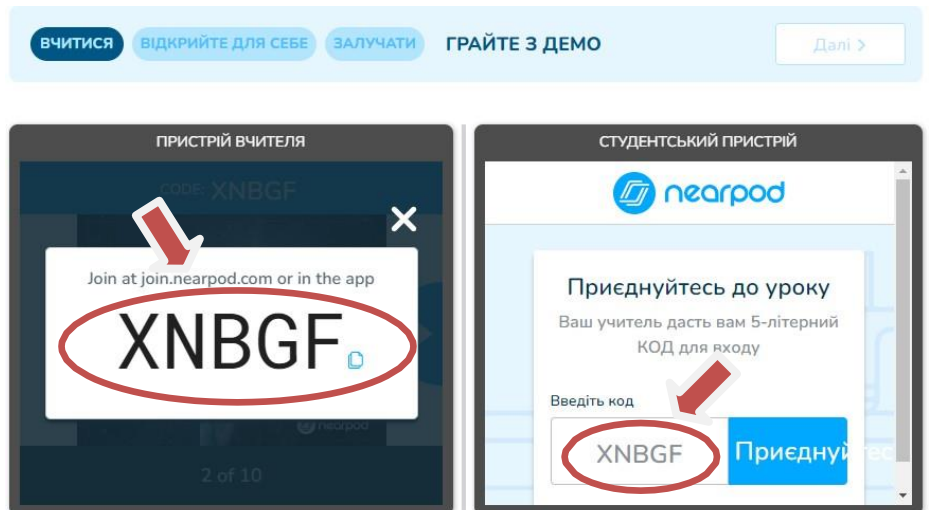


Опція Student-Paced вказує на те, що здобувач виконує завдання без спостереження викладача.

При Live Participation + Zoom (преміум-версія) доступні всі функціональні

Опція Live Participation + Zoom (преміум-версія) доступні всі функціональні

можливості цих двох платформ лише за допомогою одного коду або посилання. Щоб переглянути результати слухачів, треба зайти у Reports та обрати потрібний урок. Там буде відображатись кількість учнів, які виконали завдання, результати відповідей, а також можна буде обрати одну з конкретних вправ та подивитися відповіді кожного.



Основні функції сервісу безкоштовні. Одна з його головних переваг полягає в тому, що сервісом можна користуватися з будь-якого пристрою, будь то планшет або смартфон. Також у Nearpod можна імпортувати файли будь-якого типу та провести онлайн урок із 30 учасниками.

Тема 2. MeisterTask

ХАРАКТЕРИСТИКА

MeisterTask є прямим конкурентом іншого популярного менеджера проєктів Trello та експлуатує такий самий принцип організації робочого процесу — канбан. Для кожного проєкту можна створити окрему робочу панель, на яку можна додавати стовпчики з завданнями, що відносяться до нього. Кожен стовпець має на увазі поточний статус завдання. Класичний приклад: можна створити стовпчики «На черзі», «У роботі», «Завершено» та перемішувати між ними завдання залежно від їхнього статусу. Такий підхід забезпечує дуже наочний контроль за ситуацією в проєкті.

MeisterTask – інструмент для управління завданнями та проєктами. За допомогою MeisterTask команди можуть налагодити планування завдань, їх виконання та отримати дані про ефективність роботи. Інструмент підійде для маленьких і середніх команд, що працюють за проєктним підходом, майбутніх політичних маркетологів, HR-фахівців, рекламників, розробників проєктів тощо. Керувати проєктами можна через мобільний застосунок, і в браузері.

MeisterTask дає змогу створювати необмежену кількість проєктів і завдань.

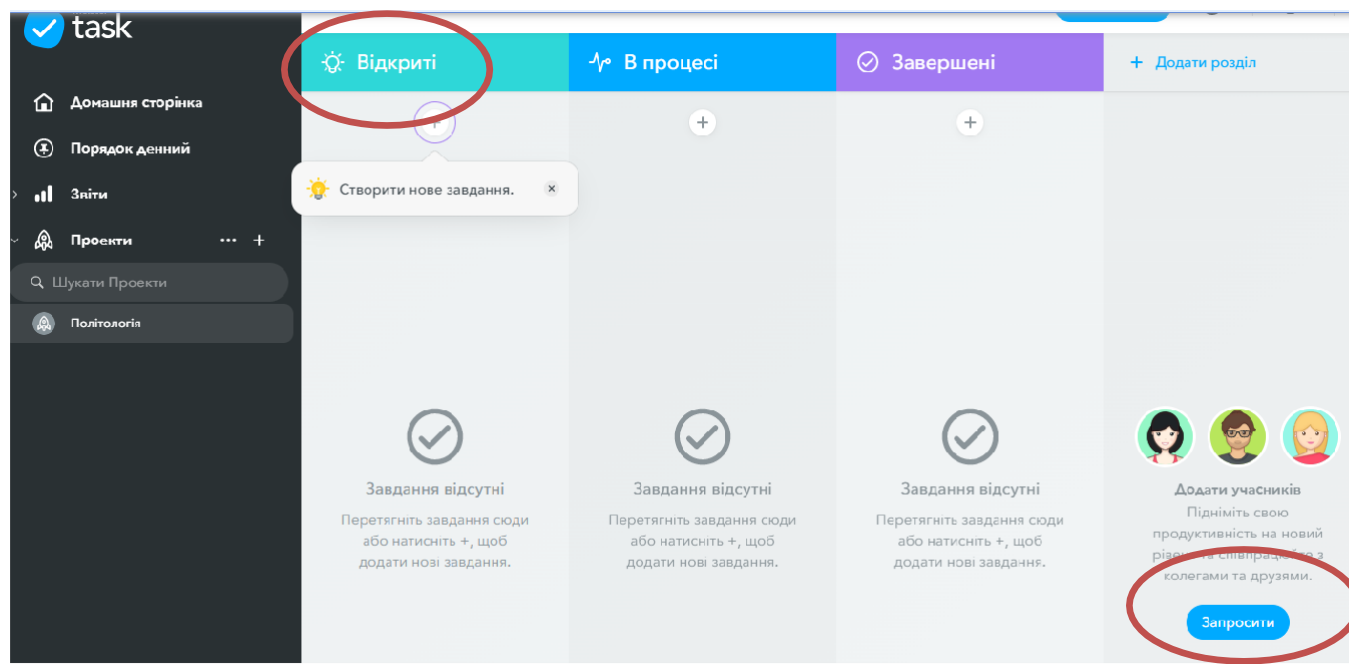
Проект являє собою канбан-дошку, на якій розміщуються завдання. Колонки на дошці можна перейменовувати і додавати нові. Для економії часу повторювані кроки під час роботи із завданнями можна автоматизувати, а також створити регулярні завдання. У завдань є призначені особи і спостерігачі, до них можна додавати користувацькі поля, позначати їх тегами, встановлювати терміни виконання, прикріплювати файли. У кожного користувача є дашборд, де він може переглядати призначені для нього завдання, створювати особисті завдання і додавати користувацькі звіти.

Програма підходить для проектної роботи зі студентами. Формуються завдання у вигляді картки, яка розкривається під час натискання на неї. Розкривши її, можна додати термін виконання, таймер, теги, опис, список підзавдань та прикріпити різні файли. Тут же є блок коментарів для обговорення роботи над завданням.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Перед початком роботи обираємо спосіб реєстрації. У нас їх два: авторизація через Google, Facebook або по стандарту за допомогою email. Погоджуємося з правилами сервісу. (Краще другу позицію проігнорувати, де пропонується отримувати інформацію про програму, пропозиції та рекламні акції).

Далі обираємо мету, з якою прийшли на платформу MindMeister. Якщо ви не збираєтеся підключати інших людей, можете обрати позицію «Відкриті», якщо планується групова робота, необхідно додати учасників.

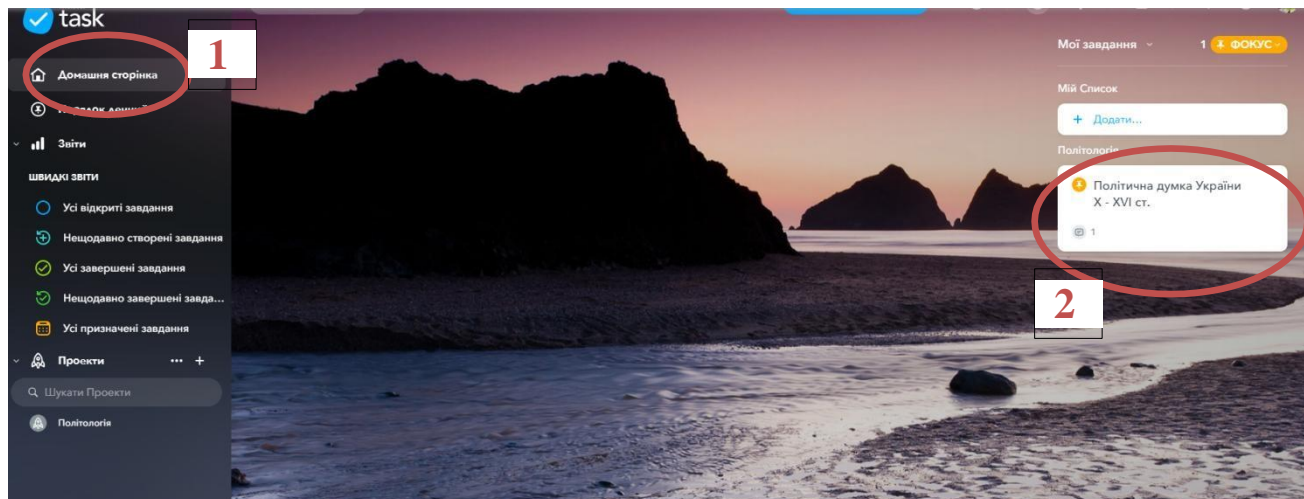


В опції «Відкриті завдання» створюємо тему та завдання. Виставляємо термін виконання, позначаємо для кого вони розраховані. У завдання можемо додавати посилання, дані, поєднувати додаткові файли. Після цього у верхньому правому куті позначаємо «Фокус», що дозволяє нам створити свій перший пін на дошці завдань.

The screenshot displays a task management interface. At the top, there is a blue button labeled 'Завершити' (Complete) and a dropdown menu showing 'Непризначена' (Unassigned). A red circle highlights a yellow button labeled 'ФОКУС' (Focus) with a pushpin icon. Below the task title 'Політична думка України X - XVI ст.', there is a prompt to add a description. A section for 'Контрольний спис...' (Control list) shows '0/0' items and options to 'Добавить Элемент Контрольного Списка' (Add Control List Item) and 'Додати Вкладення' (Add Attachment). An 'Активність' (Activity) section includes a text input field for comments. A comment from 'Іринасказав' (Irina said) is shown, dated '15 ХВИЛИН ТОМУ' (15 minutes ago), with a preview of text about the work of Metropolitan Ilarion. Another comment from 'Іринастворив завдання' (Irina created the task) is shown, dated '21 МИНУТУ НАЗАД' (21 minutes ago). On the right side, there is a sidebar with settings: 'Термін виконання' (Due date), 'Чи не заплановано' (Not scheduled) with an 'АПГРЕЙД' (Upgrade) button, 'Теги' (Tags), 'Спостерігають' (Watching) with a user profile picture, and task metadata: 'Політологія Відкриті', 'Створено 8 янв 2023 г. 14:38', 'Оновлено 8 янв 2023 г. 14:55', and 'ID завдання 9Jv8vVY'.

Після цього на головній дошці в опції «Домашня сторінка» слухачі курсу можуть побачити тему, інформацію та завдання до неї. Також термін виконання. Викладач може виставити опцію автоматичних звітів виконання. Звіти візуалізують інформацію щодо проектів. Це необхідно, щоб отримати загальну картину

своїх проєктів або тримати зацікавлені сторони в курсі подій. У звітах можна побачити, скільки завдань було створено або виконано за останній тиждень, місяць або квартал, коли настає термін їх виконання та багато іншого. Проте, ця опція є платною.



Для планування у керівників і співробітників у MeisterTask є діаграма Ганта, на якій можна переглядати завантаженість роботи. Також є можливість аналізувати роботу за допомогою деталізованих звітів, функції відстеження часу. Проєкти для команд створюють адміністратори або викладачі курсів, вони можуть керувати доступом і ролями, налаштовувати загальні повідомлення і створювати групи користувачів.

Таким чином, функції програми полягають у наступному: звіти про роботу, автоматизація проєктів, керування списком справ та груп, моніторинг часу. Вся інформація будь-якого проєкту, надійно зберігається та водночас доступна для всіх учасників проєкту. Кожен керівник проєкту може отримати уявлення про свою продуктивність та роботу, а також відстежувати свій прогрес.

Важлива відмінність MeisterTask – можливість інтеграції з MindMeister, редактором ментальних карт від тієї ж команди розробників. В останньому можна зобразити будь-який проєкт у вигляді наочної схеми, вказавши логічні зв'язки між блоками завдань, а потім синхронізувати їх з новим проєктом в MeisterTask. Це допоможе розібратися у справах, якщо існує по-справжньому складна робота. Крім того, MeisterTask може взаємодіяти з іншими сервісами. Серед них – GitHub, BitBucket, Office 365, Slack та ZenDesk. Наприклад, підключивши Slack, можна додавати нові завдання MeisterTask прямо з цього месенджера. Плюс до всього є функції імпорту завдань із сервісів Trello та Asana. Перш ніж перейти до розгляду MindMeister, розглянемо ще один додаток, з яким можна інтегрувати MeisterTask – Slack.

Тема 3. Slack

ХАРАКТЕРИСТИКА

Slack, як і MeisterTask дуже зручний для корпоративного спілкування. Він позиціонується розробниками як «вбивця Skype», оскільки перейняв кілька популярних функцій цієї програми. Slack дозволяє спілкуватися співробітникам, учасникам проєкту в закритій спільноті. Для викладача він зручний тим, що можна вести одразу декілька груп на одній платформі. Для обговорення якихось загальних для всіх тем існують публічні канали, передбачені локальні групи і можливість відправляти особисті повідомлення. У месенджері можна ділитися різними файлами, він оснащений зручним пошуком, щоб можна було швидко знайти потрібні матеріали. Він підтримує популярні хмарні сховища Dropbox, «Google Диск», сервіс «Google Документи», «Twitter» і багато інших програм. У Slack є дві версії: безкоштовна і платна.

Можна згадувати користувачів коментуючи контент – вони отримують повідомлення і зможуть переглянути те, що здалося гідним уваги. Якою б великою не була гілка обговорень, в ній нічого не загубиться. Можна шукати за різними словами, датою, категоріями, хештег, файлам тощо. Додаток можна завантажувати на різні пристрої: iPhone, смартфони на базі Android і Windows Phone, комп'ютери і ноутбуки на Mac OS, Linux і Windows.

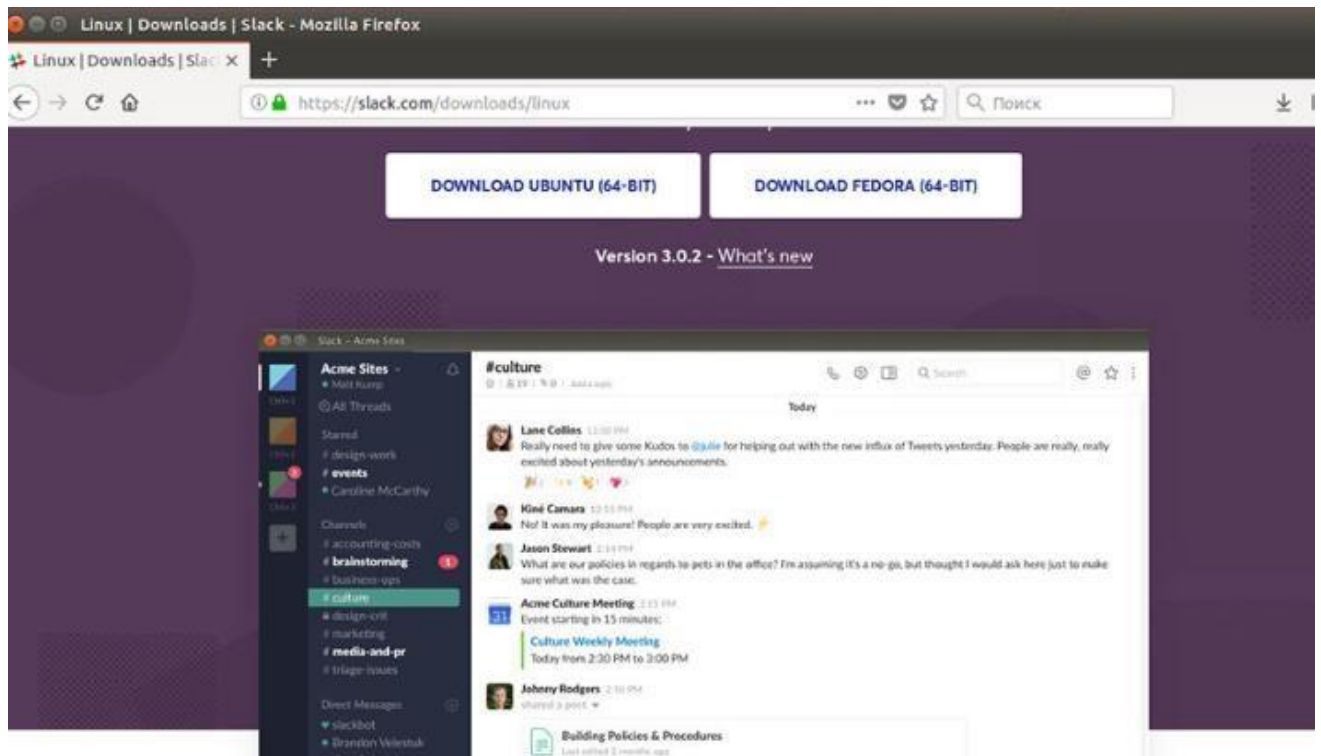
Між кількома чатами можна легко перемикатися. Уже надіслані повідомлення редагуються, передбачені налаштування системи шаблонних і автоматичних відповідей на однотипні часті фрази. Коли додається посилання, встановлюється превью у вигляді невеликої картинки для наочності, щоб співрозмовники задалегідь знали, що на них чекає і не заплуталися в різних лінках. Також для кожного учасника діалогу встановлюється час, відповідний його часовому поясу, що дуже важливо, коли команда велика і співробітники знаходяться в різних містах.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

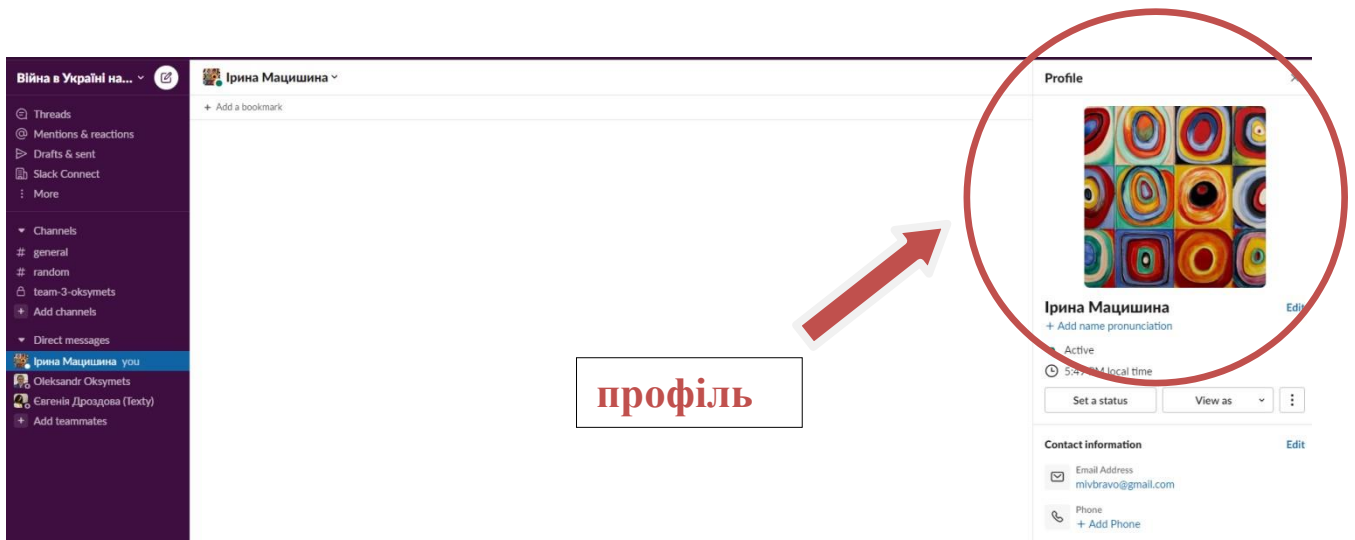
Для Windows месенджер можна скачати з офіційного сайту: сервіс сам визначить відповідний дистрибутив системи. Скачайте його і запустіть інсталяцію подвійним кліком. Мобільний додаток для Android є в Google Play, для iOS – в AppStore.

Щоб створити обліковий запис в Slack, треба відкрити його та натиснути кнопку внизу з написом «Create a new workspace» (у разі, якщо ви самі відповідальні за організацію робочого чату і вам потрібно створити його), або синє по-

силання «Find your Slack workspace», якщо треба приєднатися до вже існуючої спільноти.



Написати e-mail в потрібне поле, перевірити пошту та скопіювати звідти код. Потім повернутися до вікна Slack і натиснути Ctrl+V. Вказати своє ім'я та нікнейм, придумати надійний пароль.



Якщо ви адміністратор, то також заповніть інформацію про вашу компанію, вкажіть кількість людей, яких ви додасте, вашу посаду і роль в чаті. Потім розіслати посилання для запрошення слухачам вашого курсу і можна працювати.

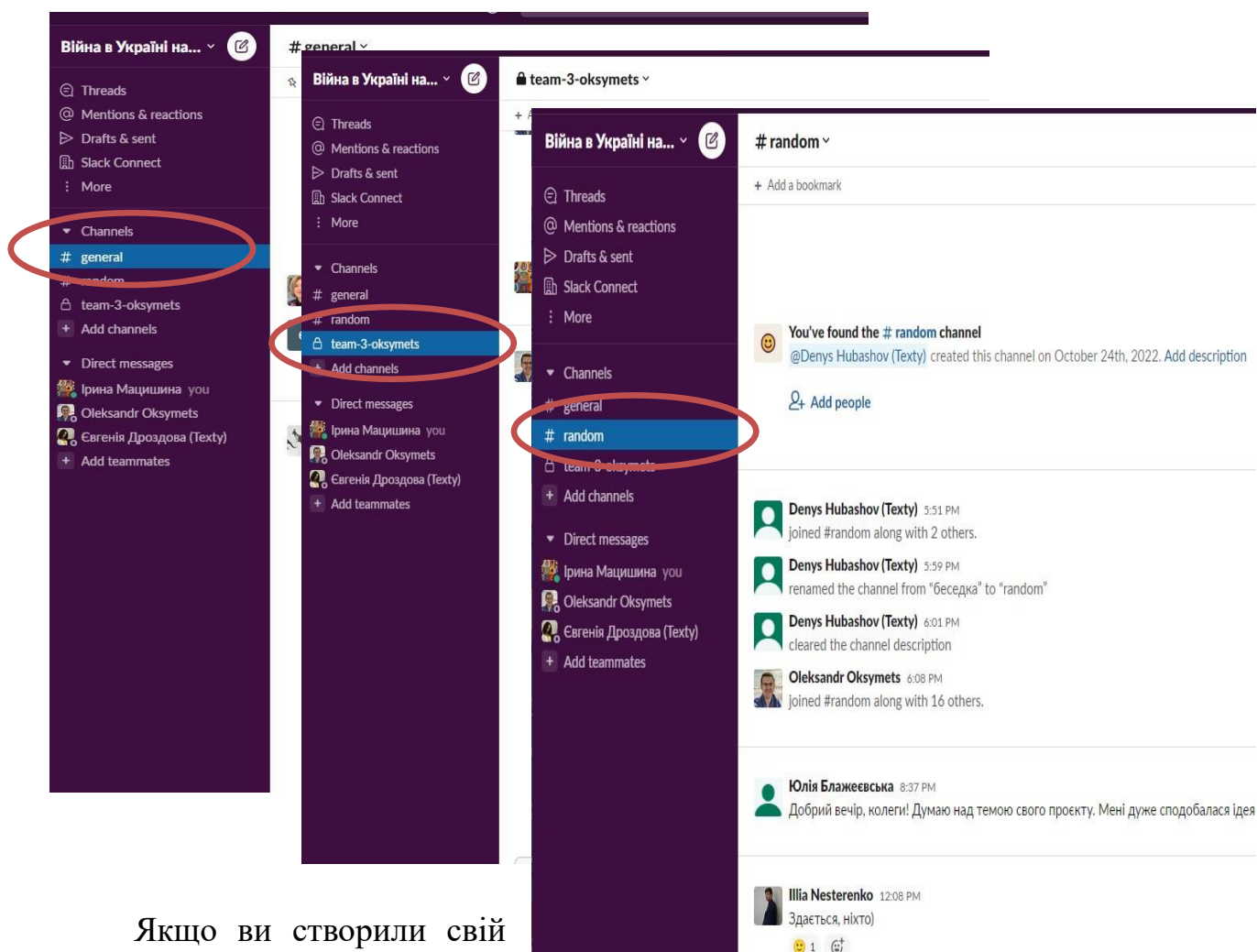
Краще налаштувати свій профіль, куди додається фото та деякі відомості

про себе. Структура месенджера складається з великих гілок спілкування – каналів, і невеликих локальних груп всередині них. Якщо ви входите в «Slack» на запрошення, то вам нічого не потрібно налаштовувати – ви потрапляєте у вже створене середовище. А якщо ви організатор навчання, то доведеться створити наступне:

- новий канал створюється кліком по символу «+» поруч зі словом «Channels» в рубрикаторі зліва;
- треба назвати канал, написати анотацію, яка його тематика, запросити слухачів курсу;
- щоб доєднувати до інформації тільки певних осіб, можна вказати їх в налаштуваннях приватності.

Готовий канал можна змінювати та редагувати.

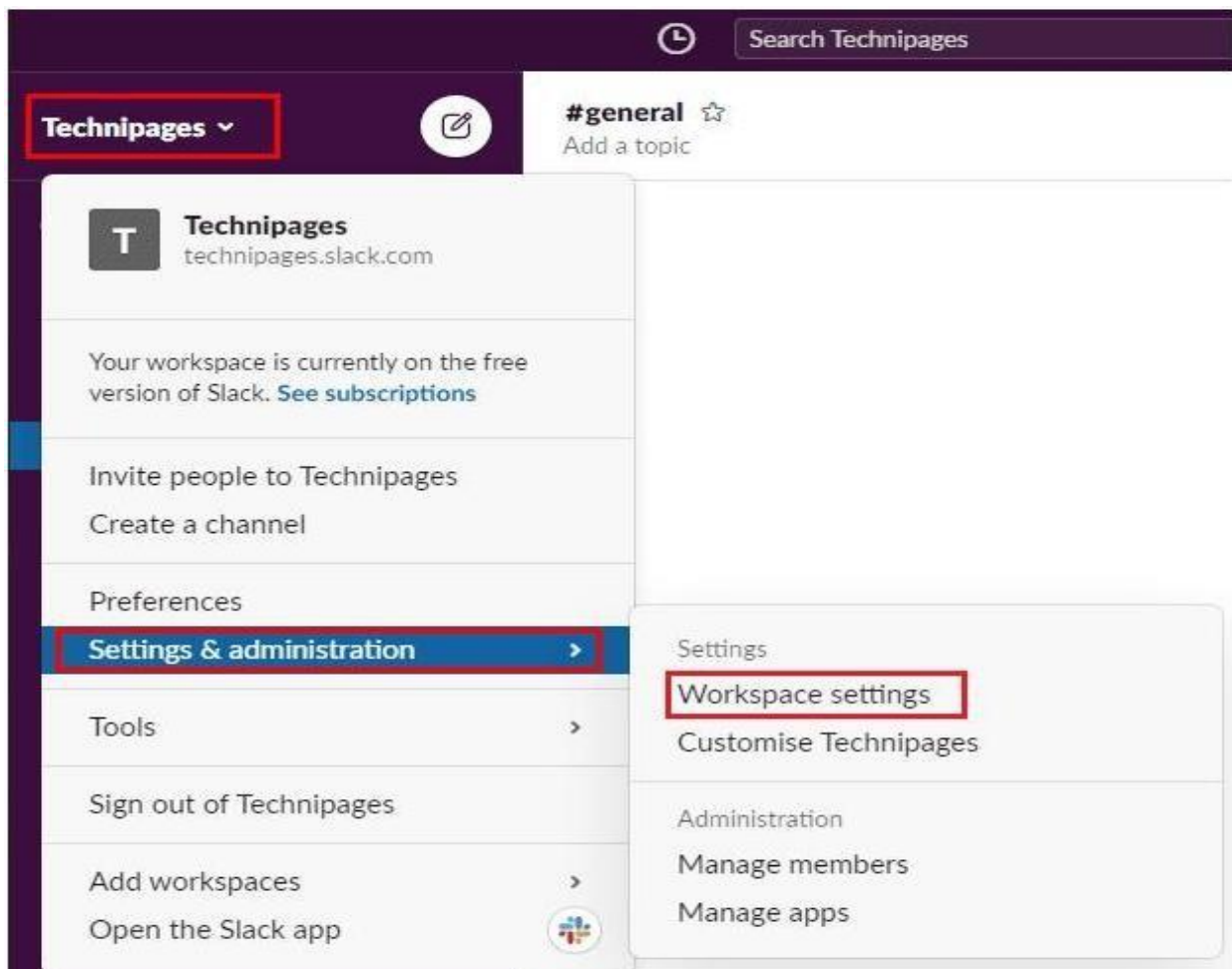
Додавання додаткових речей у Slack може допомогти зменшити відволікання, оскільки замість того, щоб переміщатися між електронною поштою, Slack та іншими додатками користувач зможе отримати все в одному місці. Можна налаштувати повідомлення через ключові слова навіть тоді, коли сповіщення відключені.



власний курс, на каналі #general ви можете виставляти свої презентації, відеолекції, інші файли та надавати загальну інформацію. Для зручно проведення практичних занять краще створити групи і у кожній працювати окремо. Також краще створити ще окрему групу для зворотної реакції зі здобувачами.

Якщо на вашому каналі є щось, що вам потрібно побачити, або важливий файл, який ви хочете легко знайти, його можна закріпити на каналі, щоб він відображався в меню «Інформація про канал». Щоб закріпити, наведіть на нього курсор, клацніть праворуч і виберіть «Закріпити повідомлення». Закріплене повідомлення залишатиметься там, доки ви його не видалите. Ви можете використовувати Slack для нагадувань. Наприклад, якщо вам потрібно нагадати собі опублікувати історію за 30 хвилин, ви можете ввести «/remind me in 30 minutes to publish», і Slack нагадає вам приватно.

Також в додатку є Slackbot — це вбудований у Slack робот. Він може допомогти вести нотатки, а також керувати приватними файлами. Необхідно просто натиснути «Slackbot» у списку прямих повідомлень, щоб розпочати. Також можна налаштувати Slackbot відповідати на питання здобувачів курсу. Для цього вводиться слово або фраза-тригер, а потім відповідь для Slackbota.



Тема 4. MindMeister

ХАРАКТЕРИСТИКА

Це інтернет додаток, що запускається у вікні браузера і дозволяє створювати інтелект-карти для кращого уявлення особистих або командних цілей. Цей додаток корисний тим, що через нього можна створювати логічні схеми. Також, цей інструмент підходить для розподілу ролей в колективі, постановки завдань для кожного учасника групи. Майндмеппінг починається з основної ідеї у центрі інтелект-карти. Є можливість створювати необмежену кількість тем, додавати тематичні кольори та створювати власний стиль. Під час формування карти додається контекст до тем за допомогою вкладок, вбудованих медіафайлів та багато іншого. Функції MindMeister допоможуть створювати перші інтелект-карти з максимальною креативністю.

Інтелект-карти дозволяють зберігати та структурувати величезну кількість інформації. Вони відображають ієрархію, показують взаємозв'язок між ідеями та дозволяють побачити загальну картину. Це також робить інтелект-карти ідеальним інструментом для показу презентацій, групової роботи та планування проєктів.

Ментальні карти – це візуальні органайзери, які забезпечують огляд всього проєкту, учасники якого завжди будуть у курсі справ. Це те, що робить майнд-меппінг таким чудовим інструментом для планування проєктів. Використовуючи онлайн-редактор ментальних карт MindMeister можна створити структуру всього проєкту, візуалізувати окремі його функції, робити нотатки під час нарад щодо проєкту та збирати всі важливі посилання, файли та зображення в одному місці.

Можна створювати, ділитися та презентувати інтелект-карти прямо у своєму браузері. Не потрібно завантажувати програми або вручну їх оновлювати. Усі карти надійно зберігаються в хмарі, де можна працювати з ними зі свого Mac, Windows, Linux, Chromebook або з мобільного пристрою. Можна призначати завдання слухачам курсу, встановлювати пріоритети, додавати терміни виконання й стежити за прогресом, використовуючи простий віджет завдань. Для складнішого управління проєктами також можна використовувати інтеграцію з MeisterTask й легко синхронізувати завдання між своєю ментальною картою та дошкою проєкту.

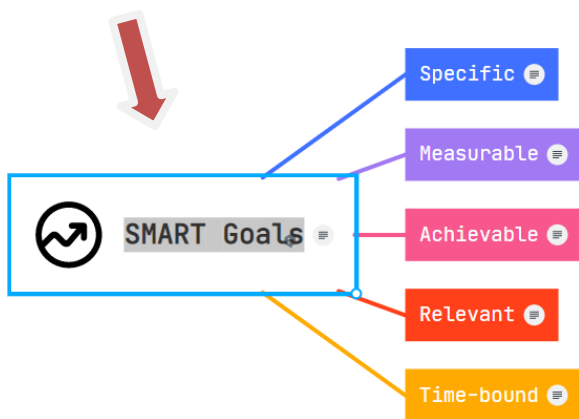
ЯК ПРАЦЮВАТИ

Якщо ви вже зареєстровані на MeisterTask, то достатньо просто зайти на офіційний сайт (<https://www.mindmeister.com>) та внести свої дані для входу. Пот-

рапляємо на робочу панель програми, де пропонується створити ментальну карту за шаблонами або самостійно.

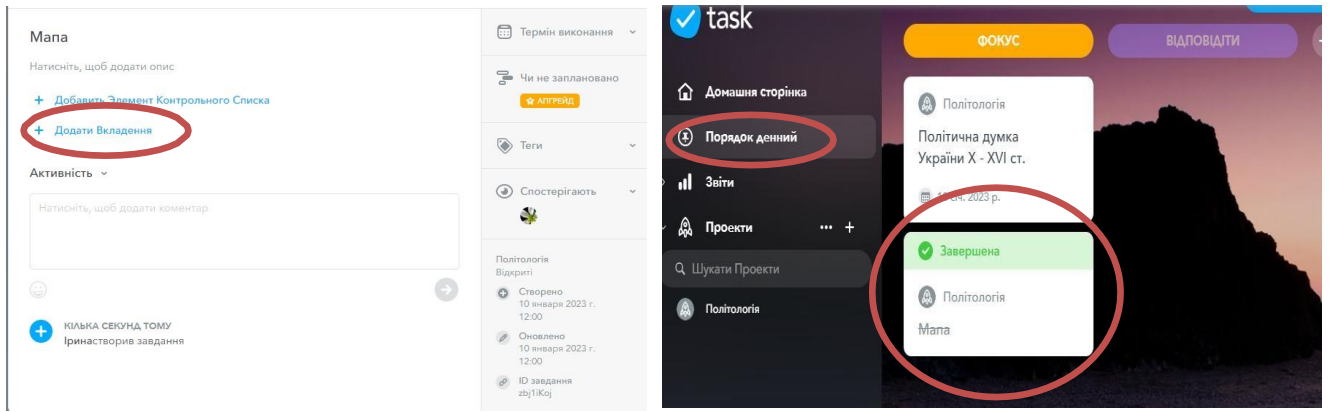


Для прикладу, обираємо smart-цілі та переходимо до готового шаблону.

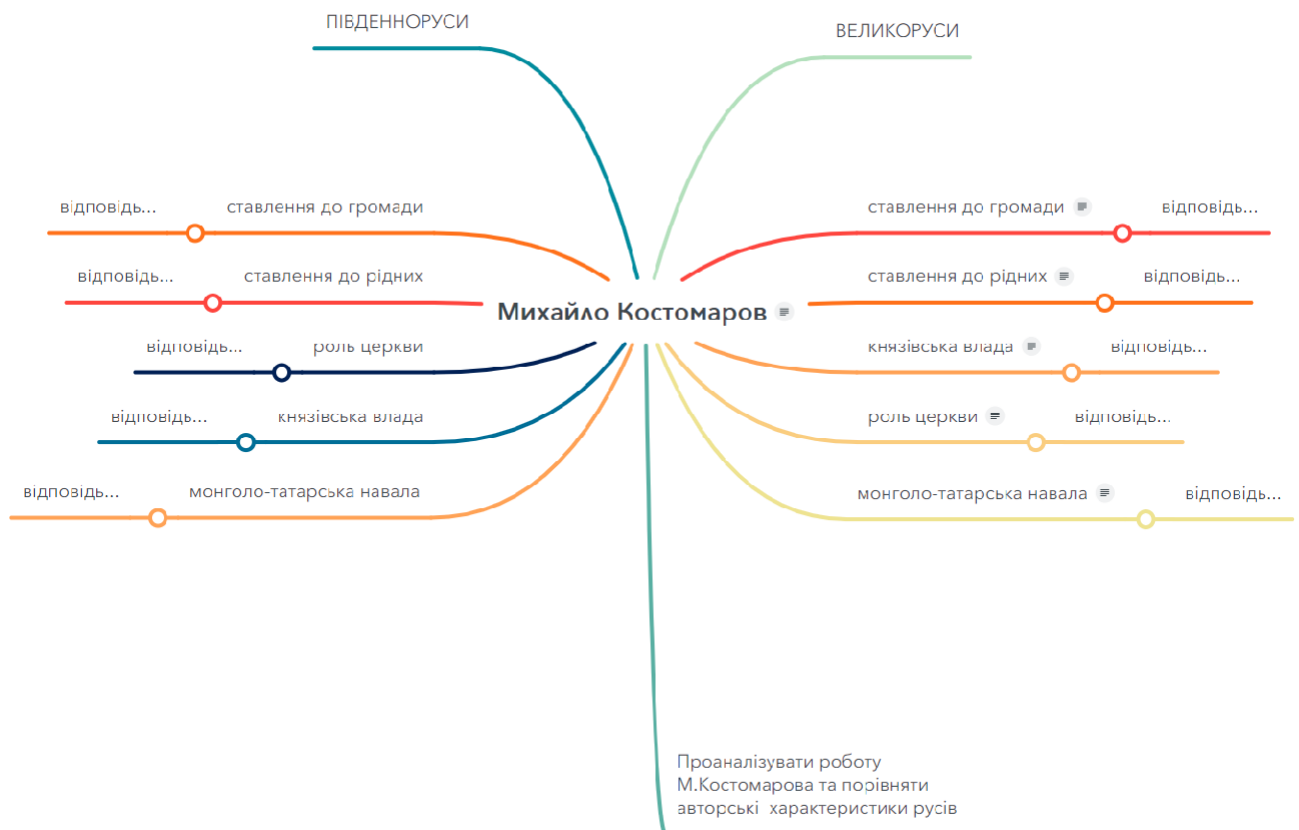


Для початку двічі натискаємо на центральний прямокутник, який є основою ментальної карти. У ньому пишеться основна тема, завдання або прізвище вченого, роботу якого необхідно проаналізувати на практичному занятті. У нашому прикладі ми взяли М. Костомарова (у межах курсу «Загальна теорія політики»). Якщо нам не вистачає блоків, натискаємо на той елемент, від якого він відходить. Потім натискаємо на "+" або кнопку Tab. Як-

що якийсь блок виявився зайвим, виділяємо його та натискаємо на Delete на клавіатурі. Між блоками можна створювати зв'язок. Це лінія, яка об'єднує кілька ідей за змістом. Щоб додати новий зв'язок, потрібно натиснути на комбінацією клавіш «Alt + C». Розташування елементів за замовчуванням не завжди підходить. Щоб це виправити, треба вгорі натиснути на значок довідки. З'явиться меню, де можна обрати вирівнювання і тему (кольори) блоків. Для збереження результату користуємось хмаркою зі стрілочкою в нижньому правому кутку або іконкою з принтером. Також можна вставити готову роботу у MeisterTask, зробити репост мапи або надіслати комусь на електронну пошту. Ментальна карта допомагає не тільки легко сприймати та запам'ятовувати складну інформацію. Це спосіб командної роботи під час практичних занять. Достатньо зробити посилання, щоб слухачі курсу доєдналися і можна працювати.



Після того, як учасники курсу натиснуть на «Порядок денний» у MeisterTask, з'явиться на робочій дошці ще один пін з назвою, що був створений під час завантаження ментальної карти. У цьому прикладі ця карта має назву «Мапа». Під час натискання на цей пін кожен учасник потрапляє у робочий простір мапи та може вносити свою інформацію.



Тема 5. Kahoot

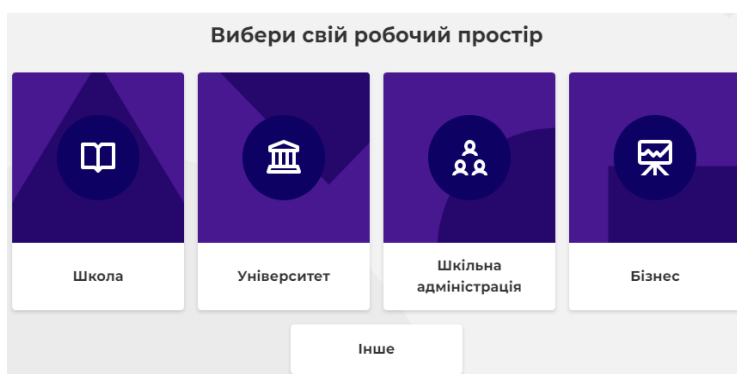
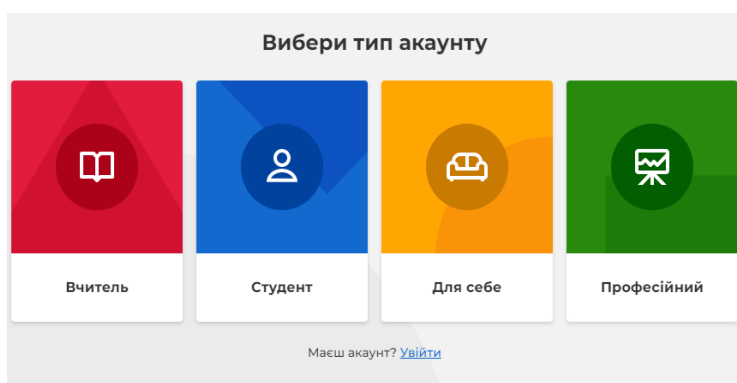
ХАРАКТЕРИСТИКА

Це ігрова платформа для навчання, яка дозволяє легко створювати, відкривати, відтворювати та ділитися цікавими навчальними іграми за лічені хвилини. Дозволяє викладачу швидко створювати завдання, засновані на множинному виборі. Після створення завдань студенти можуть використовувати будь-який пристрій для входу в кімнату гри, використовуючи унікальний код для виконання завдань та змагання зі своїми однокурсниками. Отримати доступ до неї можна через веб-браузер або додаток Kahoot у Google Play або App Store.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Для того, щоб розпочати роботу на платформі, спочатку потрібно зареєструватися та створити обліковий запис на платформі <https://kahoot.com/>. Процедура створення облікового запису виглядає наступним чином:

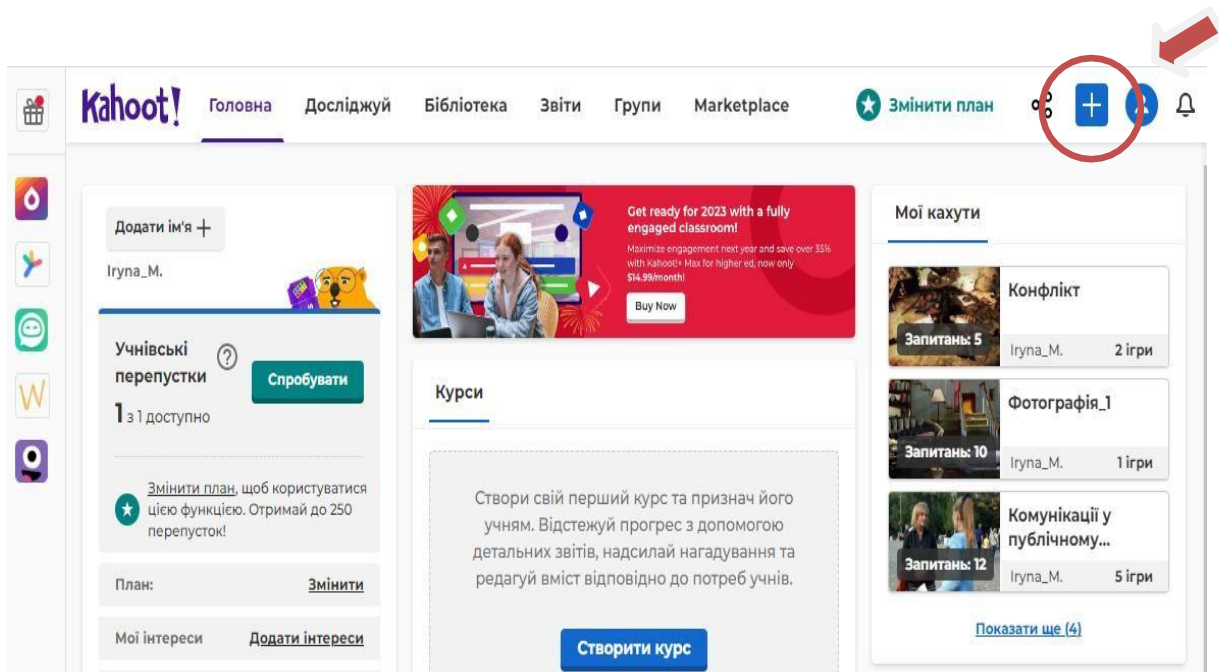
- спочатку потрібно перейти на сайт та обрати у опцію «Зареєструватися безкоштовно» (Sign up for free!). Тоді на сторінці з'явиться можливість обрати одну з чотирьох ролей: вчитель (Teacher), студент (Student), дім (Home) і бізнес (Business);
- потрібно обрати відповідну роль (наприклад, вчитель) і на сторінці з'явиться можливість охарактеризувати місце праці: школа (School), вища освіта (Higher education), шкільна адміністрація (School administration), бізнес (Business) та інше (Other);
- потрібно зазначити свою електронну адресу та створити пароль. Після цього сайт запропонує один з чотирьох варіантів реєстрації: базовий (Basic), який є безкоштовним; плюс (Plus) – вартістю 5\$ з викладача за мі-



сяць; професійний (Pro) – 10\$ за місяць; преміум (Premium) – 15\$ за місяць. Обираємо: отримати базовий варіант безкоштовно (Get Basic for free);

- потім потрібно ввести своє ім'я або ім'я та прізвище (Name), ім'я користувача (User Name) та назву закладу освіти (School name) і натиснути кнопку «зберегти і продовжити» (Save and continue). Відкриється особистий кабінет користувача, за допомогою якого можна створювати опитування та проводити тестування.

Починаємо створювати свою першу вікторину. З цією метою обираємо у правому верхньому кутку команду **Create** (Створити).



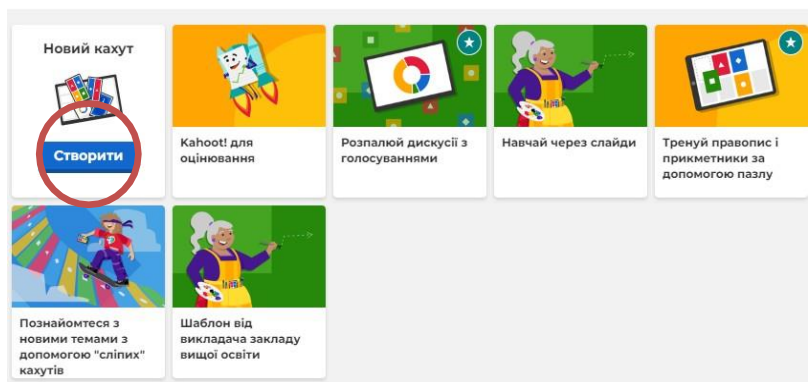
У правому верхньому куті випадає два варіанти:

- Кахут (короткі інтерактивні уроки)
- Курс (для тривалих сесій із відео, документами й оцінюваннями)

Обираємо Кахут. Отримуємо декілька варіантів для роботи:

- Створити.
- Kahoot для оцінювання.
- Розпалюй дискусії з голосуванням.
- Навчай через слайди
- Тренуй правопис і прикметники за допомогою пазлу.

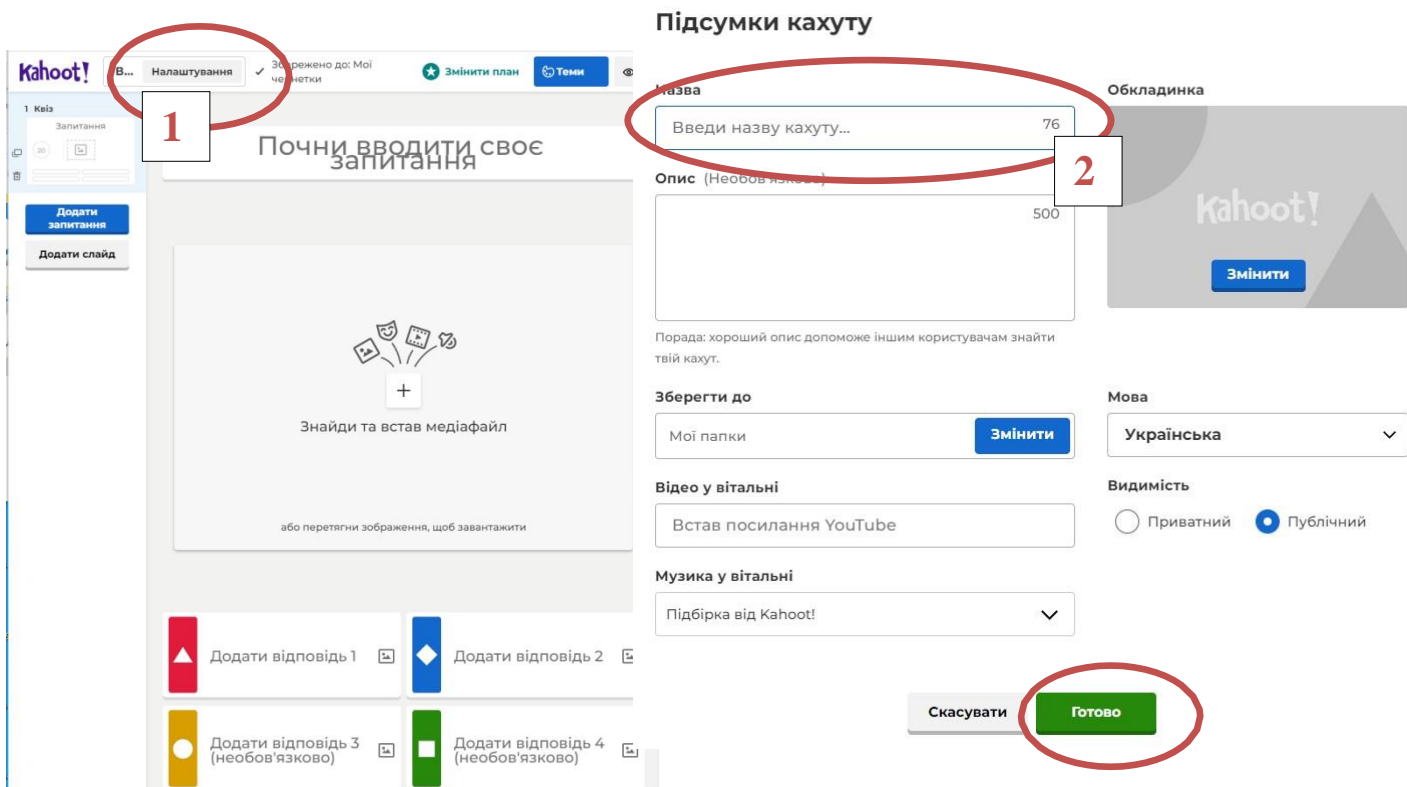
Створи новий кахут



- Познайомтеся з новими темами з допомогою «сліпих» кахутів.
- Шаблон від викладача закладу вищої освіти.

Можна обрати останню пропозицію (Шаблон від викладача закладу вищої освіти) та переробити його, а можна створити самостійно завдання. Для цього обираємо першу позицію «Створити».

Зверху у налаштуванні вводимо назву нашої теми.



Далі вводимо запитання, надаємо варіанти відповідей. Не забуваємо позначати правильний варіант відповіді (їх може бути від одного до всіх, але щоб не плутати студентів краще робити один правильний варіант). Щоб питання виглядало цікавим, додаємо зображення або відео, яке можна завантажити з комп'ютера або скористатися пропозицією зображень самої програми. Коли перше питання, відповіді та зображення вже створені вами, переходимо у лівий верхній кут. Натискаємо «Додати слайд» і створюємо нове питання.

Безкоштовний доступ дає можливість створити лише два типи запитань: вікторина (quiz), тобто питання з «множинним вибором», коли здобувачу дається кілька варіантів відповідей і він обирає один або кілька правильних, та «вірно-невірно» (true or false), коли здобувачу пропонується два взаємовиключних варіанти відповіді.

Kahoot чудово підходить для обговорення, коли можна анонімно проголосувати. Це також чудовий інструмент для веселого та захоплюючого засвоєння теми. Для викладача використання Kahoot полягає в тому, щоб протестувати уч-

нів, перш ніж переходити до теми, щоб дізнатися, наскільки вони дійсно знають про неї. Крім того, ви можете запусити той же тест після того, як вивчили тему, щоб оцінити наскільки добре засвоїли вашу тему слухачі.

1 Квіз

Політична система...

20

Додати запитання

Додати слайд

5

1 Політична система - це

2

4 -7

3

сукупність установ і організацій, які так чи інакше пов'язані із здійсненням влади

процедура прийняття рішень

комплекс політичних інститутів

політичні відносини між суб'єктами політичного життя

Додати відповіді

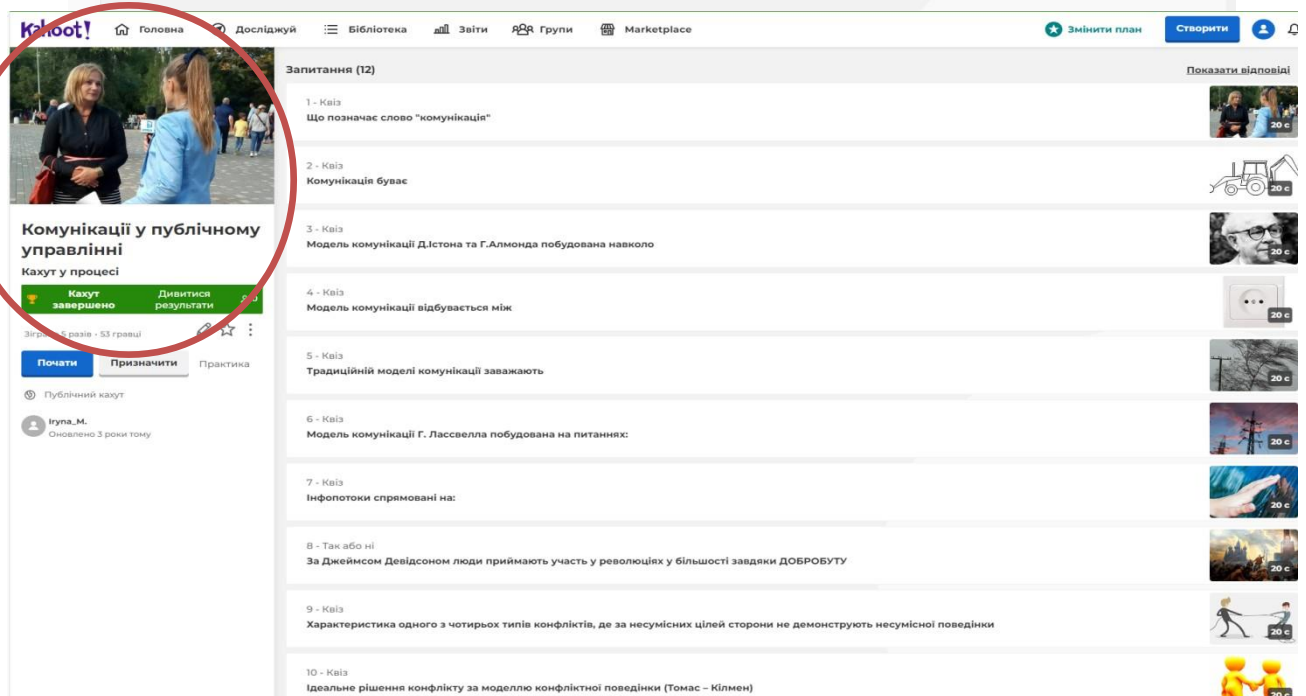
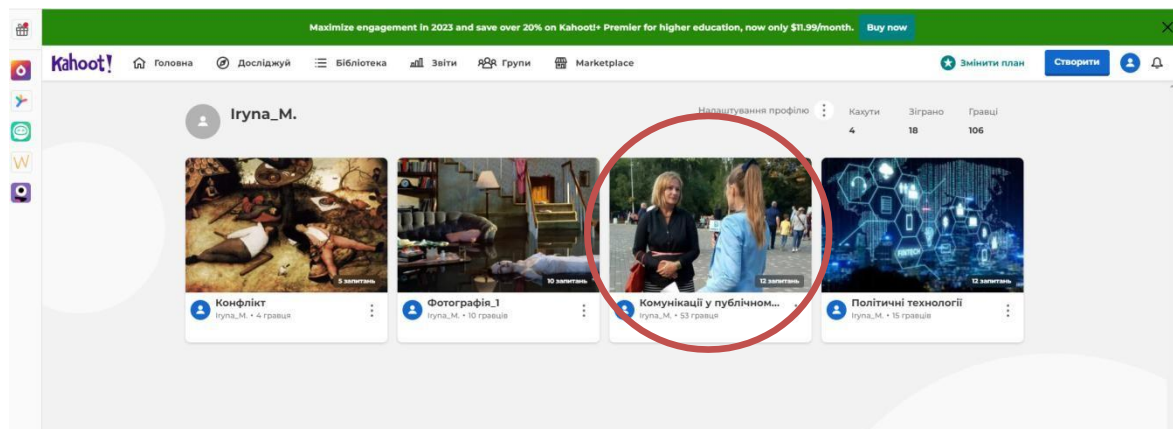
Коли повністю створені всі питання з варіантами відповідей, необхідно зберегти тест, і його можна запускати необмежену кількість. Крім того, необхідно виставити час на відповідь з кожного питання (секунди або хвилини). Слухачі курсу можуть пройти тест безпосередньо через мобільну програму або на сайті

сервісу. Для цього вони мають отримати код тесту та приєднатися для його виконання. Людина ідентифікується як гість і може виконувати завдання. Натиснувши кнопку СТАРТ на екрані, відобразиться перше запитання, на яке у встановлений час учасникам треба обрати правильну відповідь. Перемагає той, хто отримує найбільшу кількість балів за правильні відповіді.



Додаток має зрозумілий інтерфейс, можливість створювати інтерактивні тести, опитування. Користувачі можуть влаштовувати онлайн зустрічі.

Таким чином, ця ігрова платформа ставить за мету зробити навчання цікавим і доступним для величезної кількості користувачів. Kahoot дає можливість легко і швидко, перебуваючи вдома, в університеті чи офісі створювати різні навчальні ігри, вікторини, тести та повертатися до них.



Тема 6. Learning Apps

ХАРАКТЕРИСТИКА

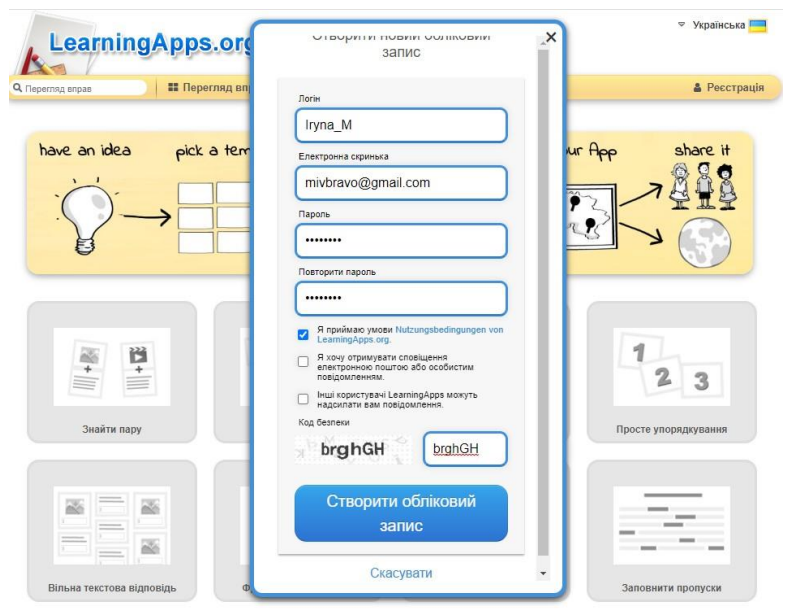
LearningApps.org – онлайнний сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних предметних галузей для використання як під час аудиторних занять, так і під час самостійної роботи.

Сервіс LearningApps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор Learningapps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких студенти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального процесу. Сервіс Learningapps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінках сайтів або блогів викладачів. Виконання завдання можна почати з будь-якого мовного середовища та перейти на українську мову. Можна створювати завдання, зберігати у власному кабінеті, редагувати та перетворювати заняття на творчість.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Для початку роботи в цьому середовищі необхідно зареєструватися. Логін краще вписувати дійсний, щоб студенти могли потім розуміти від кого прийшло завдання і що це ваша авторська робота. Також треба ввести код безпеки.

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



LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: iryna_m

Перегляд вправ

Перегляд вправ

Створення вправи

Створити колекцію

Мої матеріали

Категорія

Media: все

Рівні: Дошкільна освіта

Післядипломна освіта

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

Приклади

Основні ознаки живого. Чи є

27_Орієнтування карти

Гальванічний елемент

Комп'ютерна графіка: міні-

Види скульптури

Бальні танці

Мовознавчик

Всехвильова астрономія

Множення і ділення (0, 1, 10)

Табличний процесор. Обчислення за

Якщо натиснути на опцію «Політологія», то можна знайти вже готові вправи. Наприклад, тема «Політичні завдання держави щодо глобального інформаційного суспільства».

LearningApps.org

Українська

Перегляд вправ

Перегляд вправ

Створення вправи

Створити колекцію

Реєстрація

Політичні завдання держави щодо глобального інформаційного суспільства

2019-01-05 (2016-10-24)

Завдання:

Зробіть співвіднесення з малюнками. Які з них, на Ваш погляд, відповідають політичним завданням держави щодо глобального інформаційного суспільства

OK

Забезпечення конфіденційності Інтернет-взаємодії для ділових кіл, урядів, а також окремих громадян

Захист прав інтелектуальної власності, особливо у випадках, коли вироблений інтелектуальний продукт має додану вартість

Міжнародна гармонізація інформаційного продукту, а також вироблення єдиної системи вання, при якій доступ має стувати вільну конкуренцію інтересам роживачів і гачальників послуг

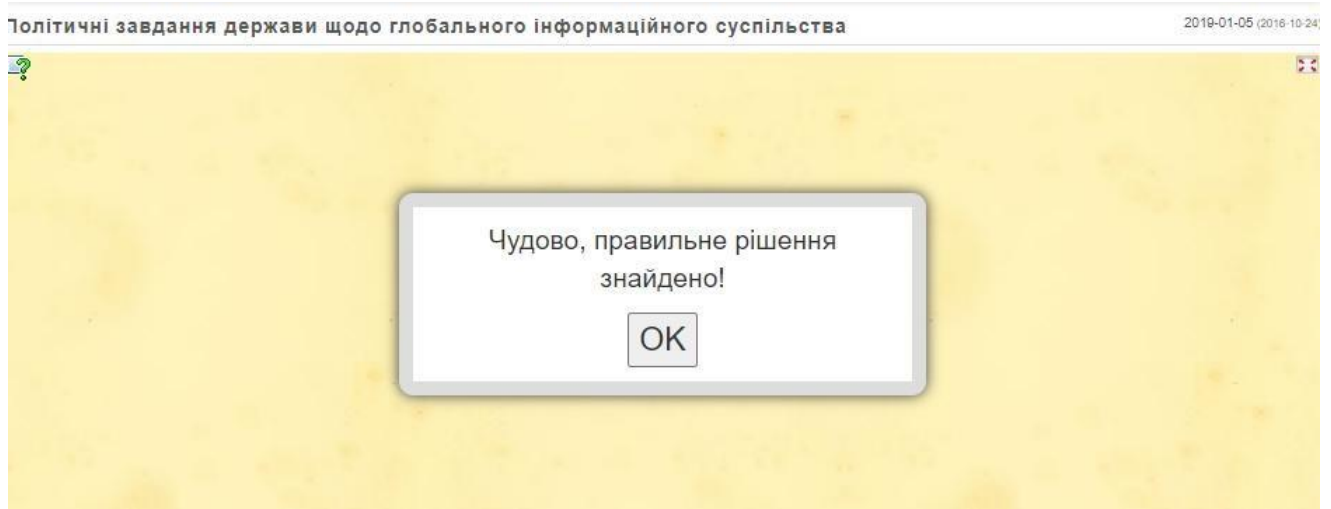
Електронний захист (кодування), правовий захист і безпека. Кодування (шифрування) стає важливішим засобом у міру розвитку платних інформаційних послуг. Воно гарантує споживачу отримання тільки ним тієї послуги за яку він заплатив. Також кодування попереджує потрапляння персональних даних у загальнодоступні ресурси

Урегулювання розбіжностей в поглядах на процес національного регулювання в різних країнах, що впливає на дроблення внутрішнього ринку, а також гармонізації інформаційних зв'язків між державами

Міжнародної легалізації документів телекоме

Учасники мають прочитати завдання та об'єднати зображення з інформацією.

Якщо вправа виконана неправильно, буде червоний колір і можна її переробити. Якщо ж все зроблено правильно, буде зелений колір після чого завдання зникають і студенту повідомляється, що він правильно виконав завдання.



Якщо необхідно створити власне завдання, треба зробити наступні кроки:

1) переходимо у вкладку, наприклад, «Заповнити таблицю»;

2) пропонується візуальний приклад того, як має виглядати таблиця. Натискаємо зверху у правому кутку «Створити нову вправу»;

3) починаємо її заповнювати. Вводимо назву завдання «Аналіз праці Т. Мора». В описі завдання вказуємо, що конкретно мають зробити студенти. Потім формуємо стовпчики та рядки. Для цього у першій лінії створюємо дві на-

LearningApps.org Українська

Пошук: Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Створити колекцію | Реєстрація

Назва вправи Мова показу:

Не вказано назву

Опис завдання

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

Таблиця

Введіть тут вміст таблиці. Непотрібні поля залишайте порожніми. Якщо для поля існує кілька можливих рішень, введіть їх через ;

Лінія 1

Стовпець 1:

+ додати ще стовпець

+ додати ще рядок

Налаштування

Тут ви можете вказати інші параметри. Якщо вміст може записуватись у довільному порядку в кожному стовпці, зніміть перший прапорець.

Елементи згруповані за рядками

Враховувати регістр

Відповідь має містити

Закріпити перший рядок

Second row is predefined

1. Закріплений стовпець

2. Закріплений стовпець

3. Закріплений стовпець

4. Закріплений стовпець

5. Закріплений стовпець

Зворотній зв'язок

Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

Чудово, правильне рішення знайдено!

зви (у нашому прикладі це «Категорія» та «Відповідь»). Створюємо наступні лінії і у перших стовпчиках пишемо питання. У налаштуваннях виділяємо «Елементи згруповані за рядками», «Закріпити перший рядок», «1.Закріплений стовпець»;

4) там, де знаходиться надпис «Зворотній зв'язок», пишемо текст, який з'являється, коли завдання виконано. У нашому завданні текст такий: «Чудово. Тепер у світі серед людей, які прочитали Томас Мора, стало на одного читачабільше!». Ще можна написати підказки, які можна буде переглянути після того, коли ми натиснули на невеличкий значок у верхньому лівому куті. Або це поле можна залишити порожнім.

Якщо впевнені, що все зроблено, натискаємо на «Завершити редагування та переглянути вправу». У будь-якому разі її можна відредагувати (опція «Продовжити редагування»). Після збереження таблиця потрапляє у розділ «Мої вправи», куди можна зайти, скористатися або ще раз відредагувати.

LearningApps.org Налаштування профілю: tynka_m

Перегляд вправ | Створення вправи | Створити колекцію | Мої матеріали

Назва вправи: Аналіз праці Т.Мора

Опис завдання: Нapiшіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Охарактеризуйте, спираючись на першоджерело як утопійці розуміли державний устрій

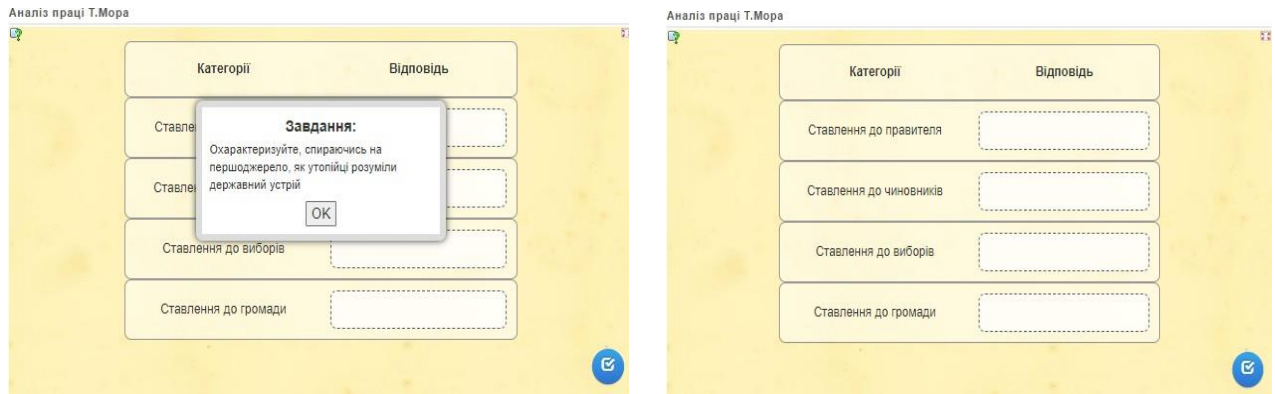
Таблиця: Введіть тут вміст таблиці. Непотрібні поля залишайте порожніми. Якщо для поля існує кілька можливих рішень, введіть їх через ;

Лінія 1	Стовпець 1: Категорії	Стовпець 2: Відповідь
Лінія 2	Стовпець 1: Ставлення до правителя	
Лінія 3	Стовпець 1: Ставлення до чиновників	
Лінія 4	Стовпець 1: Ставлення до виборів	
Лінія 5	Стовпець 1: Ставлення до громади	

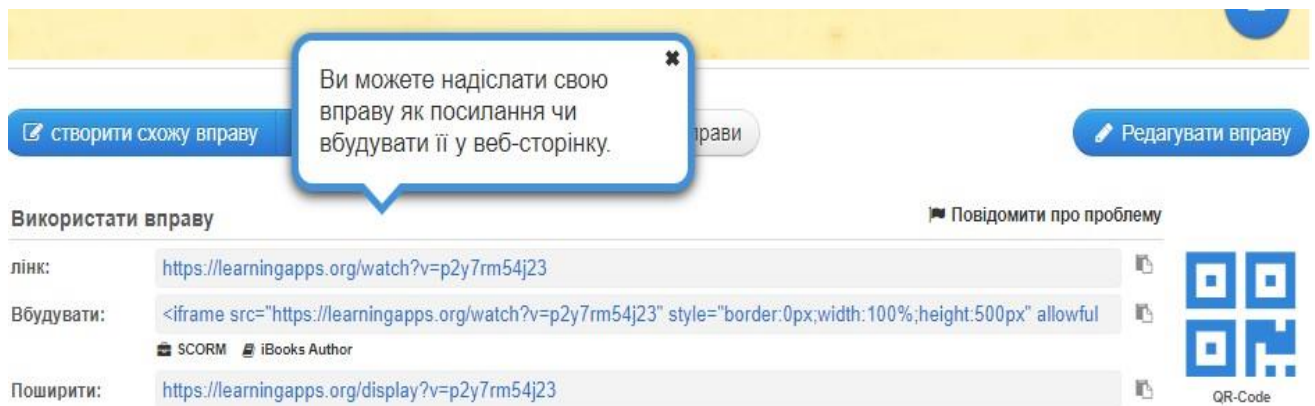
Налаштування

Тут ви можете вказати інші параметри. Якщо вміст може записуватись у довільному порядку в кожному стовпці, зніміть перший прапорець.

- Елементи згруповані за рядками
- Враховувати регістр
- Відповідь має містити
- Закріпити перший рядок
- Second row is predefined
- 1. Закріплений стовпець



Після збереження система надасть посилання для вбудови вправи для широкоекранного перегляду, яким можна поділитися зі студентами у Viber, Messenger, Google classroom тощо, а також QR-код, який можна скопіювати і вставити у документ.



Якщо відповідь передбачає вільний набір слів та значень, студент може зробити скрін своєї відповіді та надіслати викладачу в електронний клас (для цього немає необхідності натискати на синю кнопку у правому нижньому куті). Є вправи, які можна створювати для роботи у групах. З часом вправ накопичується досить багато. Аби систематизувати набір вправ, які знаходяться у робочому «кабінеті» викладача, для більш легкого користування, можна створювати папки, як у звичайному комп'ютері, і переміщувати в них відповідні вправи. Для цього достатньо натиснути на папці і дати їй назву, а потім перетягуванням розмістити вправи у відповідні папки.

За допомогою цієї платформи можна створювати багато нестандартних завдань. У більшості їх мета не стільки перевірити знання, скільки їх засвоїти.

Тема 7. Padlet

ХАРАКТЕРИСТИКА

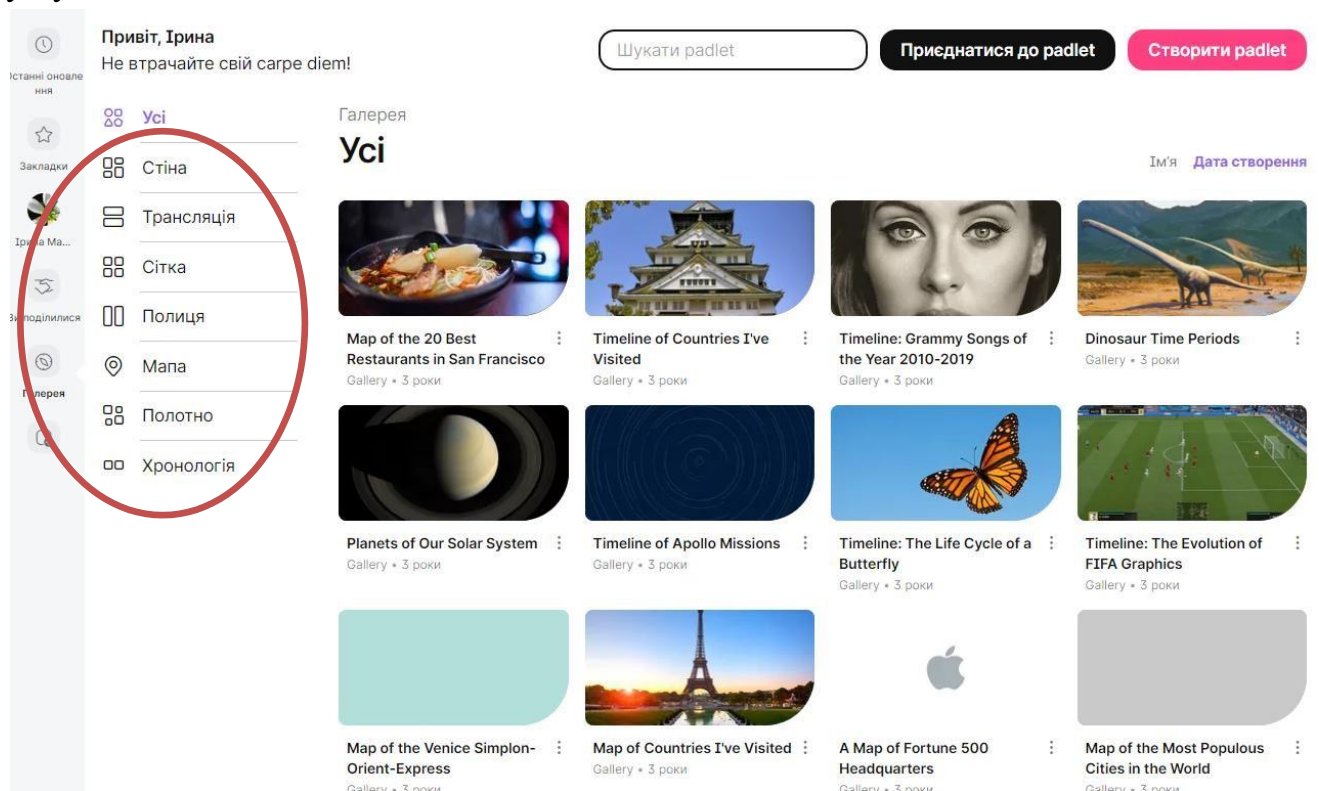
Padlet – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації. Це віртуальна стіна, на яку можна прикріплювати фото, файли, посилання на сторінки Інтернет, замітки. Це може бути приватний проект стіни, модерована стіна з кількома учасниками, які будуть заповнювати її інформацією або доступний для читання і редагування будь-яким користувачем майданчик для обміну інформацією. Щоб створити повідомлення, достатньо двічі клацнути мишею по дошці. У віконці, яке відкриється, можна записати своє ім'я, вставити свою фотографію, залишити свій коментар. На цій дошці працюють спільно. Тому той, хто створив її, надсилає повідомлення іншим учасникам проекту, вводить їхні електронні адреси і надає їм право писати на дошці або модерувати її. (<http://uk.padlet.com/>) На онлайн дошках Padlet організують мозкові штурми, узагальнюють та систематизують знання, тут залишають окремі дописи, нотатки, файли, посилання, а також коментують та оцінюють їх.

Padlet дає змогу розміщувати найрізноманітніші види контенту: робити текстові нотатки, завантажувати файли (word, pdf, jpg, png), розміщувати гіперпосилання (лінки), знаходячи їх безпосередньо у вбудованому в онлайн дошку пошуковнику, робити миттєві фото (Snap), записувати і розміщувати відео- та аудіонотатки, додавати позначки, зроблені вручну, знаходити і додавати точки на мапі (у Padlet вмонтовано доступ до карт Google), а за потреби – поширювати пряме покликання на іншу дошку Padlet. Особливо цікавою є функція вбудованого у Padlet інструмента для запису відео з екрану, завдяки якій можна зняти короткий скрінкаст і відразу ж розмістити його на онлайн-дошці.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Padlet пропонує сім форматів відображення інформації, кожен із яких можна використати в електронному курсі для певних цілей. Для початку роботи необхідно зайти на сайт та зареєструватися або увійти за допомогою існуючого акаунту в Facebook або Google+. Потім натискаємо кнопку «Створити Padlet» і обираємо тип розміщення матеріалів (пусті дошки): стіна, полотно, сітка, трансляція, бесіда, мапа, лінія часу, стовпці. Найпопулярнішими форматами є “Стіна” або “Полиця”, однак, відкриваючи для себе різні можливості Padlet, викладачі починають експериментувати. У форматі Padlet «Стіна» інформація, розміщена на наліпках, структурується блоками, тому пересувати їх поверхнею онлайн-дошки можна лише в певних межах, ніби пазловий конструктор. Натомість у фо-

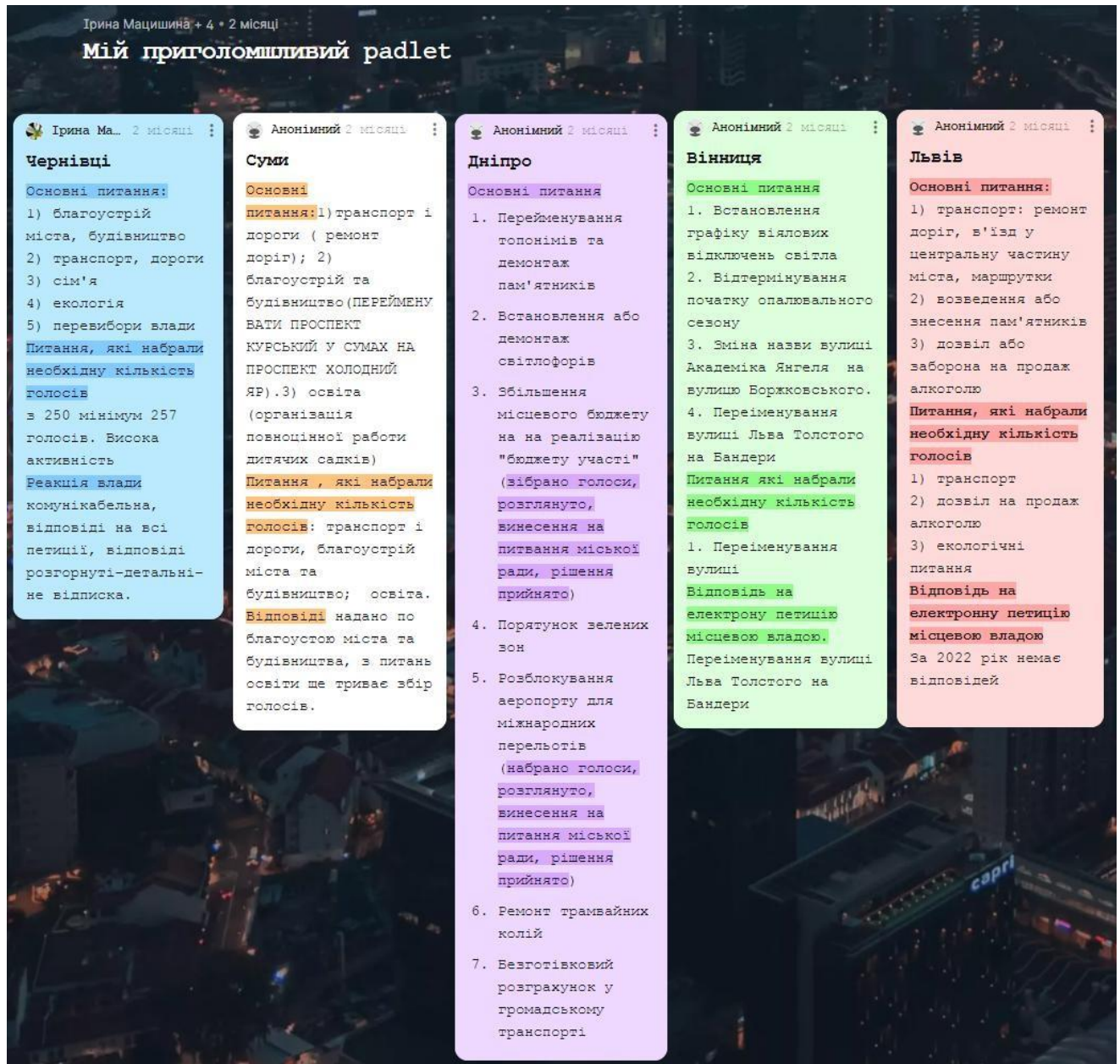
рматі Padlet «Полотно» вміст наліпок можна оформити, згрупувати та поєднати у будь-який спосіб.



Далі дайте назву своїй інтерактивній дошці. Треба не забути обрати тематичний фон, який пропонує ресурс або можна завантажити власний. Залишилося тільки наповнити даними вашу дошку. У яких ситуаціях ця дошка може бути корисною:

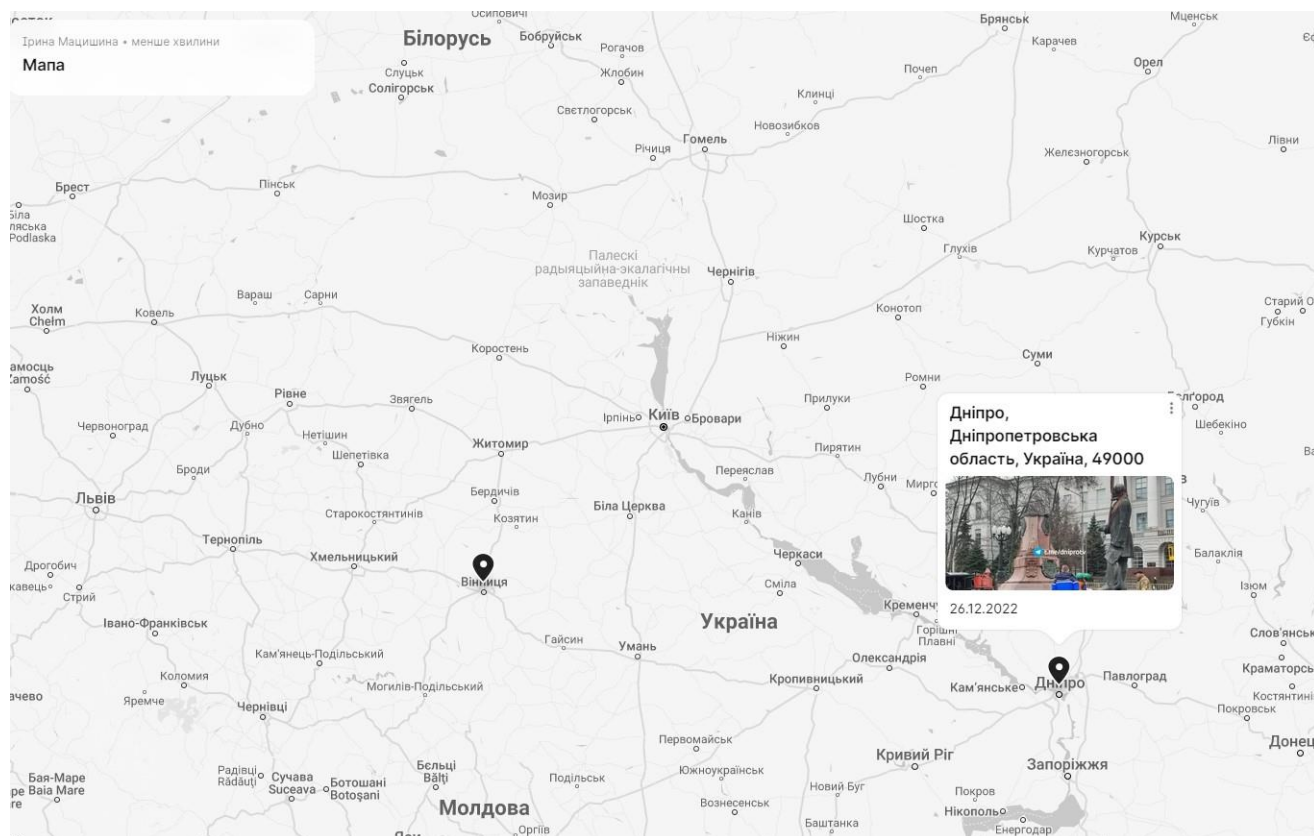
1. Для повторення вивченого на минулому занятті. Можна розташувати всі необхідні матеріали на дошку та нагадати про тему минулої лекції.
2. Для спільного конспектування. Коли студенти слухають теоретичний матеріал, попросіть їх спільно додавати на дошку основні ідеї або запитання, що виникли під час лекції.
3. Для мозкового штурму з викладачами або студентами. Попросіть їх додавати на одну дошку всі ідеї та запитання, а потім можна залишити найбільш актуальні.
4. Для планування заходу. Наприклад, якщо ви плануєте екскурсію, то можете помістити на дошку всю необхідну інформацію: місце, маршрут, час виїзду, вартість, перелік необхідних із собою речей тощо.
5. Для проведення опитування після вивчення тієї чи іншої теми.
6. Можна створити галерею QR-кодів на необхідну інформацію.
7. Padlet зручно використовувати як систему зберігання документів, завантаживши на дошку матеріали, які будуть доступні для скачування в будь-який час.

кість голосів та реакція місцевої влади на петиції. Серед п'яти міст що досліджувалися, можна припустити, що місцева влада міста Чернівці виявилася найбільш відкритою до жителів міста.



Спробуємо створити мапу, куди нанесемо два міста, де знесли пам'ятники М. Горькому у 2022 р. – Дніпро та Вінниця. Для цього натискаємо «Створити Padlet», обираємо тип стіни – «Мапа», даємо назву. Відкривається карта світу. Наближаємо на Україну та ставимо географічні мітки. Щоб їх поставити, треба натиснути на «+» знизу у правому куті. Відкривається додаткова панель, яка пропонує перетягнути географічну мітку на карту. Ставимо на Дніпро та помічаємо, що мова йде саме про місто. Щоб опублікувати, натискаємо на три крапки

та переходимо у можливості ілюстрацій до мітки. Це може бути текст, відео, посилання на сайти, документи. Зверху у панель вводимо у пошук ключові слова «Пам'ятник Горькому. Дніпро». Обираємо зображення. Під ним пишемо текст «26.12.2022» і натаскаємо «Опублікувати». За таким принципом вводимо інформацію по Вінниці. По інших пам'ятникам можна вже працювати на практичному занятті. Для цього надається посилання на дошку



У Padlet є кілька способів, якими можна скористатися для поширення онлайн-дошки для користувачів: копіювання лінка, генерування QR коду, вставлення скрипта для веб-сайту, пряме поширення у соцмережі, збереження Padlet у форматі фото (JPG, PNG) чи завантаження PDF-файлу з усією розміщеною інформацією. Надати доступ до Padlet можна також надіславши користувачам запрошення на імейли. Для викладачів, які працюють у Google Classroom особливо актуальним є можливість інтегрувати Padlet у свій електронний курс.

Тема 8. Miro

ХАРАКТЕРИСТИКА

Інтерактивна дошка Miro – це віртуальний аналог звичайної дошки, яку викладач використовує під час лекції для пояснення нового матеріалу студентам. На ній можна писати, малювати, додавати файли, ділитися коментарями. Інструмент незамінний під час дистанційного навчання, коли лектор веде заняття в режимі онлайн. Сервіс дає можливість наочно показувати студентам тему, займатися командною роботою, візуалізувати процеси, проводити відеоконференції. До того ж цей ресурс можна поєднувати з Microsoft Teams, де відбуваються онлайн заняття зі студентами та наради з колегами. Інтерактивна дошка Miro забезпечує ефективну взаємодію групою осіб під час роботи над спільним проектом, проведення мозкового штурму, складання плану дій або організації робочих процесів за допомогою цифрових нотаток. Інструмент надає одночасний доступ до одного проєкту з можливістю розподілу на блоки та поділу за зонами відповідальності, щоб у кожного учасника процесу була своя роль у спільній справі.

Використовувати Miro можна різними способами:

- інтерактивний підручник – додавати навчальні матеріали на дошку, підключати відео з конференції в Zoom, керувати увагою студентів, переходити на сторінки та схеми разом із групою, ставити таймер на виконання завдань;
- навчальний вебінар – складати план роботи, додавати корисні матеріали, проводити спільну зустріч, а потім підбивати підсумки та розсилати їх усім учасникам;
- групова робота – вчитися працювати в команді, розділяти обов'язки, ставити мету та завдання, відстежувати активність та взаємодію, додавати свої коментарі;
- унікальний проєкт – підключати викладачу свої фантазії та реалізовувати задуми, щоб найефективніше доносити інформацію до аудиторії.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Принцип роботи сервісу побудований на бордах, один проєкт передбачає використання декількох бордів на дошці:

- основна в організатора, зазвичай це викладач або керівник проєкту. Тут він викладає завдання, корисні матеріали, посилання на різні ресурси, відео. Під час додавання нової інформації організатор розсилає повідомлення

всім учасникам;

- борд координатора, призначений для різних організаційних моментів. Тут розміщують розклад, рекомендації, посилання на гайди, організаційні питання;
- особисті борди у кожного учасника з їхніми іменами та прізвищами. Насамперед сюди завантажують особисті фото, пишуть інформацію про себе, діляться посиланнями на свої роботи в соцмережах та на інших майданчиках. У процесі роботи учасники додають виконані завдання.

Інтерактивна дошка Miro має такі особливості:

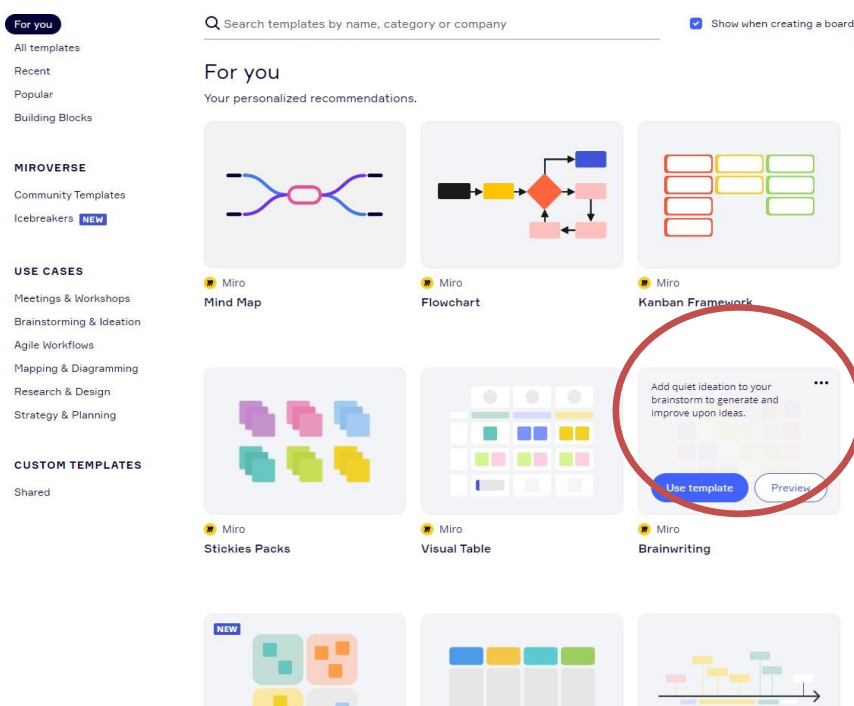
- платформа не потребує встановлення на комп'ютер, працювати можна безпосередньо через браузер;
- інтерфейс англomовний, але інтуїтивно зрозумілий, є спливаючі підказки, тому розібратися зможе кожен;
- у безкоштовній версії один користувач може створити до трьох бордів;
- для підключення учасників достатньо натиснути на «share» у правому верхньому куті та скопіювати посилання, яке потрібно переслати іншим користувачам (для них участь буде безкоштовною і стануть доступними всі борди проєкту);
- організатор може обмежувати права учасників – дозволити редагування, копіювання або тільки перегляд;
- усі зміни на дошці підсвічуються, тому їх легко помітити;
- є синхронізація з Google-Drive – якщо в основному документі будуть внесені зміни, вони одразу відобразяться на дошці;

середні зміни, вони одразу відобразяться на дошці;

- готові проєкти можна зберігати на Google-диск і завантажувати у форматах jpg, pdf.

Щоб почати працювати на цій платформі необхідно пройти просту реєстрацію. Електронна адреса буде фіксувати всі дії, які будуть відбуватися на створеній дошці. Для початку роботи необов'язково починати роботу з

чистого аркуша, можна скористатися одним із запропонованих шаблонів. Для

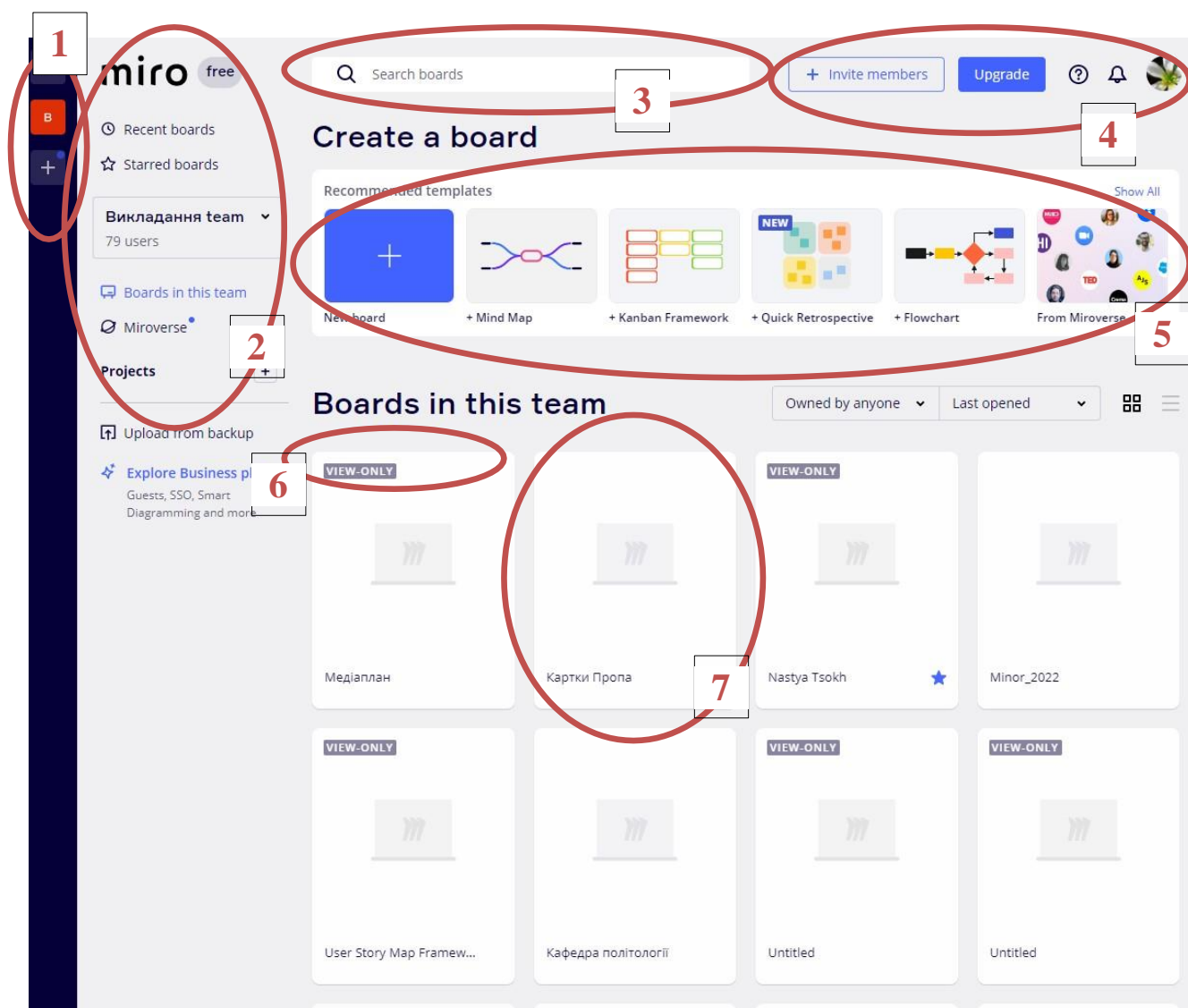


цього достатньо натиснути на іконку «Use template» у меню ліворуч, після чого відкривається опція «Preview», де можна подивитися варіант заповнення будь-якої форми.

Для роботи зручно використовувати гарячі клавіші:

- V – перемикає режими переміщення елементів і пересування по дошці. Якщо курсор має вигляд стрілки - можна перетягувати елементи, що корисно під час завантаження малюнків. Коли курсор змінюється на долоньку - можна спокійно пересувати саму дошку, не чіпаючи її вміст.
- C – після натискання клавіші з'являється можливість залишати коментарі, для цього потрібно вибрати місце і натиснути «C».

Коли ви вже зареєстровані, ваша панель управління у програмі може складатися з ваших дощок (їх можна створювати безкоштовно до 3 та редагувати) та дощок, де ви є учасником (редагувати та вносити зміни неможна). Панель управління можна розділити на сім блоків.



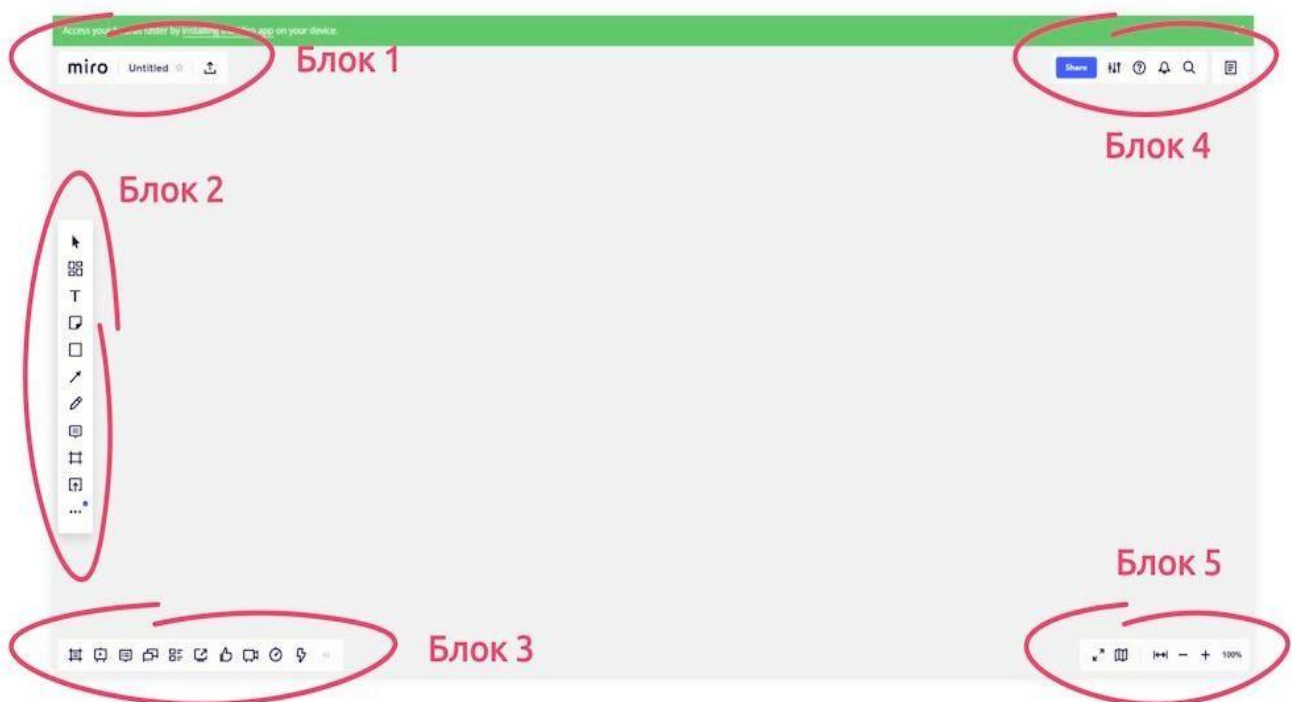
1. Команди. Якщо ви є учасником або були запрошені на деякі з дощок у ко-

манді, ви побачите значок команди на лівій панелі інструментів. Перемикайтеся між командами, натискаючи квадратні значки на лівій панелі.

2. Можливість налаштувати профіль команди і додати проєкт.
3. Рядок пошуку за наявними дошками. Щоб знайти дошку, натисніть «Пошук» у верхній частині сторінки або натисніть Ctrl + F і почніть вводити назву дошки, фразу або слово, яке може бути частиною опису дошки.
4. Можливість запросити до проєкту співавторів, купити платну підписку, налаштувати ваш особистий профіль. Достатньо натиснути аватар і обрати «Налаштування», щоб відкрити відомості про профіль. Тут можна змінити своє ім'я, компанію, посаду, змінити свою адресу електронної пошти, пароль або видалити свій профіль.
5. Велика кнопка «Створити нову дошку» та кілька шаблонів дощок.
6. Дошки з написом «View-online» не дозволяють вносити редагування.
7. Ваші активні дошки. Тут ви можете працювати, відсортувати й організувати свої дошки зручним для вас способом. Ви можете фільтрувати дошки за приналежністю кому-небудь у команді або вам. Ви можете переглядати дошки в алфавітному порядку або за датою їх створення, останнього відкриття або останньої зміни. Ви можете організувати дошки у вигляді сітки або списку, щоб їх було легше знайти.

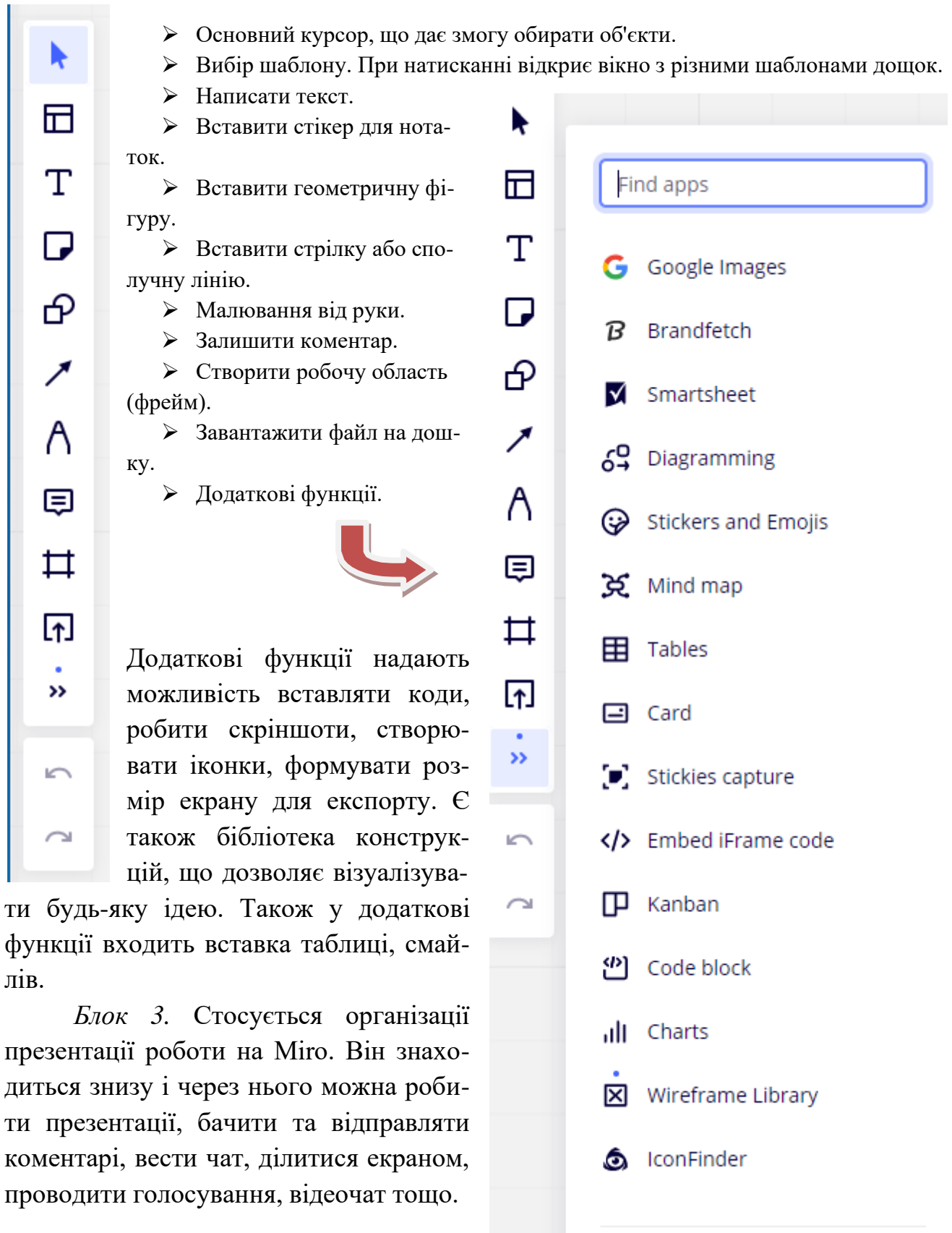
Сам інтерфейс програми не складний.

Блок 1. Кнопка Miro поверне вас до панелі управління. Там ви зможете налаштувати дошки, обліковий запис і запросити учасників гри. Untitled (без назви).



Тут буде назва вашої майбутньої роботи. Якщо натиснути на цю кнопку, спливе вікно, в якому можна налаштувати деякі значення: написати назву команди, опис, хто створив, дати змін.

Блок 2. Він складається з набору інструментів:



The image shows the Miro toolbar on the left and a list of available app integrations on the right. A red arrow points from the 'Additional functions' section of the toolbar to the list of apps.

Additional functions:

- Основний курсор, що дає змогу обирати об'єкти.
- Вибір шаблону. При натисканні відкриє вікно з різними шаблонами дощок.
- Написати текст.
- Вставити стікер для нотаток.
- Вставити геометричну фігуру.
- Вставити стрілку або сполучну лінію.
- Малювання від руки.
- Залишити коментар.
- Створити робочу область (фрейм).
- Завантажити файл на дошку.
- Додаткові функції.

Додаткові функції надають можливість вставляти коди, робити скріншоти, створювати іконки, формувати розмір екрану для експорту. Є також бібліотека конструкцій, що дозволяє візуалізувати будь-яку ідею. Також у додаткові функції входить вставка таблиці, смайлів.

Блок 3. Стосується організації презентації роботи на Miro. Він знаходиться знизу і через нього можна робити презентації, бачити та відправляти коментарі, вести чат, ділитися екраном, проводити голосування, відеочат тощо.

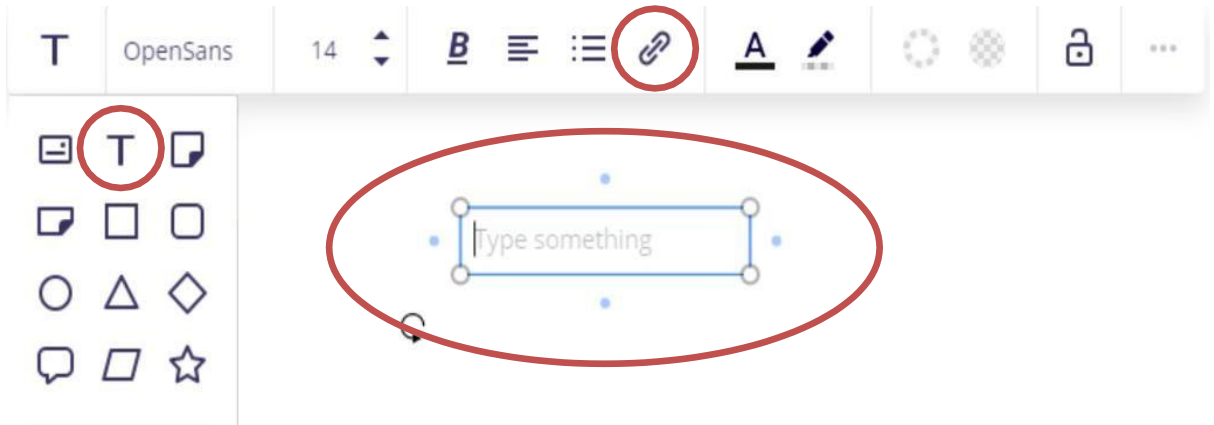
Available App Integrations:


- Find apps
- Google Images
- Brandfetch
- Smartsheet
- Diagramming
- Stickers and Emojis
- Mind map
- Tables
- Card
- Stickies capture
- Embed iFrame code
- Kanban
- Code block
- Charts
- Wireframe Library
- IconFinder

Блок 4. Дозволяє слідкувати за новинами, ділитися дошкою, налаштовувати акаунти тощо.

Блок 5. Стосується можливостей дошки під час роботи з нею: можна збільшувати або зменшувати масштаб, робити повноекранний режим, бачити розмір елементів відносно розмірів дошки.

Незважаючи на великий опис робочих можливостей дошки, працювати у ній доволі просто. Наприклад, для того, щоб створити текст треба скористатися інструментом Т («текст») на панелі інструментів зліва. Після цього з'явиться вікно для тексту.



Якщо необхідно зробити гіперпосилання, то алгоритм дії наступний: треба написати слово, виділити його та натиснути на символ  Далі вставити посилання в поле Paste a link, натиснути на Apply. Тепер слово, яке ви написали, стало гіперпосиланням. Наприклад, ця функція може стати в пригоді, якщо під час аналізу ви хочете показати офіційну статистику або дати посилання на скачування файлів.

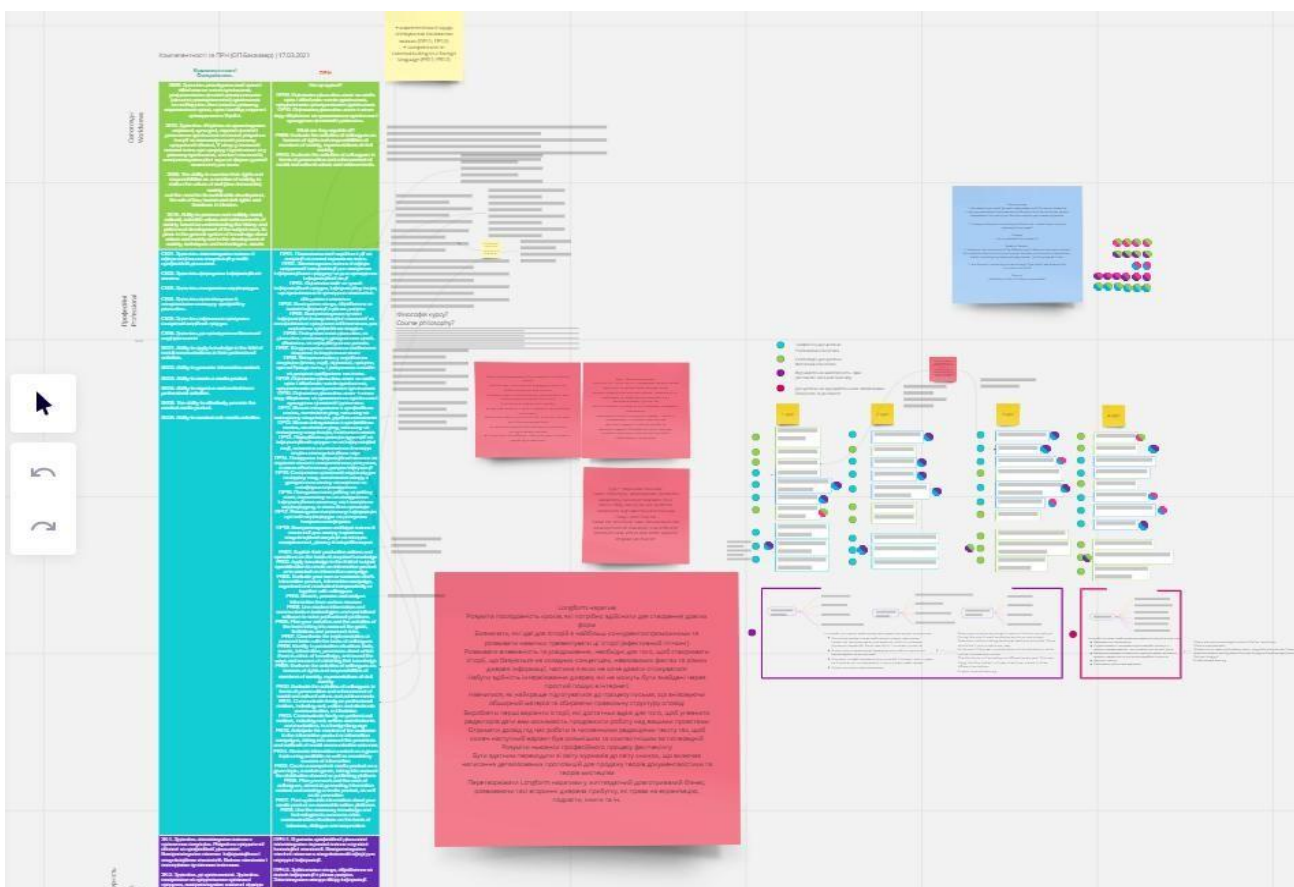
Може знадобитися виділити кілька об'єктів. Виділяти можна всі елементи на дошці, не тільки геометричні фігури. Для цього на панелі інструментів ліворуч має бути активним інструмент «виділення». Затисніть кнопку Shift на клавіатурі та клацніть по кількох елементах, які хочете виділити. Також виділити можна, якщо із затиснутим Shift провести мишкою по кількох об'єктах, як якби ви виділяли папки на комп'ютері. Коли ви виділите кілька об'єктів, до них можна застосувати кілька корисних властивостей: зробити всі фігури однаковими, згрупувати або розгрупувати об'єкти.



Щоб швидко і зручно розташовувати об'єкти на дошці, зайдіть у налаштування в правому верхньому кутку вашої дошки. Натисніть на пункти Snap objects (прив'язка об'єктів) і Show grid (показати сітку). Із сіткою простіше вирівнювати об'єкти й орієнтуватися на дошці, а прив'язка буде «магнітити» об'єкти таким чином, щоб вони вставали рівно один з одним або на одній лінії.

На дошку можна вставляти документи у форматі DOCX, PDF, EXCEL. Miro всі ці формати зчитує однаково. Вона перетворює сторінки ваших документів на зображення. Тому ви не зможете копіювати та редагувати текст у документах, завантажених на Miro. Проте, можна зробити гіперпосилання (про що вже йшла мова). Завантажити відео та аудіо у вигляді файлів не можна. Але можна також прикріпити посилання на будь-які джерела, які ви хочете показати гравцям. Найкоректніше вставляється посилання на відео з YouTube. Скопіюйте посилання на відео в адресному рядку сайту, перейдіть у Miro і, не створюючи текстовий блок, просто натисніть **Ctrl+V**. Відео вставиться вже не посиланням, а безпосередньо, з можливістю перегляду.

Ще однією особливістю роботи викладача у Miro є можливість бачити присутність учасників завдання на дошці. Це допомагає організовувати хід виконання командної роботи та вчасно реагувати на відключення або неможливість приєднатися. Альтернативою цієї програми є браузер MindOnMap, що дозволяє користувачам працювати разом незалежно від їх місця. MindOnMap не знає простору та часу, тобто ви можете редагувати діаграми або робити нотатки за допомогою цієї програми будь-коли та будь-де. Програма працює як програма для спільної дошки і дуже багато в чому схожа на інтерфейс Miro.



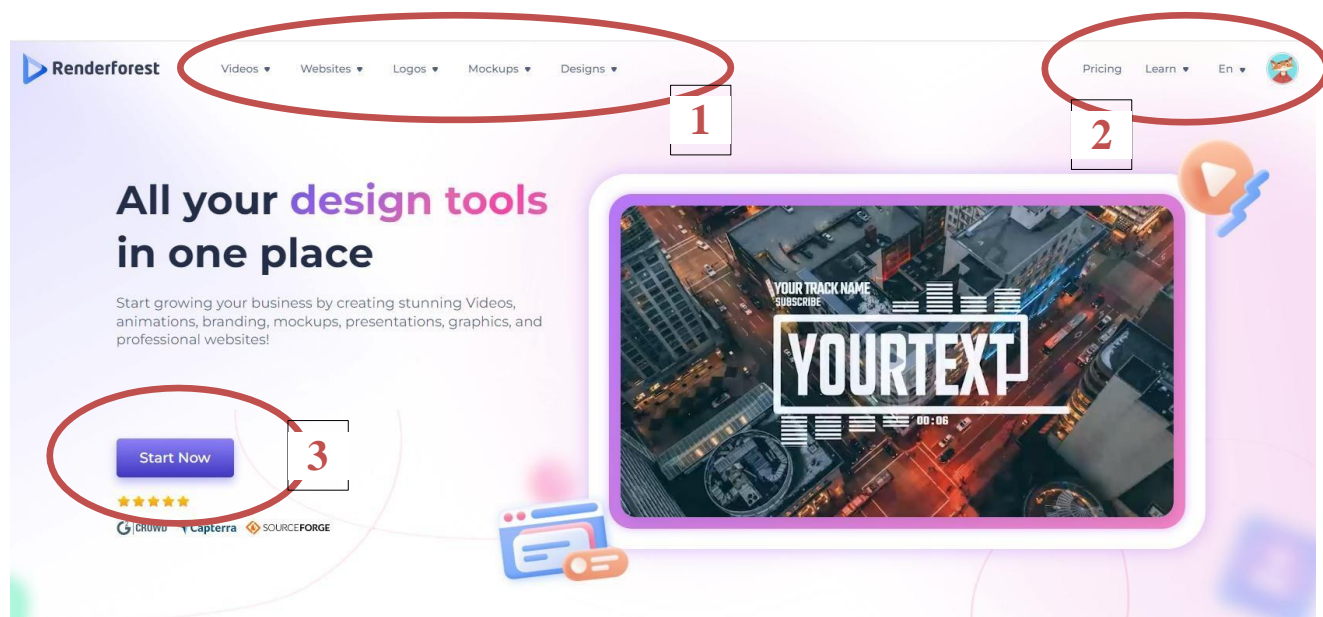
Тема 9. Renderforest

ХАРАКТЕРИСТИКА

Сервіс Renderforest безкоштовно допомагає створювати онлайн анімації, слайд-шоу та візуалізацію своїх ідей та історій за кілька хвилин. Загалом, ресурс можна використовувати у бізнесі та в навчанні. Адже за допомогою цього сервісу можна створити логотип, мокап, змонтувати відео, зібрати сайт або намалювати цікаву графіку. А ще у Renderforest є мобільні застосунки. Сам інтерфейс простий і зручний у використанні. Інтуїтивно зрозумілий, можна перемикатися між мовами. Як пишуть самі розробники, програма має 400+ настроюваних відео шаблонів, які можна використовувати із мінімальними зусиллями.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

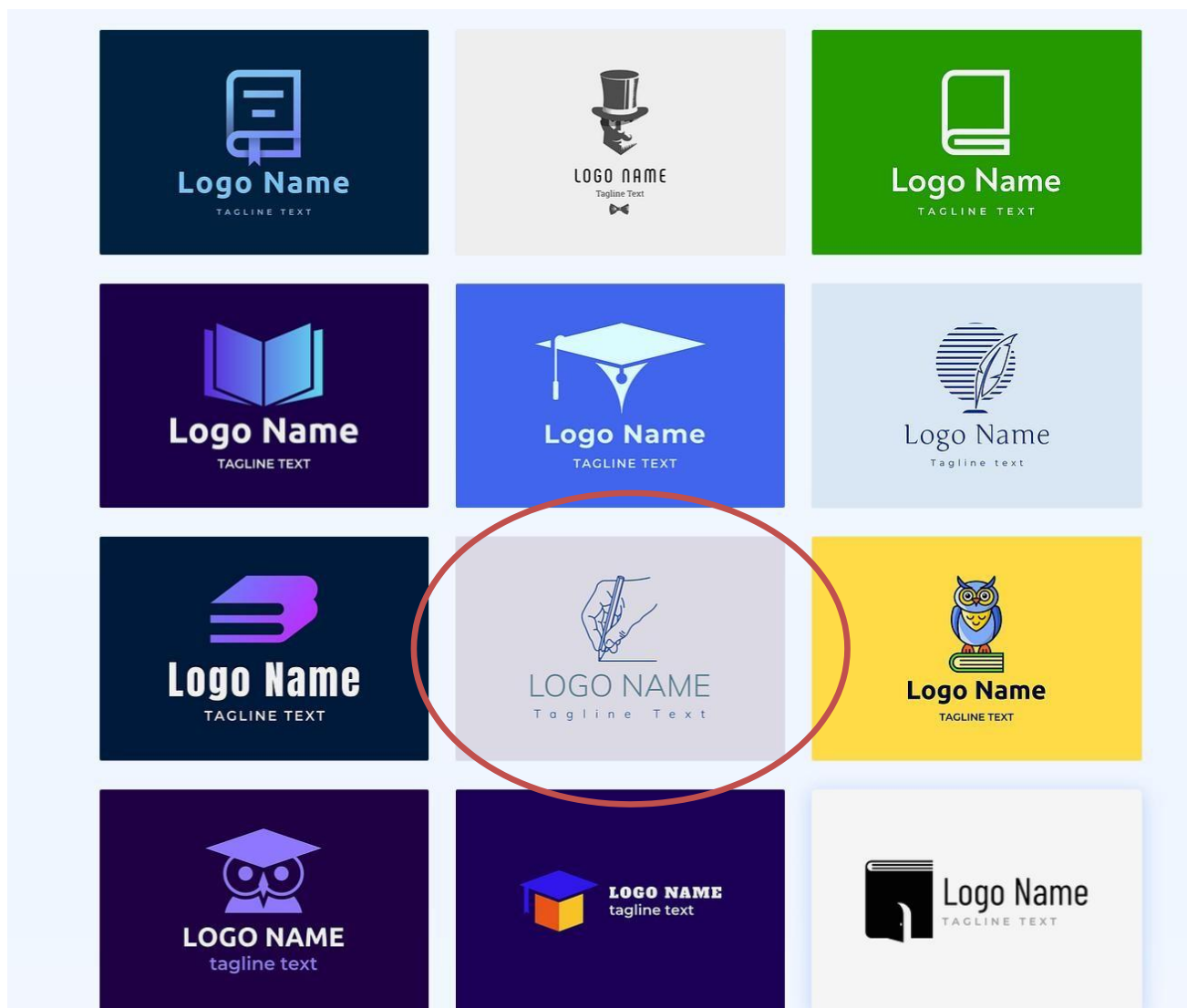
Сам процес виробництва дуже простий. Пройти потрібно всього лише три етапи: пошук потрібного шаблону, редакція контенту в онлайн та перегляд готового відео. Але для початку необхідна проста реєстрація.



Головна сторінка одразу пропонує свою логіку роботи.

- 1) Пропонується обрати шаблон зі створення відео анімації, слайд-шоу, презентації, веб-сайту (з різних тематичних напрямків), логотипу, мокапу (спеціальний макет, зображення реального предмета, на яке накладається елемент дизайну: логотип, обкладинка, скріншот) та дизайну.
- 2) План підписки, навчання, перемикач мови та власний аватар.
- 3) Кнопка для переходу у робочу панель створення обраного продукту.

Наприклад, ми хочемо створити логотип. У Renderforest у вас є два варіанти створення логотипів: за сферами та за професіями. Наприкінці буде доступно прев'ю запропонованих логотипів на різних виробках. Як це часто буває, не всі шрифти в таких сервісах підтримують кирилицю. А отже, деякі логотипи одразу відправляються в сміття. Серед запропонованих логотипів професій обираємо «вчитель». Програма пропонує шаблони.



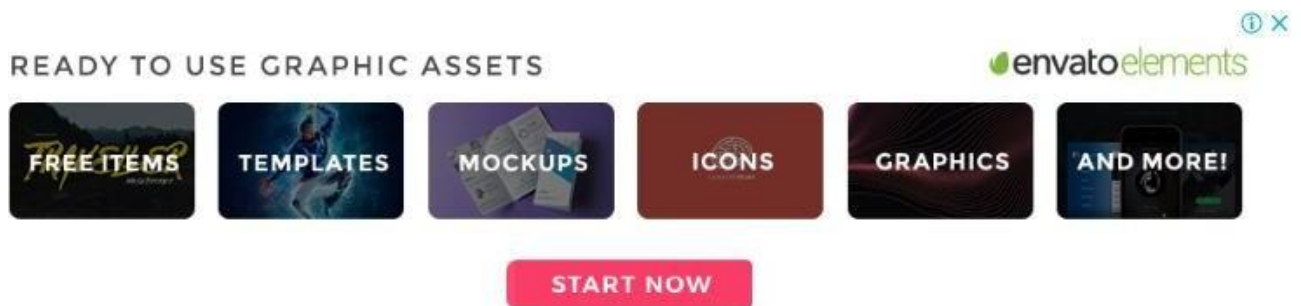
Обираємо один з них та переходимо у робочу панель. Зліва є можливість його відредагувати:

- Текст логотипу: назва, вибір шрифтів, інтервали між літерами. Записуємо назву: «Вміти навчатися разом» (є певна обмеженість у символах, тому назва логотипу має бути короткою. Обираємо шрифт (Освальд Болд).
- Текст салогану: «твоя кафедра політології», шрифт Noan Regular.
- Обираємо значок. Вирівнюємо все по кольорам.

- Серед двох режимів: полотна та макета, обираємо макет. Завантажуємо. Серед пропозицій погоджуємося на безкоштовну пропозицію та завантажуємо.

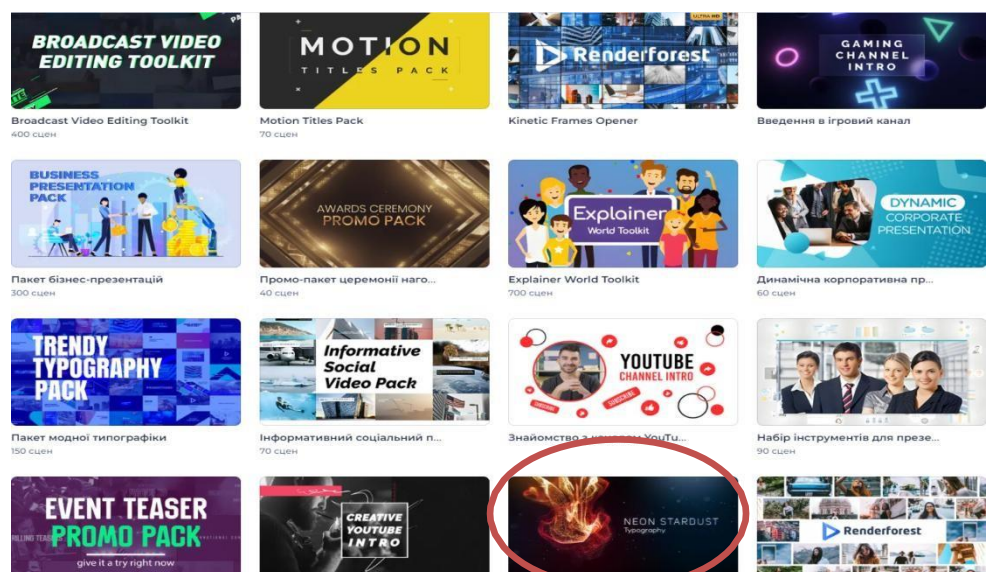


Процес створення відео знову ж таки починається з вибору шаблону. Цього разу серед фільтрів додатково є співвідношення сторін кадру, тривалість, 4К шаблони та інше.



Після вибору шаблону ви потрапите на сторінку з його описом і прев'ю майбутнього відео, а також прикладами відео на його основі. Це відразу допомагає зрозуміти, чи підійде він для ваших завдань чи ні. Для викладача зручно записувати відео лекції та викладати їх в електронний кабінет. Або студенти можуть створювати самопрезентацію на курсах з політичних технологій.

Оберемо, наприклад, створення анімаційного відео. Програма пропонує нам знов свої шаблони. Обираємо один з них. Пропонується прев'ю, щоб побачити, як буде виглядати проект після його створення.





Містить Преміальні Сцени

Типографіка Neon Stardust

20 сцен • 176К+ Експорт • 🔊 гнучкий

Версія

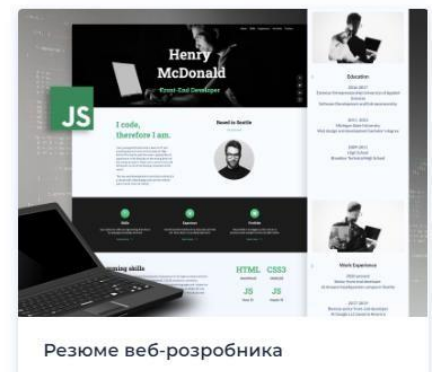
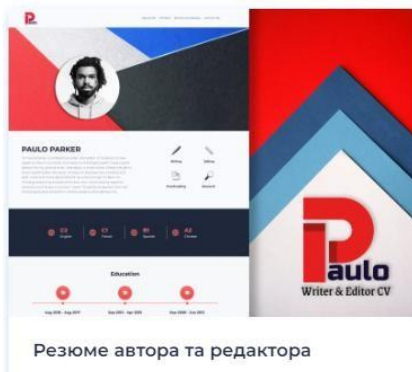
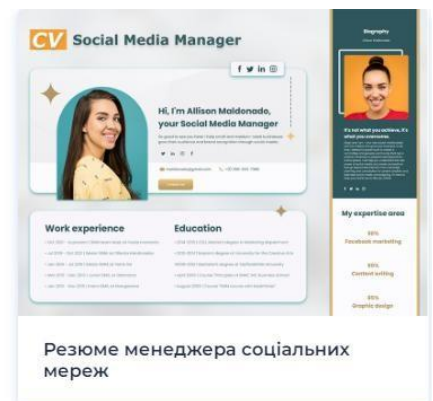
Широкоформатна версія

Втомилися від нудної типографіки? Шукаєте щось видатне та чарівне? Neon Stardust Typography - це те, що вам потрібно! Створюйте найчарівніші текстові візуалізації та дивуйте оточуючих креативністю. Просто додайте свій текст, виберіть один із високоякісних треків із нашої музичної бібліотеки та отримайте професійне відео за кілька хвилин! Ідеально підходить для телевізійної реклами, відеоповідомлень, просування продуктів, відкриття презентацій і багато іншого. Спробуйте цю абсолютно нову типографіку прямо зараз!

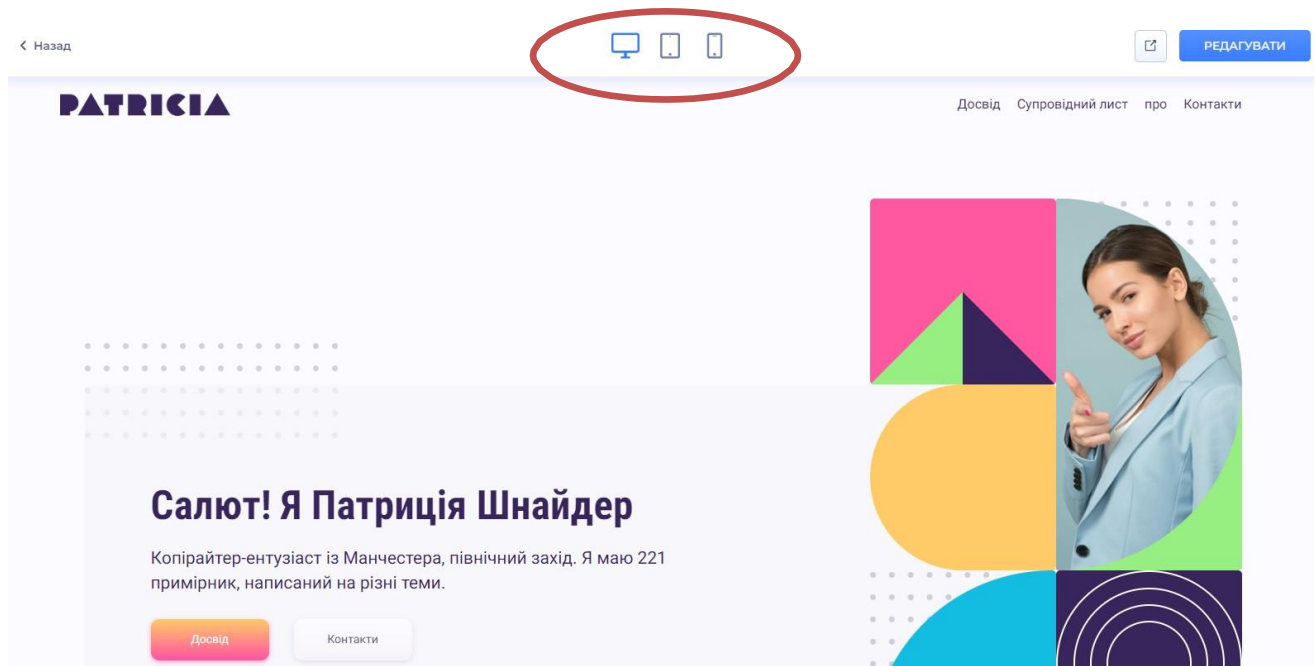
СТВОРИТИ ЗАРАЗ

Ми можемо додати сцену, написати текст, вставити своє фото. Незалежно від обраного варіанту форматів відео програма направляє в єдиний редактор створення відео, де можна змінити кожен слайд так, як потрібно вам. Є стандартні можливості з редагування відео, а також можна керувати переходами, додавати різні ефекти і музику.

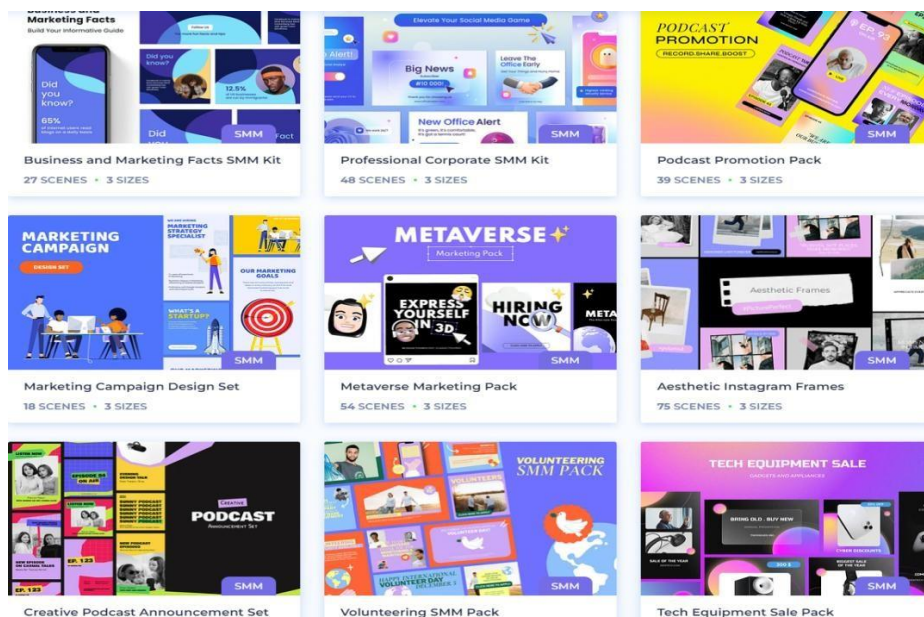
Студентам можна поставити завдання щодо створення сайту для просування кандидата. Знову ж таки при створенні сайту можна вибрати один із шаблонів або почати все з нуля і налаштувати кожен елемент самостійно. Під час вибору шаблону є можливість попереднього перегляду. Обираємо шаблон серед переліку «Особисті. Резюме».



Потім відкривається візуальний редактор майбутнього сайту. Натискаємо на кнопку «Редагувати» і починаємо вносити свою інформацію. Не забуваємо дивитися як сайт має виглядати на девайсах, щоб не було візуального хаосу.



Renderforest буде цікавий для викладачів, кому потрібен інструмент «все в одному». На ньому можна навчити створювати відео, дизайни, презентації, сайти. А вже на інших платформах поглиблювати технічні знання гуманітаріїв. Студенти мають зрозуміти алгоритм роботи, інтерфейси програм, відчутти себе у якості технічного фахівця. Можна створювати команди та давати завдання під час практичного заняття, щоб до кінця пари команди змогли представити свій продукт та захистити його. Тому цей сервіс чудово може допомогти у навчанні.



Тема 10. Xtensio Templates

ХАРАКТЕРИСТИКА

Xtensio пропонує безліч функцій, які дуже рідко можна зустріти в інших сервісах. Ці функції унікальні і пропонують користувачам безліч переваг. Наприклад, функція Agile-Friendly дає змогу користувачам ефективно планувати свої проекти за допомогою шаблонів дорожніх карт. За допомогою цієї функції можна легко впорядкувати ідеї, розподілити завдання та запланувати основні терміни. Шаблони дорожніх карт бувають різних стилів, тому слід вибрати той, який найбільше підходить для проекту. Ще одна чудова функція, яку пропонує Xtensio, - 3D-шаблон дорожньої карти. Цей шаблон дає змогу візуалізувати проєкт у трьох вимірах, що може бути дуже корисно для розуміння прогресу. Крім того, Xtensio також пропонує конвертацію файлів, що є чудовим способом перетворення файлів у різні формати. Нарешті, Xtensio також пропонує шаблони маркетингових дорожніх карт, які можуть бути дуже корисні під час планування маркетингових кампаній. Для майбутніх політологів ця платформа корисна з формування портрету аудиторії. Для політичної кампанії або для менеджменту сторінок політичних організацій та лідерів у соціальних мережах.

ЯК ПРАЦЮВАТИ

Серед запропонованих шаблонів обираємо персони користувачів. Вони нам необхідні для того, щоб створити портрет аудиторії, з якою буде комунікувати наш уявний кандидат у депутати або політик. Персони користувачів - це вигадані образи типових користувачів, які відповідають певним критеріям. Їхня характеристика є наслідком вже зібраної та обробленої інформації. Більшість розробників намагаються обмежитися кількістю у дві або - максимум - три ключові персони користувачів, а потім зосередити більшість маркетингових зусиль на приверненні їхньої уваги.

Щоб почати створювати потрібні вам персони, ви можете скористатися кількома наявними онлайн-ресурсами. Але перш ніж сідати за роботу, необхідно, щоб у вас була вся інформація про вашу аудиторію і тут мова йде не стільки про вік та локацію, а більше про емоційний стан. Про що мріє, чого боїться, на що здатна, що не хоче обговорювати і так далі. Треба пам'ятати, що чим більше ми знаємо про аудиторію, тим зрозумілими є її очікування. І тим конкретніше буде пропозиція. Під час роботи з аналізом аудиторії можна використовувати шаблони робочої таблиці, подібні до наведених нижче:

Карта подорожі аудиторії

Цілі та очікування

Основна мета
Очікування 1
Очікування 2

Етапи

обізнаність >>> Розгляд >> Купівля >> Онбордінг >> Адвокація

Дії аудиторії

Перерахуйте все, що користувач робить під час кожної фази.

Дія 1	Дія 1	Дія 1	Дія 1	Дія 1
Дія 2	Дія 2	Дія 2	Дія 2	
		Дія 3		

Після того, як персони створені, наступний ваш крок – дізнатися, як вони контактуватимуть із проблемою, яку вирішує наш уявний політик, і як він зрештою поліпшить їхнє життя. Чудовий спосіб увійти в становище аудиторії – це створення карти подорожей.

Створення карт подорожей у вигляді розкадровки – корисний спосіб гуманізації покупців вашого політика. Важливо пам'ятати, що користувачі – це не просто цифри у звітах, а справжні люди. Наявність індивідуалізованих людських характерів і особиста історія подорожі, пов'язана з кожною персоною, слугує постійним нагадуванням про те, що користувачі – це люди, чії потреби постійно змінюються. І політичні також.

Кarti подорожей – це не тільки чудовий інструмент для розробки «зовнішніх» політиків, а й чудовий спосіб звести до мінімуму внутрішню неузгодженість між самою політичною кампанією. Розробляючи персони виборців і розкадровку карт їхніх подорожей, кожен політтехнолог може візуалізувати кроки, які людина робитиме під час взаємодії з вашим політиком або політичною організацією. Створення карт подорожей і представлення їх для обговорення дає змогу учасникам команди реалістично і відчутно ознайомитися з спільним або суб'єктивним баченням вирішення проблеми. Коли кожен учасник політичної

організації розуміє карти подорожей, легко можна досягти консенсусу щодо розроблення стратегії політичної кампанії.

Точки дотику

Додайте моменти, коли аудиторія прямо чи опосередковано контактуватиме з вашою політичною організацією

Оголошення	Назва каналу	Shopping Point	Доставка	Назва каналу
Точка	Точка дотику	Пункт покупки	Точка використання	Точка дотику
Канал	Назва каналу		Пункт обслуговування	
Точка дотику				

емоції

Що відчуває аудиторія на кожному етапі.

☹️ ☺️ ☹️ ☺️ ☹️ ☺️ ☹️ ☺️ ☹️ ☺️

Больові точки

Які больові точки та перешкоди у цієї аудиторії

Перешкода 1	Перешкода 1	Точка болю 1	Точка болю 1	Перешкода 1
	Перешкода 2	Точка болю 2		Перешкода 2

Рішення та можливості

Як ви збираєтеся допомогти аудиторії подолати больові точки та перешкоди?

• Рішення	• Рішення • Можливість	• Рішення • Можливість • Рішення	• Рішення • Можливість	• Можливість • Можливість
-----------	---------------------------	--	---------------------------	------------------------------

Використання розкадровки в процесі розроблення продукту допоможе вам запобігти банальному непорозумінню між різними відділами вашої компанії та замовником і дасть змогу вам і вашій команді мати чітку концепцію того, що ваш продукт виконуватиме та який вигляд матиме.

Щоб встановити т.зв. «соціальні страти» необхідно визначити загальне коло цільової аудиторії, розбити цю множину на кілька сегментів, і до кожного з них прописати найтипівішого представника. Статистику можна знайти на сайтах держструктур, інститутів статистики або дослідницьких центрів. Способи збору інформації про аудиторію: анкетування фокус-групи через опитування; замовити дослідження у маркетингового агентства або фрілансера-маркетолога; проаналізувати відповіді людей на тематичних сайтах; опитування поточних клієнтів; вивчення реклами конкурентів.

Портрет аудиторії – це ключ до написання політичної або виборчої стратегії, УТП (унікальної торговельної пропозиції), офферів і так званого плану переконання, який і ляже в основу всієї виборчої компанії. Як тільки буде візуалізовано опис аудиторії, можна буде і розуміти як з нею комунікувати.

Тема 11. AltspaceVR

ХАРАКТЕРИСТИКА

AltspaceVR – це провідна платформа для взаємодії зі змішаною реальністю у реальному часі. AltspaceVR дозволяє викладачам створювати віртуальні події. Будь хто може використовувати цей соціальний додаток для підключення та спільної роботи в режимі реального часу із справжнім почуттям присутності. Виразні аватари, привабливий очний контакт, просторовий звук та імерсивні віртуальні середовища дозволяють співучасникам навчання почуватися разом. AltspaceVR сидить на перетині досвіду, вмісту та спільноти.

AltspaceVR – це ресурсне середовище, у якому навчальний предмет може звучати по-новому, адже тут можна віртуозно наповнити віртуальну реальність політичними знаннями. Як простір подій, AltspaceVR дозволяє використовувати одразу кілька просторів. AltspaceVR пропонує оцінки подій у календарі в будь-який момент часу. Ці події варіюються від робочих нарад до відкритих публічних заходів.

В AltspaceVR можна відвідати безліч попередньо створених середовищ віртуальної реальності, які називаються світами. Ці світи охоплюють громадські райони, як-от вулиці та дахи, і більш фантастичні місця, як-от чарівний луг або міфічна бібліотека. Вузли подій в AltspaceVR можуть обирати з цих світів під час планування події.

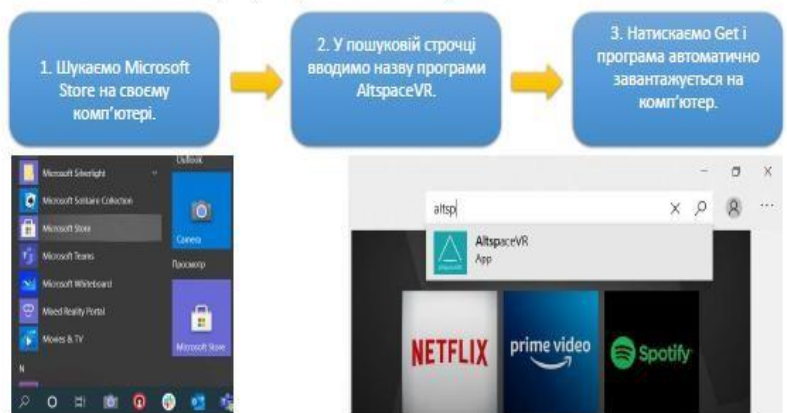
ЯК ПРАЦЮВАТИ

Перш ніж приступити до роботи, треба завантажити програму на комп'ютер, яка знаходиться у Microsoft Store. Щоб можна було проводити комфортно заняття, бажано встановити й браузер Microsoft Edge. AltspaceVR доступний безкоштовно на всіх основних гарнітурах VR: пристрої Oculus, HTC Vive і

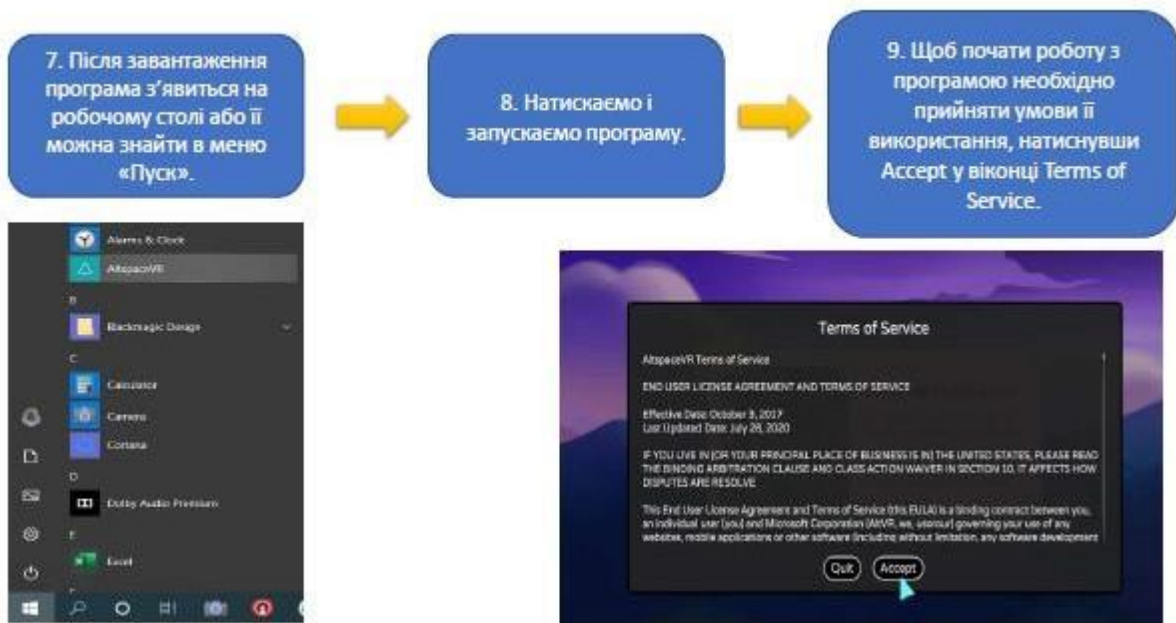
Windows Mixed Reality (WMR). Він також доступний у режимі 2D на комп'ютері. Наразі є підтримка macOS для AltspaceVR. Також обов'язково необхідно ознайомитися з різними доступними засобами безпеки. Ці функції дають змогу кра-

Початок роботи

Як завантажити програму на комп'ютер?



ще контролювати роботу та надавати варіанти в різних ситуаціях.

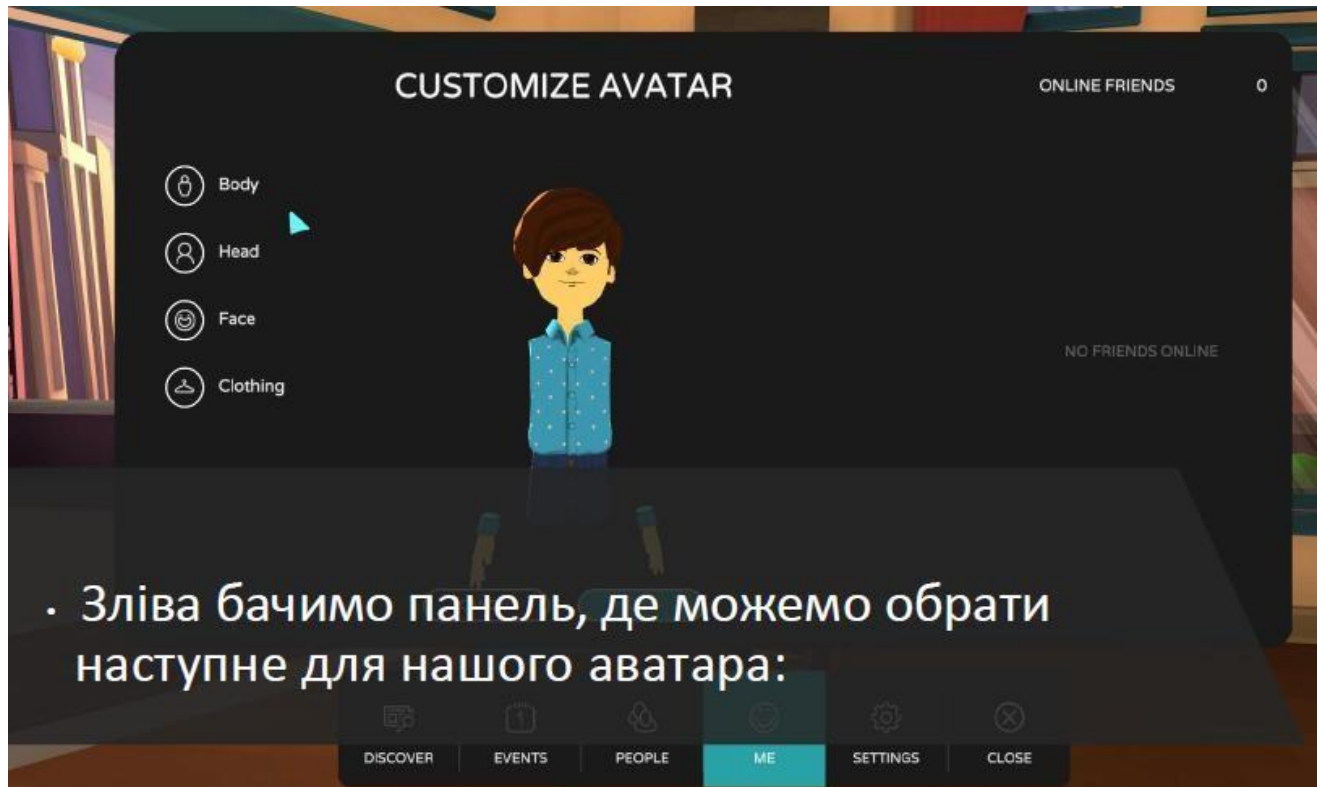


Коли ви завантажили та встановили додаток, настав час створити обліковий запис. Для входу в AltspacеVR знадобиться обліковий запис Майкрософт (MSA), тому налаштуйте MSA, якщо у вас його немає. Це не тільки дає вам доступ до потужних функцій і функцій, але інтеграція з MSA також забезпечує безпрецедентну безпеку облікових записів. Якщо у вас є обліковий запис Hotmail або Outlook, у вас уже є MSA. В іншому випадку ви можете зареєструватися для отримання облікового запису MSA за допомогою обраної адреси електронної пошти або створити новий обліковий запис Hotmail або Outlook.



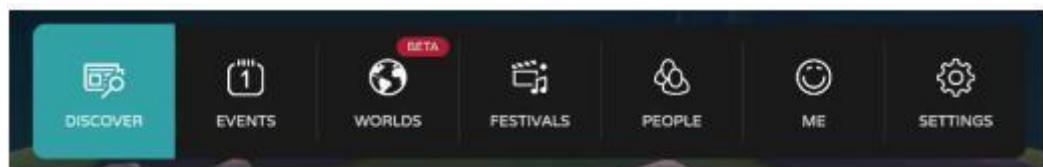
Наступний крок – налаштування аватара. Хоча ви можете технічно вивчити платформу без персоналізації зовнішнього вигляду, рекомендується розмістити унікальний спін на аватарі. У віконці Would you like to customize your appearance? (Чи хочете ви налаштувати зовнішність свого аватара?) натисніть Customize (Змінити). Можна обрати відтінок шкіри, колір волосся, налаштувати обличчя,

змінити одяг. Коли все готове, натискаємо «Save».



Нижня горизонтальна панель є каталогом всіх подій.

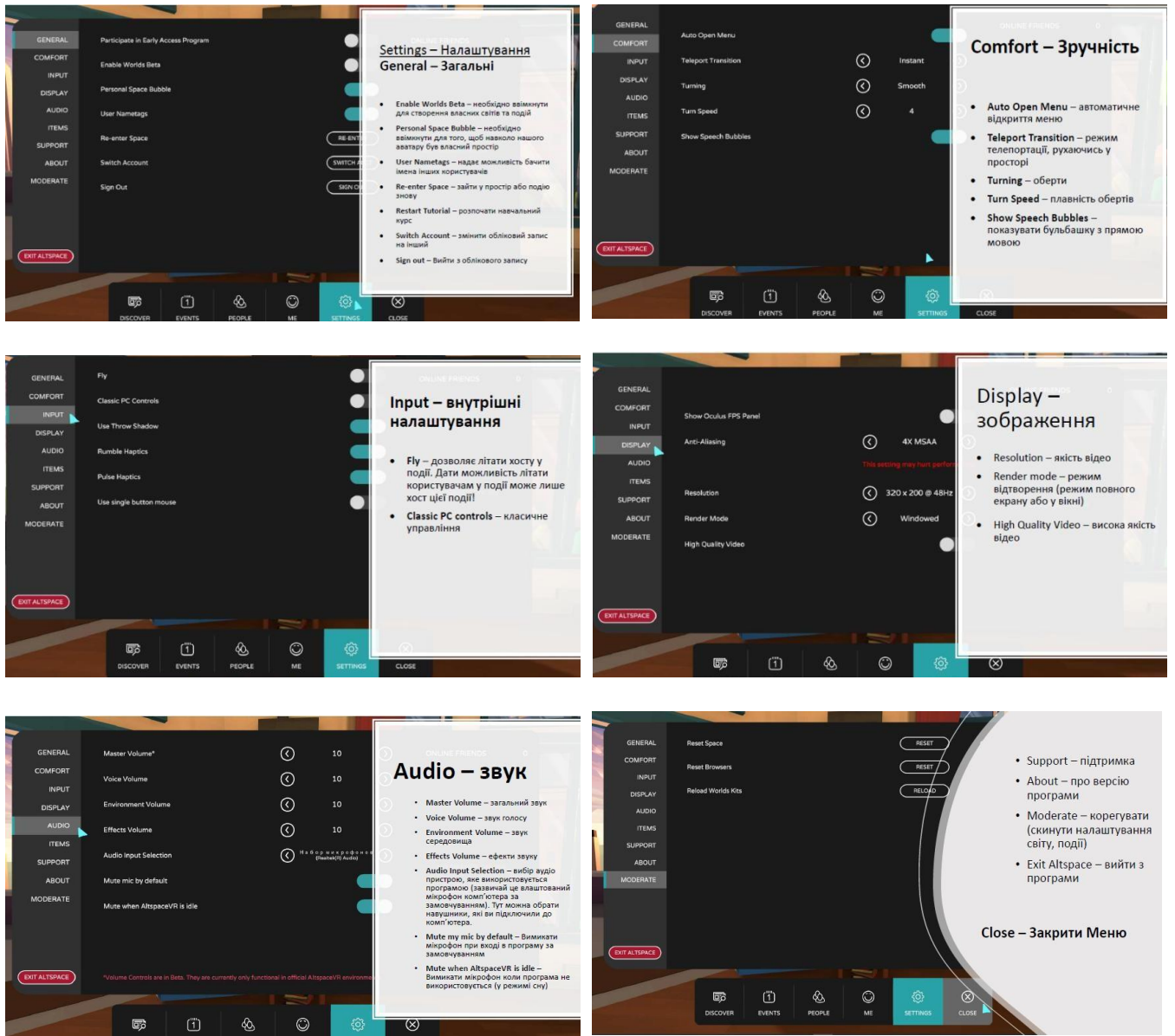
- **Discover – Знайти.** Тут можна знайти каталог усіх подій, що відбуваються в AltspaceVR і які можна відвідати. Натиснувши на подію, зверху з'явиться інформація про неї, а також опція Interested (Зацікавило). Натиснувши на неї, цю подію автоматично буде додано до вашого календаря, щоб ви не забули про неї і змогли відвідати у зазначений час.



- **Events – Події.** Надається класифікація подій (цього тижня, всі події, категорії, події що зацікавили та мої події). Тут можна створити і власну подію (+create event).
- **WORLDS – Світи.** Перегляд безліч вражаючих середовищ платформи. (Примітка. Якщо ця вкладка не відображається, перейдіть до розділу Параметри → Загальні → Увімкнути бета-версію Worlds).
- **Festivals – Фестивалі.**
- **People – Люди.** Тут можна знайти своїх друзів. Яких ви додали раніше. Крім того, цей список можна корегувати (запити друзів, заблоковані, пошук тощо).
- **Me – Я.** Образ вашого персонального аватара, галерея ваших фото та ваш

дім.

- **Settings** – Налаштування інтерфейсу AltspaceVR з безліччю варіантів, починаючи від повороту швидкості до об'єму середовища і так багато чого іншого.



Створення події. Щоб створити заняття на платформі, треба розпочати створення світу цього заняття. Для цього треба зайти у головне меню → події → мої події → створити подію. Виберіть категорію подій, наприклад презентацію, ток-шоу, продуктивність, watch party, meetup, Gaming. Виберіть середовище для події. Ви можете використовувати готовий шаблон, налаштувати простір для ваших потреб або навіть створити світ з нуля (його роботи складніше, але це того варте). Додайте відомості про подію. Зробіть подію загальнодоступною або приватною. Заплануйте подію на певний час або запустіть її за допомогою параметра «Ввести зараз». І ваше перше середовище для заняття готове.

ДОДАТКИ

Платформи для інтерактивного навчання та корекції знань

- **Inspiration** – програма, що допомагає візуалізувати навчальний процес. Разом зі студентами на заняттях можна створювати діаграми, картки та схеми (<http://www.inspiration.com/>).
- **Plickers** – мобільний додаток, який «зчитує» спеціальні картки з відповідями студентів за лічені секунди та виводить статистику на екран телефону викладача. Додаток використовують для швидкої перевірки, аби дізнатись, чи розуміють студенти поняття та чи освоюють ключові навички (<https://get.plickers.com/>).
- **H5P** – полегшує створення, поширення та використання контенту і програм HTML5, дозволяє створювати інтерактивний вміст, який поділятиметься на кілька категорій: ігри, мультимедіа, запитання та соціальні мережі (<https://h5p.org/>).
- **Poodll** – набір інструментів для вчителів мов, створений для розробки більш динамічних курсів. Це одна з технологій онлайн аудіо- та відеозйомки, що доступні для навчального процесу (<https://poodll.com/>).
- **TurnItIn** – інструмент, що допомагає викладачам перевіряти роботи студентів на наявність неправильного цитування та плагіату. Програма порівнює їх із найточнішою базою даних для порівняння текстів. Turnitin вказує обсяг матеріалу, який збігається зі змістом бази даних, що дозволяє дізнатися, яка частка письмової роботи не оригінальна. Збіг виділяється різними кольорами із зазначенням оригінальних джерел (<https://www.turnitin.com/>).
- **Open edX** – безкоштовна система керування курсами. Платформу використовують для розміщення масових відкритих онлайн-курсів, а також для невеликих класів та навчальних модулів (<https://openedx.org/>).
- **PhET** – набір інтерактивних комп'ютерних моделей на основі наукових досліджень для навчання та вивчення фізики, хімії, математики та інших наук. PhET-моделювання можна запустити в мережі або завантажити безкоштовно з сайту PhET. Симуляції – це анімовані, інтерактивні та ігрові середовища, де відбувається навчання через дослідження (<https://phet.colorado.edu/>).
- **Graasp** – платформа, що дає змогу викладачам створювати віртуальні дослідницько-навчальні простори, структуровані відповідно до фаз навчального процесу. Викладач може дати посилання на ці простори своїм студентам, що дозволить їм навчатися як індивідуально, так і в групах (<https://graasp.eu/>).

Освітні платформи

- **Prometheus** – Український громадський проєкт масових відкритих онлайн-курсів. Є платні та безкоштовні курси (<https://prometheus.org.ua/>).
- **Дія. Цифрова Освіта** – Національна онлайн-платформа для розвитку цифрової грамотності (<https://osvita.diia.gov.ua/>).

- **УМІТИ** – Нова платформа освіти дорослих (<https://umity.in.ua/>).
- **EduHub.in.ua** – освітній хаб міста Києва, простір для вдосконалення та реалізації навичок від освітньої агенції Київської міської державної адміністрації, що дозволить підвищити рівень конкурентоспроможності на ринку праці. Навчання проходить за змішаною моделлю – онлайн-курси та практичні тренінги (<https://eduhub.in.ua/>).
- **ВУМ online** – відкритий університет Майдану (ВУМ) позиціонує себе як дистанційна платформа громадянської освіти. ВУМ пропонує більше 30 тем для вивчення. Кожен курс на цій платформі сформовано з лекцій, практичних завдань та контрольного опитування. Роль викладачів виконують представники успішних бізнес-шкіл, а також громадські діячі (<https://vumononline.ua/>).
- **Coursera** – американський провайдер масових відкритих онлайн-курсів, заснований у 2012 році професорами інформатики Стенфордського університету Ендрю Нг та Дафною Коллер. Coursera співпрацює з університетами та іншими організаціями, пропонуючи онлайн-курси, документи про освіту та вчені ступені з різних предметів. У 2021 році, за оцінками, близько 150 університетів пропонували понад 4000 курсів через Coursera (<https://www.coursera.org/>).
- **Udemy** – комерційний провайдер масових відкритих онлайн-курсів, призначених для повнолітніх фахівців та студентів. Він був заснований у травні 2010 року Ереном Балі, Гаганом Біяні та Октаєм Кагларом. Станом на вересень 2021 року платформа налічувала понад 46 мільйонів студентів, 175 тисяч навчальних курсів та 60 тисяч викладачів, які викладали курси більше, ніж 75 мовами. На курси було записано понад 644 мільйони людей (<https://www.udemy.com/>).
- **TED** (Technology Entertainment Design) – Некомерційна організація, яка займається розповсюдженням ідей, як правило, у формі коротких доповідей (18 хвилин або менше). TED була заснована у 1984 році як конференція, яка спочатку була зосереджена на технологіях, розвагах та дизайні, і сьогодні охоплює майже всі теми – від науки до бізнесу й глобальних проблем – більше, ніж 100 мовами (<https://www.ted.com/talks?language=uk>).
- **EdEra** – Студія онлайн-освіти, що створює онлайн-курси, інтерактивні підручники, освітні спецпроекти та моделі інтеграції сучасних освітніх рішень у традиційний навчальний процес (<https://www.ed-era.com/>).
- **Lingva.Skills** – Масштабний соціальний проект, створений за підтримки Уряду України для вивчення англійської мови. Курс безкоштовний, отже, навчатися можуть усі бажаючі: наразі Lingva.Skills користуються як школярі, так і держслужбовці. Поки що доступні програми лише з англійської, але згодом перелік мов планують розширити (<https://lingva.ua/>).
- **Duolingo** – Онлайн платформа вивчення іноземних мов, що проходить легко та невимушено (<https://uk.duolingo.com/>).
- **Khan Academy** – Некомерційна освітня організація, створена у 2006 році педагогом Салманом Ханом для забезпечення «високоякісної освіти для будь-кого і будь-де». Організація створює лекції у формі YouTube-відео. Окрім мікролекцій, вебсторінка організації містить практичні заняття та методичні матеріали для вчителів. Усі ресурси доступні безкоштовно для будь-кого в усьому світі (<https://en.khanacademy.org/>).

- **Google Digital Workshop** – тематичні курси, які допоможуть розвивати свою кар’єру чи компанію або розширювати світогляд, а також набувати корисних навичок для нового цифрового світу (<https://skilsful.com/brand/google-digital-workshop/>).
- **EdX** – безкоштовна інтернет платформа масових відкритих інтерактивних курсів, заснована Массачусетським технологічним інститутом і Гарвардським університетом у травні 2012 року. EdX проводить онлайн-курси університетського рівня з різних дисциплін для слухачів з усього світу на безоплатній основі, а також проводить дослідження в галузі навчання (<https://www.edx.org/>).
- **Khan Academy** – на сайті є кілька тисяч безкоштовних мікролекцій із математики, фізики, хімії, історії, фінансів, економіки, біології, мистецтва, комп’ютерних наук тощо (<https://www.khanacademy.org/>).
- **Erasmus+** – це програма обмінів студентів, викладачів, науковців країн Європейського Союзу, Ісландії, Ліхтенштейну, Македонії, Норвегії та Туреччини і ще 150 країн-партнерів, зокрема й України (<https://erasmusplus.org.ua/>).
- **Canvas Network** – проєкт відрізняється великою різноманітністю курсів, які проводять різні за рівнем підготовки та напрямом діяльності люди: доктори наук, менеджери, письменники. Курси не мають єдиного підходу до викладання. Із особливостями кожного курсу можна ознайомитися в описі. Курси тривають 2–3 тижні, анонсуються за місяць і раніше, що дозволяє бажаним попередньо записатися. Canvas Network пропонує безоплатні, умовно безоплатні та платні курси. Умовно безоплатні передбачають придбання додаткових навчальних матеріалів (посібників, літератури), а платні дозволяють заробити кредити в системі безперервної освіти (<https://www.canvas.net/>).
- **Udacity** – більшість курсів технічного напрямку. В окремі розділи винесено матеріали з математики, бізнесу, дизайну, інших наук (фізика, біологія). Усього Udacity пропонує близько 30 курсів, які діляться за рівнем складності: новачок, досвідчений, профі. У кожному курсі є кілька уроків, які містять відео. У кінці заняття є завдання, яке допоможе перевірити засвоєння матеріалу. Кожен курс триває близько 2 місяців, а щотижня на навчання треба витратити орієнтовно 6 годин. За допомогою Udacity можна навіть отримати роботу, адже інформація про студентів (за згодою) передається роботодавцям, які уклали договір із компанією. Наразі платформа співпрацює з корпорацією «Google», фінансовим гігантом «Bank of America», соціальною мережею Facebook та іншими (<https://www.udacity.com/>).
- **Iversity** – європейський освітній онлайн-ресурс, що від 2011 року спеціалізується на проведенні інтерактивних курсів і лекцій для закладів вищої освіти, а від 2012 року розміщує на своїй платформі відкриті масові онлайн-курси. Наразі Iversity налічує понад 750 тис. зареєстрованих користувачів і більше мільйона студентів, а також є однією з небагатьох платформ, завдяки якій за проходження онлайн-курсів студенти з усього світу можуть отримати ECTS-кредити (<https://iversity.org/>).

Форма підсумкового контролю

Вибір способу оцінювання

Залежно від мети й обраних критеріїв оцінювання можна встановити прийом та методи оцінювання. Для початку можна розробити шкалу оцінювання через категорії «високий» (3), «середній»(2), «низький» (1), якщо мова йде про участь студента під час групової роботи на одній з запропонованих платформ (створення піну, додавання інформації та аргументи стосовно неї).

Можна встановлювати критерії щодо кожного завдання, де розбіжність між кожним балом обов'язково має враховуватися. Оцінювання може відбуватися у різних форматах, що дозволяють це зробити онлайн платформи:

- *Тестування.* Його завдання може полягати у тому, що студенти повинні вибрати правильну відповідь із кількох запропонованих варіантів у форматі онлайн. Відбувається автоматизована фіксація відповідей.
- *Експрес опитування.* Це можуть бути стислі усні або письмові відповіді (наприклад, за картками на знання основних термінів та понять), завдання типу заповнити таблицю, намалювати діаграму, скласти схему тощо.
- *Індивідуальна вправа.* Нею може бути будь-яка вправа, яку студент має зробити на онлайн платформі (наприклад, створення аватару аудиторії на платформі Xtensio, або на платформі MindMeister розкрити концепцію структуралізму).
- *Групова вправа.* Акцентується увага на спроможності роботи у команді. Група отримує завдання і має створити один проєкт. Щоб було зрозуміло наскільки активним був кожен з учасників, бажано розподілити одразу ролі (можна організувати такі завдання на платформі Miro, Padlet тощо).

Оцінювання навичок мислення

Дає можливість оцінити навички мислення при виконанні студентами будь-яких навчальних завдань: уміння тлумачити, застосувати, аналізувати, оцінювати і синтезувати дані, зокрема:

- виділяти головне;
- робити порівняння;
- визначати потрібну інформацію;
- ставити потрібні запитання (хто? що? де? коли? чому?);
- характеризувати проблему;
- відокремлювати факти від суб'єктивної думки;
- бачити необ'єктивність судження;
- відокремлювати помилкову інформацію від правильної;
- виявляти причинно-наслідкові зв'язки;
- знаходити і наводити аргументи;
- робити висновки;
- бачити альтернативні варіанти рішення;

- перевіряти висновки на практиці;
- передбачати можливі наслідки;
- демонструвати логічно обґрунтовані судження.

Оцінювання участі у дискусії

Виокремлюють такі принципи інтерактивного навчання:

- *Принцип активності.* Для досягнення поставлених цілей кожен учасник має брати активну участь у процесі спілкування і активно взаємодіяти з іншими.
- *Принцип відкритого зворотного зв'язку.* Спроможність бути відкритим до власних помилок.
- *Принцип експериментування.* Відкритість до нових ідей і шляхів вирішення поставлених завдань.
- *Принцип рівності позицій.* Демонструє повагу до думки іншого.
- *Принцип аргументації.* Будується на технології ораторського мистецтва.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
A	відмінно	зараховано
B	добре	
C		
D		
E	задовільно	
FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Література

1. Амеліна О., Цуркан О. Дистанційне та змішане навчання. Досвід, поради, інструменти. Вид-во «Основи», 2022.
2. Галата, С. Як підтримати чесність дистанційного навчання? *Освіта України*, 2020. N 18–19, 11 трав. С. 10.
3. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва: навч. –метод. посіб. К.: Київ ун-т. імені Б. Грінченка, 2020. 456 с.
4. Дистанційне навчання: моделі, технології, перспективи. URL: http://confesp.fl.kpi.ua/sites/default/files/korbut_o._g._tezi.pdf (дата звернення: 13. 03. 2021).
5. Книш І. Становлення нової вітчизняної парадигми освіти: off–line освіта як

- система vs on–line освіта як мережа. *Вища освіта України*. 2016. N 3. С. 42–49.
6. Кравченко Ю. Концепція раціонального структурування знань у системі дистанційного навчання. *Вища школа*. 2015. N 4/5. С. 76–86.
 7. Купрієвич В. Дистанційне навчання в системі підвищення кваліфікації як засіб професійного самовдосконалення керівників професійно- технічних навчальних закладів. *Післядипломна освіта в Україні*. 2017. N 1. С. 94–96.
 8. Підлісний Д. Smart–освіта у smart–суспільстві: можливі шляхи адаптації. *Вища освіта України*. 2019. N 1. С. 82– 83.
 9. Швець В. Психолого–педагогічні аспекти управління навчальною діяльністю студентів з використанням дистанційних технологій навчання. *Вища освіта України*. 2015. N 2. С. 37–43.