

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ І ПРОФЕСІЙНОЇ
ОСВІТИ

Кафедра цифрових технологій і професійної освіти

Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю.

КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦЯ

(Лабораторний практикум)

DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-378-147-091-1-311>

К 63 Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2025. 311 с.

Рекомендовано до друку кафедрою цифрових технологій і професійної освіти Факультету педагогіки, психології і професійної освіти (протокол № 1 від 2 січня 2025 р.)

Схвалено вченою радою Факультету педагогіки, психології і професійної освіти (протокол № 1 від 24 січня 2025 р.)

Рецензенти:

Паламарчук Ольга Миколаївна, доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри психології та соціальної роботи Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського;

Петрук Віра Андріївна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри вищої математики Вінницького національного технічного університету.

У навчальному посібнику «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» (Лабораторний практикум)» основна увага приділена висвітленню матеріалів для проведення лабораторних робіт із дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» для студентів спеціальності «053 Психологія» та «231 Соціальна робота», які охоплюють питання використання комп'ютерних технологій та проєктної діяльності в освітньому процесі сучасного фахівця. У посібнику також наведено структуру навчальної дисципліни, розподіл навчального часу, тематичний план, вимоги щодо рівня знань і вмінь, критерії оцінювання знань студентів, розподіл балів, які отримують студенти, завдання для самостійного опрацювання, питання для підсумкового контролю знань студентів, додатки, тести для проведення незалежного моніторингу знань, глосарій, список джерел для вивчення дисципліни, ресурси Інтернет.

Використані інноваційні методи навчання сприятимуть розвитку творчої особистості студентів, допоможуть закріпити, поглибити та систематизувати знання, одержані під час занять з предмету «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця».

Буде корисним студентам педагогічних закладів освіти. Стане в пригоді викладачам ЗВО, вчителям ЗЗСО, ПТЗО, методистам, магістрантам, аспірантам.

© Гордійчук Г. Б., 2025

© Шахіна І. Ю., 2025

ЗМІСТ

Передмова.....	5
Вступ.....	6
Компетентності.....	8
Теми програми навчальної дисципліни.....	11
Структура навчальної дисципліни.....	15
Розподіл навчального часу.....	16
Тематичний план.....	17
Вимоги щодо рівня знань і вмінь	18
Методи та технології навчання.....	19
Методи та критерії оцінювання знань студентів.....	21
Розподіл балів, які отримують студенти.....	24
Методичне забезпечення для вивчення дисципліни.....	25
<i>Змістовий модуль 1. Використання комп'ютерно орієнтованих технологій у професійній діяльності фахівця</i>	<i>26</i>
<i>Лабораторна робота № 1. Сутність проєктного методу навчання. Створення структури Портфоліо телекомунікаційного проєкту. Вибір теми дослідницького телекомунікаційного проєкту</i>	<i>28</i>
<i>Лабораторна робота № 2. Основні питання проєкту. Визначення та формулювання основних проблемних питань телекомунікаційного проєкту..</i>	<i>39</i>
<i>Лабораторна робота № 3. Розробка Плану проєкту. Формулювання дослідницьких завдань проєкту з метою формування навичок мислення високого рівня та навичок 21 століття</i>	<i>45</i>
<i>Лабораторна робота № 4. Пошук ресурсів для Портфоліо телекомунікаційного проєкту. Робота з пошуковими системами та каталогами...</i>	<i>53</i>
<i>Лабораторна робота № 5. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Розробка буклету керівника проєкту</i>	<i>62</i>
<i>Лабораторна робота № 6. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Розробка мультимедійної презентації керівника проєкту.....</i>	<i>68</i>
<i>Лабораторна робота № 7. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Створення інтерактивних плакатів, кросвордів, ігор тощо засобами локального програмного забезпечення</i>	<i>74</i>
<i>Лабораторна робота № 8. Електронні форми як засіб для збору, аналізу та узагальнення інформації. Концепція створення мережових засобів для дослідження суспільної думки та проведення опитування та анкетування.....</i>	<i>85</i>

<i>Лабораторна робота № 9. Організація та планування колективної діяльності в проєкті. Створення та редагування спільних документів у мережі.....</i>	<i>98</i>
<i>Лабораторна робота № 10. Основні принципи, методи та технології створення інтелектуальних карт для асоціативного мислення та альтернативного запису навчального контенту.....</i>	<i>114</i>
<i>Лабораторна робота № 11. Використання блогінгу у проєктній діяльності. Створення мережеских щоденників, налагодження системи навігації.....</i>	<i>127</i>
<i>Лабораторна робота № 12. Використання веб-технологій та локального програмного забезпечення для створення додаткових матеріалів до телекомунікаційного проєкту.....</i>	<i>140</i>
<i>Лабораторна робота № 13. Створення онлайн-просторів для організації спільної дослідницької діяльності, співпраці та взаємодії дослідників.....</i>	<i>167</i>
<i>Лабораторна робота № 14. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою інтерактивних мультимедійних презентацій.....</i>	<i>181</i>
<i>Лабораторна робота № 15. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою видавничих систем.....</i>	<i>188</i>
<i>Лабораторна робота № 16. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою веб-сайтів. Налаштування інтерактивності представленої інформації.....</i>	<i>195</i>
<i>Лабораторна робота № 17. Статистичне опрацювання інформації та графічне представлення даних у телекомунікаційному проєкті. Розробка форм оцінювання дослідницьких проєктів.....</i>	<i>202</i>
<i>Лабораторна робота № 18. Розробка Плану реалізації проєкту.....</i>	<i>208</i>
<i>Лабораторна робота № 19-20. Компонування документів Портфоліо проєкту. Підготовка до захисту проєкту. Презентація і захист Портфоліо проєкту</i>	<i>214</i>
<i>Завдання, що виносяться на самостійне опрацювання.....</i>	<i>220</i>
<i>Питання, що виносяться на підсумковий контроль знань студентів.....</i>	<i>223</i>
<i>Додатки.....</i>	<i>232</i>
<i>Перелік питань для підготовки до підсумкового тестування.....</i>	<i>245</i>
<i>Глосарій</i>	<i>267</i>
<i>Список рекомендованих літературних джерел (основний).....</i>	<i>305</i>
<i>Список рекомендованих літературних джерел (додатковий).....</i>	<i>307</i>
<i>Список рекомендованих електронних ресурсів.....</i>	<i>310</i>

ПЕРЕДМОВА

Уміння пристосовуватися до швидкоплинних змін означає необхідність опанування навичок ХХІ сторіччя, таких як відповідальність та адаптованість, критичне та системне мислення, ефективне спілкування, творчий підхід до справи, співробітництво, уміння приймати ефективні рішення, застосовувати інформаційні та медіа навички, самоспрямування в навчанні. Один із методів опанування цих навичок – це робота в проєктах.

У формуванні професійної готовності майбутніх фахівців до використання у своїй професійній діяльності сучасних комп'ютерно орієнтованих технологій навчання значну роль відіграє міжнародна освітня програма Intel® »Навчання для майбутнього», яка спрямована на формування активного комплексного навчання сучасних інформаційних та цифрових технологій і способів застосування їх у рамках реального освітнього процесу. Навчальне проєктування (PBL – Project Based Learning або Problem Based Learning) забезпечує студентів можливістю стати учасниками вирішення проблем та прийняття рішень, активно спілкуватися та проводити навчальні, соціологічні та наукові дослідження. Програма Intel® »Навчання для майбутнього» допомагає майбутнім фахівцям оволодіти вміннями використовувати технології навчання за методом проєктів, який сприяє активному опануванню студентами навичок мислення високого рівня та навичок ХХІ сторіччя.

Мета пропонованого навчального посібника – систематичний виклад теоретичних засад застосування технології проєктування у своїй професійній діяльності й методики розробки й презентації Портфоліо власного телекомунікаційного проєкту засобами комп'ютерно орієнтованих технологій навчання.

Рівень викладеного у навчальному посібнику матеріалу передбачає, що студенти засвоїли такі дисципліни, як «Інформатика», «Сучасні інформаційні технології та медіаосвіта» та «Методика викладання фахових дисциплін», а

відтак знайомі з принципами роботи в Інтернет-браузерах, середовищах Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Publisher і методикою їх застосування у професійній діяльності сучасного високоосвідченого фахівця.

Навчальний посібник призначений для підготовки студентів із дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» у рамках реалізації програми Intel® «Навчання для майбутнього».

ВСТУП

Домінуючою тенденцією розвитку сучасної цивілізації є перехід її до інформаційного суспільства, в якому об'єктами і результатами праці переважної частини населення стануть інформаційні ресурси та знання, що відповідно вимагає ґрунтовної підготовки всіх членів соціуму до використання інформаційних та цифрових засобів, систем і технологій, баз даних у своїй професійній діяльності.

Програма вивчення обов'язкової навчальної дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів галузей знань «05 Соціальні та поведінкові науки» та «23 Соціальна робота» спеціальностей відповідно «053 Психологія» та «231 Соціальна робота».

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретичні основи використання комп'ютерно орієнтованих технологій в професійній діяльності майбутніх фахівців, застосування сучасних програмних засобів для організації і здійснення проєктної діяльності.

Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» (КОТвПДФ) є підготовка майбутніх фахівців до використання комп'ютерно орієнтованих технологій у майбутній професійній діяльності, формування теоретико-методичної бази знань із раціонального застосування комп'ютерно орієнтованих технологій, формування навичок здійснення самостійної (індивідуальної, парної, групової)

проектно-дослідницької діяльності, розвиток мотивації студентів до професійного самовдосконалення в напрямку використання комп'ютерно орієнтованих технологій.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця» є:

- *ознайомлення з сучасними комп'ютерно орієнтованими технологіями*: вивчення основних програмних засобів та інформаційних технологій, що використовуються в практичній діяльності сучасних фахівців;
- *розвиток навичок використання спеціалізованих програм*: набуття практичних навичок роботи з програмами для психологічної і соціальної діагностики, тестування, аналізу даних та проведення терапевтичних сесій;
- *оволодіння студентами методикою використання проектно-дослідницької технології* з метою використання цих знань у майбутній професійній діяльності;
- *засвоєння методів надання дистанційної допомоги*: вивчення методів і технологій надання дистанційної психологічної і соціальної допомоги, зокрема використання відеоконференцій, чатів, електронної пошти та спеціалізованих платформ;
- *аналіз та інтерпретація даних*: вивчення основ статистичного аналізу даних, отриманих під час психологічних і соціологічних досліджень і тестувань, з використанням комп'ютерних програм;
- *розуміння етичних аспектів*: ознайомлення з етичними нормами і стандартами, пов'язаними з використанням комп'ютерних технологій у роботі сучасних фахівців, включаючи питання конфіденційності, збереження даних та взаємодії з клієнтами;
- *розширення можливостей професійного розвитку*: використання комп'ютерно орієнтованих технологій для самостійного професійного розвитку, навчання та підвищення кваліфікації сучасних фахівців;
- *інтеграція технологій у різні напрями сучасних фахівців*: застосування комп'ютерних технологій у психологічній, соціальній, педагогічній,

організаційній та інших галузях, що сприяє підвищенню ефективності та якості професійної діяльності сучасних фахівців.

Компетентності

Загальні компетентності

Для спеціальності 053 Психологія:

ЗК 2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 3. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 5. Здатність бути критичним і самокритичним.

ЗК 7. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Для спеціальності 231 Соціальна робота:

ЗК 3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях

ЗК 5. Здатність планувати та управляти часом.

ЗК 6. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 8. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 9. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК 10. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 11. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК 12. Здатність приймати обґрунтовані рішення

Фахові компетентності

Для спеціальності 053 Психологія:

СК 2. Здатність до ретроспективного аналізу вітчизняного та зарубіжного досвіду розуміння природи виникнення, функціонування та розвитку психічних явищ.

СК 4. Здатність самостійно збирати та критично опрацьовувати, аналізувати та узагальнювати психологічну інформацію з різних джерел.

СК 10. Здатність дотримуватися норм професійної етики.

СК 11. Здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку.

СК 13. Здатність до підбору й управління персоналом, розвитку людських ресурсів.

Для спеціальності 231 Соціальна робота:

ФК 4. Здатність до аналізу соціально-психологічних явищ, процесів становлення, розвитку та соціалізації особистості, розвитку соціальної групи і громади.

ФК 5. Здатність до виявлення, соціального інспектування і оцінки потреб вразливих категорій громадян, у тому числі які опинилися в складних життєвих обставинах.

ФК 8. Здатність застосовувати сучасні експериментальні методи роботи з соціальними об'єктами в польових і лабораторних умовах.

ФК 9. Здатність оцінювати соціальні проблеми, потреби, особливості та ресурси клієнтів.

ФК 10. Здатність розробляти шляхи подолання соціальних проблем і знаходити ефективні методи їх вирішення.

ФК 13. Здатність до розробки та реалізації соціальних проєктів і програм.

ФК 18. Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері.

ФК 19. Здатність оцінювати результати та якість професійної діяльності у сфері соціальної роботи.

ФК 22. Здатність моделювати професійну діяльність, спрямовану на вирішення професійних задач у громаді, розширювати та вдосконалювати арсенал професійних дій, оцінювати власний професійний потенціал і можливості.

Результати навчання за освітньо-професійною програмою

Для спеціальності 053 Психологія:

ПРН 3. Здійснювати пошук інформації з різних джерел, у т.ч. з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, для вирішення професійних завдань.

ПРН 5. Обирати та застосовувати валідний і надійний психодіагностичний інструментарій (тести, опитувальники, проєктивні методики тощо) психологічного дослідження та технології психологічної допомоги.

ПРН 7. Рефлексувати та критично оцінювати достовірність одержаних результатів психологічного дослідження, формулювати аргументовані висновки.

ПРН 8. Презентувати результати власних досліджень усно / письмово для фахівців і нефаківців.

ПРН 21. Застосовувати сучасні психологічні й комп'ютерні технології для підбору, управління й розвитку персоналу.

Для спеціальності 231 Соціальна робота:

ПРН 1. Здійснювати пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування професійних і встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між соціальними подіями та явищами.

ПРН 3. Ідентифікувати, формулювати і розв'язувати завдання у сфері соціальної роботи, інтегрувати теоретичні знання та практичний досвід.

ПРН 4. Формулювати власні обґрунтовані судження на основі аналізу соціальної проблеми.

ПРН 7. Використовувати спеціалізоване програмне забезпечення у ході розв'язання професійних завдань.

ТЕМИ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Розділ 1. Використання комп'ютерно орієнтованих технологій у професійній діяльності фахівця.

ТЕМА 1. Сутність, методи та принципи організації проєктної діяльності. Телекомунікаційні проєкти, їх особливості

Сутність проєктного методу. Особливості організації за проєктною технологією: організація проведення проєкту, обговорення в парах, дискусії, самостійна робота, підготовка проєкту до захисту.

Телекомунікаційні проєкти, їх особливості. Типізація проєктів.

Наукові дослідження. Основні етапи проєктної діяльності.

ТЕМА 2. Вимоги до змісту та організації телекомунікаційного проєкту

Систематика цілей. Сприяння розвитку навичок мислення високого рівня. Моделювання запитань та ключові слова. Приклади проєктів.

Поетапна розробка проєкту. Формулювання теми дослідження. Аналіз державних програм в галузі.

Формулювання, ознаки та призначення Ключового та Тематичних питань проєкту. Постановка основних питань проєкту.

Портфоліо проєкту та його структура. Вимоги до Портфоліо телекомунікаційного проєкту.

Планування телекомунікаційного проєкту. Розробка плану телекомунікаційного проєкту. Планування і організація діяльності учасників проєкту. Розподіл ролей.

Шляхи ефективного використання комп'ютерно орієнтованих технологій у телекомунікаційному проєкті. Види самостійної діяльності учасників проєкту.

Елементи авторського права, бібліографічні правила цитування джерел інформації. Ознайомлення із Законом про авторське право. Обговорення і планування заходів по захисту авторських прав.

Створення папок для збереження Портфоліо власного

телекомунікаційного проєкту.

ТЕМА 3. Створення інструкційних матеріалів до телекомунікаційного проєкту

Використання локального програмного забезпечення з метою розробки додаткових матеріалів для учасників проєкту під час проєктної діяльності. Розробка та використання електронних форм: можливості автоматичної обробки даних, план створення, структуризація даних та додавання контенту, встановлення або зміна властивостей елементів керування вмістом, захист форми, внесення змін у форму. Створення та використання блок-схем у проєктній діяльності за допомогою засобів візуалізації даних та ідей: планування та особливості застосування; додавання, переміщення та видалення фігур, зміна кольорового оформлення, використання стилів, анімація. Приклади додаткових матеріалів та особливості розробки та застосування в проєктній діяльності.

Особливості розробки та створення методичних матеріалів до телекомунікаційного проєкту засобами локального програмного забезпечення. Приклади методичних матеріалів для вчителів: учительські мультимедійні презентації, публікації та веб-сайти та особливості розробки та застосування в проєктній діяльності.

ТЕМА 4. Використання вебтехнологій у професійній діяльності

Еволюція вебтехнологій. Педагогічні можливості та класифікація вебсервісів. Основні властивості ресурсів. Спільний пошук і збереження інформації. Використання засобів пошуку інформації в Інтернет у проєктній діяльності: етапи організації пошуку, вибір пошукових інструментів, соціальні пошукові системи та каталоги, особливості та методи ефективного пошуку інформації, правила формулювання запитів характеристики, розширений та контекстний пошук, переваги та недоліки використання пошукових систем та каталогів; характеристика, типи та особливості пошуку інформації за допомогою метапошукових систем.

Системи збереження посилань в проєктній діяльності: ефективність

збереження посилань, класифікація закладок, особливості створення та використання, пошук тематичних закладок, створення панелі сервісу, дизайн закладок, спільна робота, вбудування інших систем закладок.

Системи колективної розробки контенту. Створення та колективне редагування онлайн-документів: робота з текстовими файлами, електронними таблицями, графікою та презентаціями. Надання доступу до файлів іншим користувачам.

Системи створення вебжурналів: основні можливості та напрямки застосування у проєктній діяльності, класифікація, функції, переваги та недоліки використання. Структурування інформації. Налагодження системи навігації. Використання хостингу на базі структурованої вікі у проєктній діяльності: проєктування та етапи розробки, додавання контенту, публікація, спільне редагування групою користувачів.

Колективні гіпертексти. Використання Вікі-технології у проєктній діяльності: особливості, характеристики, концепція вікі, принцип колективної роботи, обмеження вікі, сфери застосування, переваги та недоліки використання. Вікі-енциклопедії. Вікі-спільноти. Вікі-проєкти. Медіавікі – Статті, Категорії, Шаблони.

ТЕМА 5. Використання інтерактивних технологій у проєктно-дослідницькій діяльності

Інтерактивні технології. Мета, цілі, завдання та принципи інтерактивних технологій. Поняття «інтерактивні технології». Організаційно-педагогічні умови застосування інтерактивних технологій у проєктно-дослідницькій діяльності.

Поняття «інтерактивний плакат». Класифікація, можливості та критерії створення та застосування інтерактивних плакатів. Особливості та методика створення інтерактивних плакатів засобами локального програмного забезпечення та онлайн-ресурсів.

Створення онлайн-просторів для організації спільної дослідницької діяльності, співпраці та взаємодії учасників проєкту та тренера. Віртуальні

інтерактивні дошки та їх основні характеристики. Принципи та прийоми роботи з онлайн-ресурсами для створення віртуальних інтерактивних дошок.

Загальна характеристика техніки зручного запису та систематизації інформації (майндмеппінг). Концепція ментальних карт. Основні принципи, методи та технології створення інтелектуальних карт для асоціативного мислення та альтернативного запису контенту. Особливості та методика створення інтелектуальних карт засобами локального програмного забезпечення та онлайн-ресурсів. Приклади використання інтелектуальних карт для створення, візуалізації, структуризації та класифікації ідей в проєктній діяльності.

Візуальне подання списку категорій (тегів, міток, слів, ярликів, ключових слів тощо) на єдиному спільному зображенні. Основні можливості, переваги та недоліки створення графічної систематизації з використанням різних Інтернет-ресурсів. Особливості сприйняття хмар тегів. Приклади використання хмар тегів для візуалізації тематичного контенту у проєктній діяльності.

Використання онлайн-сервісу LearningApps.org як ефективного додатку Web 2.0 для підтримки проєктно-дослідницької діяльності за допомогою інтерактивних модулів.

ТЕМА 6. Застосування комп'ютерно орієнтованих технологій для моніторингу результатів дослідницької діяльності

Створення контрольно-діагностичних завдань для здійснення локального моніторингу знань учасників проєкту. Створення контрольно-діагностичних завдань із метою здійснення мережевого моніторингу знань учасників проєкту, збору і обробки результатів тестування засобами сучасного програмного забезпечення. Робота з програмами для організації та проведення мережевого тестування. Опрацювання результатів тестування.

Використання онлайн-тестових систем для здійснення моніторингу професійної діяльності учасників проєкту.

Електронні форми як засіб для збору, аналізу та узагальнення інформації. Концепція створення мережових засобів для дослідження суспільної думки та проведення опитування.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисципліни *«Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця»* базується на курсі «Сучасні інформаційні технології та медіаосвіта». Матеріал цієї дисципліни використовується у подальшому вивченні дисциплін професійної підготовки, під час виконання студентами лабораторних, практичних і курсових робіт із дисциплін, пов'язаних із використанням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) і професійним становленням висококваліфікованого фахівця та у майбутній професійній діяльності.

Дисципліна *«Комп'ютерно орієнтовані технології навчання в професійній діяльності фахівця»* передбачає лекційні, лабораторні, індивідуальні заняття під керівництвом викладача та самостійну роботу студента, що забезпечує закріплення теоретичних знань, сприяє набуттю практичних навичок і розвитку самостійного наукового мислення. Вивчення дисципліни дає підґрунтя для подальшого використання комп'ютерної техніки в численних спеціальних методах вивчення та аналізу спеціальної інформації.

Викладання дисципліни ґрунтується на базі одного змістового модуля, вивчення якого забезпечує набуття знань у конкретній галузі використання комп'ютерної техніки.

Змістовий модуль 1. Використання комп'ютерно орієнтованих технологій із метою здійснення проєктно-дослідницької діяльності

На вивчення даної дисципліни впродовж одного семестру навчальним планом відведено 4 кредити – всього 120 навчальних годин, які розподілені таким чином: 8 год. лекцій, 40 год. лабораторних занять, 64 год. відведено на самостійну роботу студентів.

Упродовж вивчення курсу створюються необхідні умови для систематичної практичної роботи студентів на комп'ютерах як за спеціально підготовленими навчальними, так і за реальними виробничими завданнями.

Модульна будова курсу дозволяє врахувати специфіку використання сучасної комп'ютерної техніки та відповідного програмного забезпечення в різних галузях науки, техніки, промисловості, сільського господарства, економіки, освіти тощо, і дозволяє гнучко реагувати на побажання замовника.

Курс спрямовано на набуття студентами базових знань, на основі котрих у межах дисциплін психологічного циклів наступних семестрів будуть формуватися такі вміння й навички роботи з інформацією за допомогою комп'ютера й інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), які дозволяють у подальшому всебічно, усвідомлено й ефективно використовувати комп'ютер і засоби ІКТ у своїй професійній діяльності. Розвиток обчислювальної техніки, насичення ринку новими програмними продуктами, нове бачення концепції інформатизації освіти ставить на повістку дня необхідність постійного коригування змісту дисципліни *«Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця»* виходячи з сучасних вимог до випускника закладу вищої освіти. Тому майбутній фахівець має оволодіти, передусім, базовими технологіями роботи з основним типом програмних продуктів і вміти швидко адаптуватися на ринку програмних продуктів (прикладного та професійного призначення), що швидко змінюється.

РОЗПОДІЛ НАВЧАЛЬНОГО ЧАСУ

Модуль	Семестр	кількість кредитів	Форма підсумкового контролю	Кількість годин				
			Залік	всього	в т.ч. аудитор.занять			самостійна робота
					всього	лекцій	лабораторних	
1	4 семестр	4	залік	120	48	8	40	64

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

МОДУЛЬ 1 КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦЯ						
№ п/п	Найменування розділів і тем	Всього	Лекції	Практичні	Лабораторні	Самостійна робота
1.	ТЕМА 1. Сутність, методи та принципи організації проєктної діяльності. Телекомунікаційні проєкти, їх особливості	16	2		2	12
2.	ТЕМА 2. Вимоги до змісту та організації телекомунікаційного проєкту	18	2		6	10
3.	ТЕМА 3. Створення інструкційних матеріалів до телекомунікаційного дослідницького проєкту	21	3		6	12
4.	ТЕМА 4. Використання вебтехнологій у професійній і проєктній діяльності	25	3		12	10
5.	ТЕМА 5. Використання інтерактивних технологій у проєктно-дослідницькій діяльності	21	3		8	10
6.	ТЕМА 6. Застосування комп'ютерно орієнтованих технологій для моніторингу результатів дослідницької діяльності	19	3		6	10
Разом:		120	16		40	64

ВИМОГИ ЩОДО РІВНЯ ЗНАНЬ І ВМІНЬ

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент має **знати**:

- основні тенденції інформатизації освіти;
- вимоги до сучасного фахівця в інформаційному суспільстві;
- основні способи використання ІКТ у професійній діяльності;
- класифікацію і можливості веб-сервісів;
- особливості і методику використання у професійній діяльності інформаційних ресурсів (презентацій, публікацій, веб-сайтів, аудіо, відео, анімацій тощо);
- сутність проєктного методу навчання й особливості організації проєктної діяльності (організація проведення проєкту в закладі освіти, обговорення в парах, дискусії, самостійна робота, підготовка проєкту до захисту тощо);
- систематику освітніх цілей за Б. Блумом, методи і засоби розвитку навичок мислення високого рівня;
- методику планування і організації проєктної діяльності сучасних фахівців;
- вимоги до Портфоліо телекомунікаційного проєкту;
- шляхи ефективного використання КОТ у телекомунікаційному проєкті;
- класифікацію, особливості й можливості веб-сервісів;
- правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютерною технікою.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти мають **вміти**:

- ефективно працювати з основними програмами пакету Microsoft Office: Word, Publisher, PowerPoint, Excel;
- раціонально використовувати комп'ютерну і мультимедійну техніку, мережу Інтернет із метою забезпечення своєї професійної діяльності;

- добирати і створювати програмні засоби професійного призначення (мультимедійні та відео презентації, публікації, веб-сайти, засоби для контролю і перевірки знань, електронні освітні ресурси тощо);
- використовувати програми пакету Microsoft Office для створення інструкційних матеріалів фахівця;
- використовувати вебсервіси у проєктній та своїй професійній діяльності;
- використовувати тематичні пошукові каталоги і ресурси;
- формулювати теми досліджень, розробляти план проєкту, керувати його перебігом і захистом;
- раціонально застосовувати ІКТ під час підготовки та проведення різних заходів та інших форм організації професійної діяльності.

МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Вивчення навчальної дисципліни передбачає використання різноманітних методів та технологій викладання і навчання.

Пояснювально-ілюстративний метод: повідомлення інформації з використанням різних засобів з подальшим усвідомленням такої інформації та її фіксацією у пам'яті здобувачів. Найчастіше метод реалізується на лекціях у формі розповіді чи пояснення складного теоретичного та/або великого за обсягом навчального матеріалу тощо.

Репродуктивний метод: відтворення і повторення способу діяльності за сформованим динамічним стереотипом дій. Метод є корисним для засвоєння основних понять.

Активні методи навчання: послідовна й цілеспрямована постановка перед здобувачами завдань, розв'язуючи які активно засвоюються нові знання.

Метод проблемного викладу навчального матеріалу передбачає створення проблемних ситуацій, надання допомоги здобувачам у їхньому

аналізі з подальшим спільним розв'язанням поставлених завдань. Під час вивчення навчальної дисципліни викладач формує у здобувачів зразки наукового пізнання та вирішення проблемної ситуації.

Частково-пошуковий (евристичний) метод спрямований на залучення здобувачів до самостійного розв'язання пізнавального завдання. При цьому здобувачі опановують різні способи пошуку інформації, формують переконаність в істинності нових знань, аналізують достовірність отриманих результатів та можливі помилки та труднощі.

Дослідницький метод спрямований на залучення здобувачів до самостійного розв'язання завдання наукового характеру з використанням сучасних засобів обчислювальної техніки та інформаційно-комунікаційних технологій. При вивченні навчальної дисципліни здобувачі можуть виконувати науково-дослідні завдання з подальшим оформленням та оприлюдненням отриманих наукових результатів. При цьому викладач орієнтує здобувачів на проведення досліджень, долучає до їхньої самостійної організації.

При викладанні навчальної дисципліни використовуються різноманітні технології навчання - як традиційні, так і сучасні (особистісно-орієнтовані, інформаційно-комунікаційні тощо). При цьому навчання є студентсько-центрованим та здійснюється через активну практичну діяльність. Зокрема, для активізації освітнього процесу передбачено застосування проблемних лекцій, ділових ігор, занять-дискусій тощо.

Лекції органічно поєднуються не лише з практичними заняттями, а й із самостійною роботою, яка полягає в самостійному опрацюванні теоретичного матеріалу, підготовці до практичних занять, пошуку необхідної інформації, підборі та огляді літературних джерел за заданою тематикою, виконанні індивідуальних завдань тощо. При цьому в освітньому процесі передбачено використання спеціальних методів, більш характерних для науково-дослідної роботи - експертного оцінювання, ранжирування, систематизації, екстраполяції, «мозкового штурму» тощо. В багатьох випадках такі методи є найбільш оптимальними для розв'язання конкретних навчальних завдань.

МЕТОДИ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ

У процесі викладання даного курсу застосовується модульно-рейтингова система оцінювання та оцінювання знань студентів за результатами проведених теоретичних опитувань, тестів, (як аудиторних, так і позааудиторних), виконання і захисту лабораторних робіт, творчих проєктів та інших форм поточного контролю знань.

Застосовувані ***види контролю:***

- поточний контроль під час лабораторних занять;
- підсумковий контроль для одержання студентом залікового кредиту;

Застосовувані ***форми контролю:***

- захист лабораторної роботи;
- розробка і захист проєкту;
- тестування;
- залік.

Види оцінюваної освітньої діяльності студента:

- присутність на лекційному занятті;
- підготовка до лабораторного заняття;
- виконання лабораторної роботи;
- захист лабораторної роботи;
- виконання індивідуального завдання;
- виконання тестування;
- виконання проєкту;
- самостійна робота студентів.

Методи оцінювання: увесь перелік письмових, усних та практичних методів, а також проєктів, презентацій, портфоліо тощо, які використовуються для оцінювання успішності здобувача освіти і визнання досягнення результатів навчання освітнього компонента.

Поточний контроль проводиться на усіх видах аудиторних занять (лекції, практичні, індивідуальні, лабораторні заняття), а також оцінюється самостійна робота, зокрема й індивідуальні навчально-дослідні завдання, з кожної теми.

Поточний контроль на усіх видах аудиторних занять реалізується такими методами: усного і письмового опитування, захисту лабораторних робіт, виступів на практичних заняттях, підготовка та демонстрація презентацій, портфоліо тощо, проведення контрольних робіт, колоквиумів та ін. Поточний контроль виконання самостійної роботи здійснюється за усіма темами.

Форми здійснення поточного контролю та кількість балів за кожну форму визначаються викладачем.

Методи підсумкового оцінювання: усний, письмовий, тестовий залік, екзамен.

Підсумкова (загальна) оцінка з навчальної дисципліни є сумою рейтингових оцінок (балів), одержаних за окремі оцінювані форми навчальної діяльності: поточне та підсумкове оцінювання рівня засвоєння теоретичного матеріалу під час аудиторних занять та самостійної роботи (модульний контроль); оцінка (бали) за виконання лабораторних досліджень; оцінка (бали) за практичну діяльність; оцінка за ІНДЗ; оцінка (бали) за участь у наукових конференціях, олімпіадах, підготовку наукових публікацій тощо. Здобувачам вищої освіти після аудиторних занять надається право підвищувати свій рейтинг під час складання екзаменів та заліків (підсумкового контролю) за графіком екзаменаційної сесії.

На підсумковий контроль (залік) рішенням кафедри відводиться 20 балів ЄКТС.

Результат освітньої діяльності здобувача вищої освіти оцінюється згідно з Критеріями оцінювання знань і вмінь студентів Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського за такими рівнями і критеріями:

Оцінка за шкалами ЄКТС, стобаловою, розширеною	Критерії оцінювання	Рівень досягнень здобувача
А 90-100 балів ВІДМІННО	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на поглибленому рівні; комплексом знань та вмінь, який характеризується системністю. Застосування знань здійснюється на основі самостійного цілеутворення, побудови власних програм діяльності. Здобувач проявляє нешаблонність мислення у виборі і використанні елементів комплексу знань, здатний самостійно і творчо використовувати набуті уміння відповідно до варіативних ситуацій навчання. Здобувач спроможний самостійно формувати узагальнення та висновки, нові задачі, розв'язувати нестандартні задачі, ситуації. Навчально-пізнавальна активність обумовлена пізнавальними інтересами, мотивами саморозвитку і професійного становлення. Здобувач проявляє інтерес до актуальних проблем відповідного освітнього компонента, може під керівництвом викладача вибрати предмет наукового дослідження, проводити самостійну науково-дослідну роботу.	ВИСОКИЙ
В 80-89 балів ДУЖЕ ДОБРЕ	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на поглибленому рівні. Здобувач володіє комплексом знань та вмінь, який є частково-впорядкованим. У процесі застосування знань студент спроможний вибрати необхідний елемент комплексу знань та вмінь. Застосування знань та вмінь здійснюється як у стандартних ситуаціях, так і при незначних варіаціях умов на основі використання загальних рекомендацій. Відбувається перенесення сформованих умінь або їх комплексів на розв'язування незнайомих задач, ситуацій. Навчально-пізнавальна активність стимулюється пізнавальними інтересами, продукт діяльності оцінюється як професійно значущий.	
С 75-79 балів ДОБРЕ	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на підвищеному рівні, може усвідомлено застосовувати знання та вміння для висвітлення суті питання. Комплекс знань частково-структурований. Знання застосовуються переважно у знайомих ситуаціях. Здобувач усвідомлює особливості навчальних задач, ситуацій тощо. Пошук способів їх розв'язання здійснюється за зразком. Здобувач спроможний аргументувати застосування певної методичної дії у ході розв'язування задач, ситуацій тощо. Навчально-пізнавальна активність стимулюється мотивами професійного становлення і пізнавальними інтересами.	ДОСТАТНІЙ

D 60-74 балів ЗАДОВІЛЬНО	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на середньому рівні, може проілюструвати власними прикладами відповідь на питання, частково усвідомлює специфіку навчальних та прикладних задач, ситуацій тощо, має знання про способи розв'язування типових задач, ситуацій тощо. Однак процес самостійного розв'язування задач, ситуацій тощо потребує опори на зразок. Навчально-пізнавальна активність здобувача є ситуативно-евристичною. Домінують мотиви обов'язку та особистого успіху. Використання засобів саморозвитку та самопізнання відбувається не усвідомлено.	ЗАДОВІЛЬНИЙ
E 50-59 балів ДОСТАТНЬО	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компоненту на середньому рівні. Має уявлення про специфіку навчальних та прикладних задач, ситуацій тощо. Виконання дій при роз'ясненні задач, ситуацій частково усвідомлюється, здійснюється частково правильно.	НИЗЬКИЙ
Fx 35-49 балів НЕЗАДОВІЛЬН О	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на елементарному рівні, має уявлення про зміст основних розділів. Виконання окремих дій відбувається не усвідомлено, однак переважно правильно, навчально-пізнавальна активність мотивується ситуативно-прагматичним інтересом.	НЕЗАДОВІЛЬНИЙ
F 0-34 балів НЕПРИЙНЯТО	Здобувач володіє понятійним і фактичним апаратом освітнього компонента на елементарному рівні, має уявлення про зміст окремих розділів. Виконання окремих методичних дій відбувається несвідомо, у більшості неправильно, навчально-пізнавальна активність проявляється лише у ситуаціях зовнішнього примусу.	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ

ПОТОЧНИЙ КОНТРОЛЬ ТА САМОСТІЙНА РОБОТА												Підсумковий контроль (залік)	Загальна кількість балів	
РОЗДІЛ 1														
Т1		Т2		Т3		Т4		Т5		Т6		Загальне тестування	20	100
Ауд.	СР.	Ауд.	СР.	Ауд.	СР.	Ауд.	СР.	Ауд.	СР.	Ауд.	СР.			
5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6			

T1, T2, ..., T6 – теми змістового модуля.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: СТО БАЛОВА, ECTS, РОЗШИРЕНА

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за розширеною шкалою
		<i>Для екзамену, заліку, курсової роботи, практики</i>
90-100	A	відмінно
80-89	B	дуже добре
75-79	C	добре
60-74	D	задовільно
50-59	E	достатньо
35-49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1-34	F	неприйнятно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

- рекомендована література для вивчення дисципліни;
- робоча програма навчальної дисципліни;
- тестові завдання для поточного контролю;
- інструкції для проведення лабораторних занять;
- методичні рекомендації для організації та проведення лабораторних занять;
- завдання для контрольних робіт із дисципліни;
- комплект питань для підсумкового контролю;
- методичні вказівки для організації самостійної та індивідуальної роботи;
- електронний навчально-методичний комплекс із дисципліни.

ЛАБОРАТОРНИЙ ПРАКТИКУМ

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦЯ

1. Сутність проєктного методу навчання. Створення структури Портфоліо телекомунікаційного проєкту. Вибір теми дослідницького телекомунікаційного проєкту

2. Основні питання проєкту. Визначення та формулювання основних проблемних питань телекомунікаційного проєкту

3. Розробка Плану проєкту. Формулювання дослідницьких завдань проєкту з метою формування навичок мислення високого рівня та навичок 21 століття

4. Пошук ресурсів для Портфоліо телекомунікаційного проєкту. Робота з пошуковими системами та каталогами.

5. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Розробка буклету керівника проєкту.

6. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Розробка мультимедійної презентації керівника проєкту

7. Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Створення інтерактивних плакатів, кросвордів, ігор тощо засобами локального програмного забезпечення.

8. Електронні форми як засіб для збору, аналізу та узагальнення інформації. Концепція створення мережесевих засобів для дослідження суспільної думки та проведення опитування та анкетування

9. Організація та планування колективної діяльності в проєкті. Створення та редагування спільних документів у мережі

10. Основні принципи, методи та технології створення інтелектуальних карт для асоціативного мислення та альтернативного запису контенту

11. Використання блогінгу у проєктній діяльності. Створення мережових щоденників, налагодження системи навігації

12. Використання вебтехнологій та локального програмного забезпечення для створення додаткових матеріалів до телекомунікаційного проєкту.

13. Створення онлайн-просторів для організації спільної дослідницької діяльності, співпраці та взаємодії дослідників

14. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою інтерактивних мультимедійних презентацій

15. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою видавничих систем

16. Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою вебсайтів. Налаштування інтерактивності представленої інформації

17. Статистичне опрацювання інформації та графічне представлення даних у телекомунікаційному проєкті. Розробка форм оцінювання дослідницьких проєктів.

18. Розробка Плану реалізації проєкту.

19-20. Компонування документів Портфоліо проєкту. Підготовка до захисту проєкту. Презентація і захист Порфоліо проєкту.

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 1

Тема: *Сутність проєктного методу навчання. Створення структури Портфоліо телекомунікаційного проєкту. Вибір теми дослідницького телекомунікаційного проєкту*

Мета: обговорити відмінності між навчальним і науковим дослідженням і цілі програми Intel® «Навчання для майбутнього»; ознайомитися з методом проєктів; створити папки Портфоліо для збереження матеріалів проєкту; розглянути вимоги до Портфоліо, приклади Портфоліо проєктів; обрати тему майбутнього навчального проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 1), Microsoft Word, інтернет-браузери, програми-архіватори.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Гуревич Р. С. Смарт-освіта: досвід, реалії, перспективи [монографія] / за ред. акад. Р. С. Гуревича: друкарня «Діло». Вінниця, 2019. 220 с.

3. Становлення особистості майбутнього фахівця в умовах підготовки до професійно-педагогічної діяльності: діалог зі стейкхолдерами: монографія / за ред. акад. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ «Друк+», 2022. 276 с.

4. Сучасні освітні технології в цифровій реальності: монографія; за ред. академіка НАПН України Р. С. Гуревича. Київ: Видавництво «Юрка Любченка», 2024. 472 с.

5. Войтович Н. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.

План заняття:

1. Обговорення цілей програми Intel® »Навчання для майбутнього».
2. Ознайомлення з методом проєктів.
3. Усвідомлення відмінностей між навчальним і науковим дослідженням.
4. Створення структури папок для збереження складових Портфоліо власного проєкту.
5. Вибір теми навчального проєктування.
6. Аналіз державних освітніх стандартів і навчальних програм з предметів, на базі яких розробляється проєкт.

Основні питання заняття

- Чого я очікую від дисципліни " «Комп'ютерно орієнтовані технології» в професійній діяльності фахівця ?
- Яка різниця між науковим і навчальним дослідженням?
- Як Портфоліо допоможе мені створити телекомунікаційний проєкт?
- Які документи мають міститися у Портфоліо телекомунікаційного Проєкту?

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Для вірного формулювання теми навчального проєкту та ефективної роботи над ним необхідно усвідомлювати *різницю між навчальним і науковим дослідженням*:

- **у науці** головною метою дослідження є *одержання нових знань*;
- **в освіті** метою дослідницької діяльності є *одержання навичок дослідження* як універсального способу освоєння дійсності, розвиток здатності до дослідницького мислення, активізація особистісної позиції студента на основі придбання суб'єктивно нових знань (тобто самостійно одержаних знань, які є новими і особистісно значущими для конкретного студента).

Етапи навчального дослідження:

1. Визначення проблеми.
2. Формулювання дослідницьких завдань.
3. Висунення гіпотез.
4. Визначення методів дослідження.
5. Проведення дослідження.
6. Аналіз одержаних даних.
7. Оформлення висновків та кінцевих результатів.

Навчальний проєкт – організаційна форма роботи, яка орієнтована на засвоєння навчальної теми або навчального розділу і становить частину стандартного навчального предмета або кількох предметів. У закладі освіти її можна розглядати як спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність студентів (індивідуальну, парну, групову), що мають спільну мету, застосовують ті ж самі методи і способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного реального результату, потрібного для вирішення деякої вагомої проблеми.

В основі методу проєктів лежить набуття особистісного та професійного досвіду навчання нестандартними засобами; розвиток пізнавальних, творчих навичок студентів; набуття студентами прагнення й вміння самостійно здобувати, використовувати нові знання; розвиток критичного мислення.

Основний тезис сучасного розуміння методу проєктів такий: «Все, що я пізнаю, я знаю, для чого це мені потрібно і де і як я можу застосувати ці знання».

Суть методу проєктів – його спрямування на кінцевий результат, який можна побачити, усвідомити, застосувати у реальній практичній діяльності.

Основні вимоги до використання методу проєктів:

- наявність значущої у дослідницькому, творчому плані проблеми (завдання), що потребує інтегрованих знань, дослідницького пошуку для її розв'язання (наприклад, дослідження демографічної проблеми у різних регіонах світу; проблема впливу кислотних дощів на довкілля тощо);

- практична, теоретична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів (наприклад, доповідь у відповідні служби про демографічний стан певного регіону, фактори, що впливають на цей стан, тенденції, простежуванні у розвитку цієї проблеми; спільний випуск газети, альманаху з репортажами з місця подій; охорона лісу в різних місцевостях; план заходів; рекомендації щодо впровадження та використання педагогічних програмних продуктів тощо);

- самостійна (індивідуальна, парна, групова) діяльність студентів;
- визначення кінцевих цілей спільних / індивідуальних проєктів;
- визначення базових знань з різних галузей, необхідних для роботи над проєктом;

- структурування змістової частини проєкту (з указуванням поетапних результатів);

- використання дослідницьких методів: визначення проблеми досліджуваних завдань, що впливають з неї, висунення гіпотези їх розв'язання, обговорення методів дослідження, оформлення кінцевих результатів, аналіз отриманих даних, підбиття підсумків, коректування, висновки (використання в ході спільного дослідження методу «мозкової атаки», «круглого стола», статистичних методів, творчих звітів, перегляду, ін.);

- *результати* виконаних проєктів мають бути матеріальними, тобто оформленими певним чином (відеофільм, альбом, бортжурнал «подорожей», комп'ютерна газета, альманах, Web–сторінка, ін.).

Портфоліо проєкту – комплект інформаційних, дидактичних і методичних матеріалів до навчального проєкту. Розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі. Ці матеріали створюються керівниками та учасниками проєкту з використанням комп'ютерних технологій (засобів створення мультимедійних комп'ютерних презентацій, текстового та графічного редактора, табличного процесора, комп'ютерних програм для

створення публікацій і веб-сайтів, здійснення пошуку інформації в Інтернеті, роботи з електронною поштою тощо).

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Усвідомте* відмінності між навчальним і науковим дослідженням. *З'ясуйте* етапи навчального дослідження. *Обговоріть* приклади навчальних дослідницьких завдань, запропоновані викладачем (робота в парах).

2. *Відкрийте* програмний компакт-диск Intel® »Навчання для майбутнього», обравши ярлик файлу *IntelTTF.html* (Для цього завантажте архів Intel_CD.rar собі на комп'ютер та розархівуйте папку, в якій знаходиться електронний посібник з прикладами розроблених навчальних матеріалів. Ви можете переглядати й аналізувати відповідні матеріали. Цей самий посібник можна відкрити з офіційного сайту компанії Intel Навчання для майбутнього в Україні за посиланням <http://iteach.com.ua/resources/full-time-tuition/>). *З'ясуйте* його структуру, зміст й правила користування компакт-диском.

3. *Ознайомтеся* з прикладами описів планів проєктів, розташованих на програмному компакт-диску в розділі *Модуль1 / Вправа 3*. Заповніть таблицю 1.1, наведену нижче, продублювавши її у зошит.

Таблиця 1.1

Результати аналізу описів проєктів

№	Ознаки	Проект 1 <i>Боби</i>	Проект 2 <i>Ліси</i>	Проект 3 <i>Шок</i>
1.	Розв'язується деяка тема	☐	☐	☐
2.	Результати мають практичну (теоретичну чи пізнавальну) значущість для учасників проєкту	☐	☐	☐
3.	Здійснювалась самостійна діяльність учасників проєкту (індивідуальна, парна, групова)	☐	☐	☐

4.	Здійснювалась дослідницька ¹ діяльність	☐	☐	☐
5.	Передбачена необхідність інтегрування знань і вмінь з різних навчальних предметів	☐	☐	☐

4. З'ясуйте основні вимоги до використання методу проєктів (додаткову інформацію про метод проєктів можна знайти на програмному компакт-диску у розділі *Модуль 1 / Вправа 3*).

5. Ознайомтеся з прикладами планів проєктів, що зберігаються на програмному компакт-диску (розділ *Модуль 1/ Вправа 3*). Після того, як проаналізуєте розділ «*Стислий опис*» у кожному плані навчального проєкту, обговоріть у парах відповіді на такі питання:

- Уявіть себе учасником проєкту і дайте відповідь на питання: «Про що б я дізнався і чому б навчився у процесі роботи над таким проєктом?»
- Знання з яких предметів потрібні для вирішення проблеми, порушеній у проєкту?
- Які методи дослідницької роботи учасників проєкту передбачені в проєкті для вирішення зазначеної проблеми?
- Які види діяльності учасників проєкту потребують застосування комп'ютерних технологій (КТ)?

6. Створіть папки для збереження складових *Портфоліо*.

7. Для цього на диску *D* створіть папку з ім'ям ***Portfolio_Petrova_Olena*** (замініть власним прізвищем та ім'ям).

8. Для цього у папці створіть 4 додаткові папки, назви яких наведено у таблиці:

<i>Назва папки</i>	<i>Вміст папки</i>
<i>dozvolu_na_materialy</i>	Листи з дозволом авторів використовувати у проєкті

¹ Дослідницька діяльність передбачає використання таких методів: визначення проблем і завдань дослідження; визначення експериментальних, статистичних та гіпотетичних способів дослідження; збирання, систематизація та аналіз одержаних результатів; підведення підсумків; звернення до нових проблем.

	розроблені ними матеріали при створенні презентацій, публікацій, веб-сайтів.
dopomigni_materialy	Допоміжні матеріали та файли із зображенням відеороликів, фотографій, звукові файли, які використовуються в роботі над проектом.
rezyltatu_doslidgennya	Роботи учасників: презентації, публікації, веб-сайти, що відображають їх самостійні дослідження.
portfolio_psuhologa	Створені додаткові та інструкційні матеріали до проекту, нормативні документи, опис проекту, презентація і веб-сайт проекту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників зі створення публікацій, презентацій і веб-сайту, організаційні матеріали, інструкції.

9. У папці створіть **rezyltatu_doslidgennya** створіть 3 додаткові папки, назви яких наведено в таблиці:

Назва папки	Вміст папки
prezentasia_doslidgennya	Прентація учасників проекту
publikasia_doslidgennya	Публікація учасників проекту
web_site_doslidgennya	Веб-сайт учасників проекту

10. У папці **portfolio_psuhologa** створіть 4 папки, назви яких наведено в таблиці:

Назва папки	Вміст папки
zasoby_ocinuvannia	Форми га критерії оцінювання діяльності учасників із створення публікацій, презентацій, веб-сайтів.
dodatkovy_materialy	Роздаткові додаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких навчальних завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, веб-сайтів, якими

	користуватимуться учасники в ході виконання проекту.
<i>case_psuhologa</i>	Нормативні й організаційні документи, на які будуть спиратися керівники проекту, що працюють над проектом, створені керівником презентація проекту, веб-сайт проекту, інформаційний бюлетень, список використаних додаткових інформаційних джерел.
<i>plan_proertu</i>	План проекту, план реалізації проекту.

11. Проаналізуйте структуру повного *Портфоліо* проекту, відображену на рис. 1. Порівняйте її зі структурою папок, створеною вами під час виконання попереднього кроку. З'ясуйте, які папки ще не створено і яким є їх призначення.

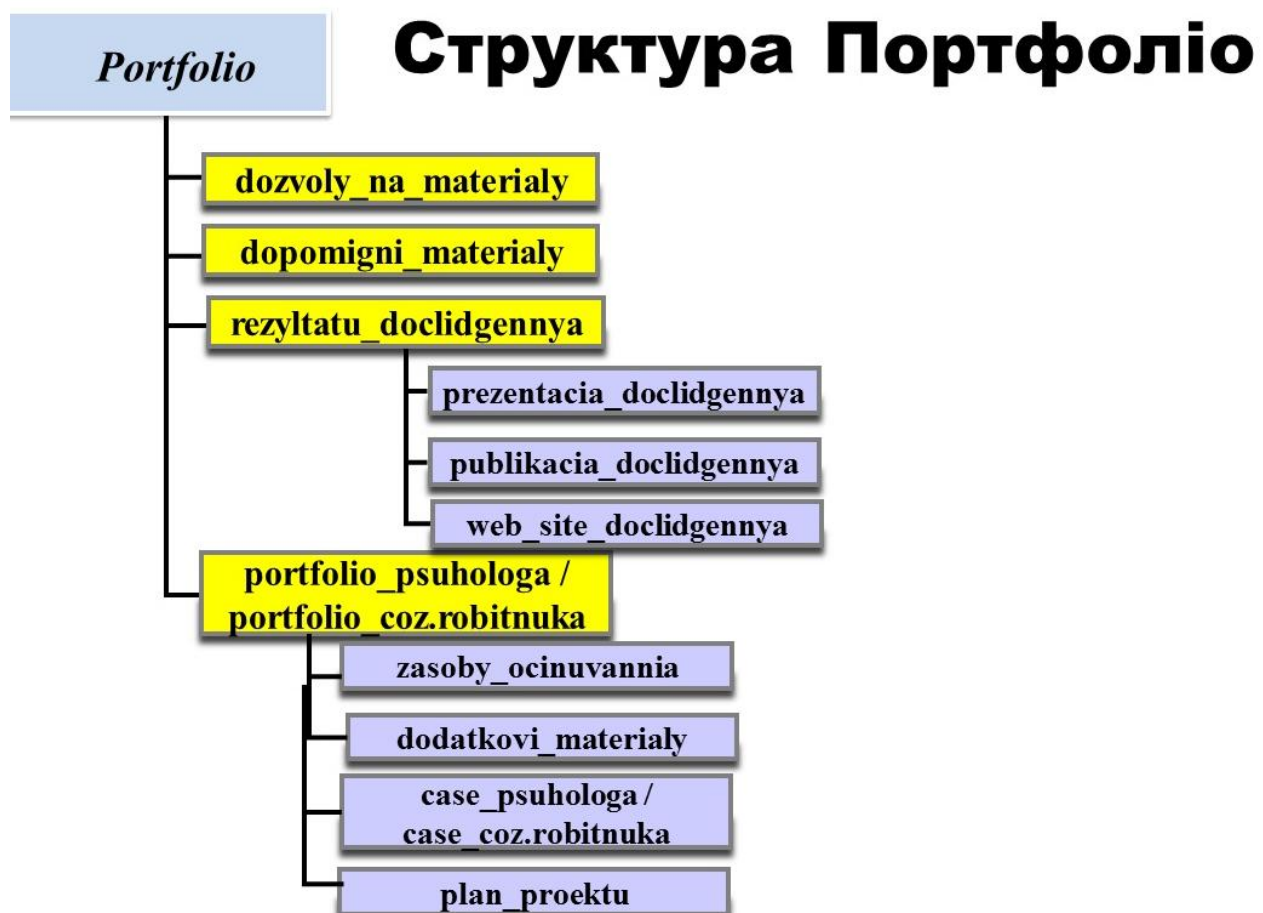


Рис. 1. Структура Портфоліо проекту

12. Відкрийте на програмному компакт-диску розділ *Модуль1 / Вправа 4* та виберіть файл *Шаблон таблиці підготовки складових Портфоліо*. Збережіть його у папку ***dopomigni_materialy***.

13. Ознайомтеся з основними вимогами до Портфоліо проєкту, які враховуватимуться під час його оцінювання (*Модуль1 / Вправа 5*):

- ефективність застосування ІКТ;
- навчання і розвиток учасників проєкту завдяки їх самостійній творчій діяльності із застосуванням знань із різних галузей наук, яка спрямована на вирішення вагової для них проблеми;
- можливість реалізації плану проєкту, а також використання інших складових Портфоліо;
- комплексне застосування засобів оцінювання всіх видів діяльності учасників проєкту.

14. Перегляньте приклади Портфоліо проєктів, які зберігаються на програмному компакт-диску в розділі *Модуль1 / Вправа 5*. Під час ознайомлення з цими прикладами зосередьтесь на питаннях використання ІКТ, що зазначені у Вимогах до Портфоліо. Оцініть ефективність їх використання. Аргументуйте свою думку.

15. Запишіть у зошит пропозиції, які ви хотіли б урахувати у власному проєкті.

16. Ознайомтеся з прикладами тем проєктів з різних предметів, список яких зберігається на компакт-диску в розділі *Модуль1 / Вправа 6* або на сайті <http://iteach.com.ua/resources/full-time-tuition/> .

17. Запишіть у зошиті принаймні 3 цікаві для вас теми проєктів по спеціальності. Врахуйте, що упродовж ще 2-х занять ви можете коригувати або змінювати тему вашого проєкту.

18. Проаналізуйте державні навчальні програми з предмету (предметів), на базі яких будуватиметься ваш Проєкт. Вони зберігаються в архівному файлі програмного компакт-диску розділу *Модуль1 / Вправа 6*.

19. Проаналізувавши державні навчальні програми, заповніть таблицю 2.2 і продумайте аргументацію вибору теми та розділу навчальної програми, під час вивчення яких можна ефективно застосовувати проєктну методику та ІКТ.

Таблиця 2.2

Аргументація вибору теми проєкту

<i>Клас</i>	<i>Тема, розділ навчальної програми, під час вивчення якої можна застосовувати проєктну технологію</i>	<i>Формування навичок мислення високого рівня</i>	<i>Застосування комп'ютерних технологій</i>

Домашнє завдання:

1. Роздрукуйте *Модуль 1 / Вправа 3 / Стаття*.
2. Ознайомтеся з додатковою інформацією щодо методу проєктів (компакт-диск, розділ *Модуль 1 / Вправа 3*) – занотуйте 1 із 5 статей про метод проєктів.
3. Ознайомтеся з основними вимогами до *Портфоліо проєкту*, які враховуватимуться під час його оцінювання (*Модуль 1 / Вправа 5*).
4. Запишіть 3 цікаві для вас теми проєктів по спеціальності (їх назви + категорію учасників або вік, з ким ви будете проводити проєкт) та продумайте аргументи для їх представлення на загал.

Питання для самоконтролю:

1. Які особливості має навчальний проєкт як організаційна форма навчання?
2. Наведіть приклади проєктів, що знайшли практичне застосування на виробництві, в бізнесі чи освіті.

3. Чому в сучасному суспільстві проєкти у переважній більшості випадків втілюють в життя групи людей, а не окремі люди?

4. У чому полягає різниця між термінами «проєкт» та «завдання»?

5. Чи існують проєкти державного рівня? Наведіть приклади із сучасного життя. Продемонструйте, що там обов'язковими є такі етапи: створення плану і структури, розподіл обов'язків між учасниками проєктування, розрахунок та уточнення ресурсів, інформування про початок, проходження та результативність проєкту, застосування аналітичних та статистичних даних, підготовка документації, презентація результатів тощо.

6. Знайдіть синонім слова «Портфоліо».

7. Як ви розумієте термін «особистісно-орієнтоване навчання»?

8. Якою має бути структура повного Портфоліо проєкту? Скільки документів воно має містити?

9. Чи існує різниця між вмістом Портфоліо учасників проєкту і Портфоліо керівника за умови участі в проєкті? Чи потрібні учасникам свої Портфоліо?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 2

Тема: *Основні питання проєкту. Визначення та формулювання основних проблемних питань телекомунікаційного проєкту*

Мета: обговорити шляхи ефективного використання комп'ютерних технологій під час навчального проєктування; сформулювати та обговорити Ключові, Тематичні й Змістові питання власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль2 / Вправа1), Microsoft Word, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Гуревич Р. С. Смарт-освіта: досвід, реалії, перспективи [монографія] / за ред. акад. Р. С. Гуревича: друкарня «Діло». Вінниця, 2019. 220 с.

3. Становлення особистості майбутнього фахівця в умовах підготовки до професійно-педагогічної діяльності: діалог зі стейкхолдерами: монографія / за ред. акад. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ «Друк+», 2022. 276 с.

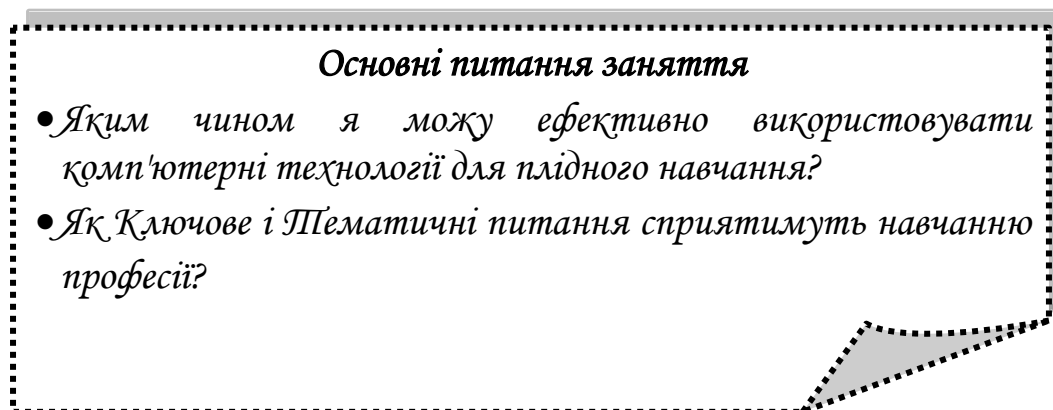
4. Сучасні освітні технології в цифровій реальності: монографія; за ред. академіка НАПН України Р. С. Гуревича. Київ: Видавництво «Юрка Любченка», 2024. 472 с.

5. Войтович Н. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.

План заняття:

1. Усвідомлення відмінностей між Ключовим і Тематичним питаннями проєкту.
2. Аналіз прикладів Основних і Змістових питань проєктів.

3. Побудова Основних і Змістових питань для власного проєкту.



ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Основні питання проєкту – Ключове і Тематичні – це питання, які:

- відображають основну концепцію теми;
- ведуть до суті (сутності) предмету;
- неодноразово постають упродовж вивчення теми;
- піднімають нові важливі питання, пов'язані зі змістом вивченого;
- не мають очевидної, «вірної» відповіді;
- сформульовані так, що провокують зацікавленість учасників проєкту.

Ключове питання – це філософське питання, найбільш широкоосяжне з питань. Воно охоплює кілька різних наукових напрямів, розділів, навчальних предметів, на нього немає точної відповіді.

Тематичні питання – це широкі питання, на які теж немає конкретної відповіді, вони можуть охоплювати конкретну тему або розділ програми. Це більш конкретні питання, вони уточнюють, конкретизують, поглиблюють та продовжують Ключові. Вони стосуються реального життя учасників проєкту, міста, країни.

Змістові питання – це базові, репродуктивні питання, відповіді на які є конкретними і їх достатньо легко знайти в підручниках. Відповіді на ці питання демонструють знання учасників проєкту з конкретної теми.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Відкрийте програмний компакт-диск Intel® »Навчання для майбутнього» або <http://iteach.com.ua/resources/full-time-tuition/>

2. Ознайомтеся з прикладами Ключового і Тематичних питань проєктів, розташованими на програмному компакт-диску в розділі *Модуль2 / Вправа1 / Приклади Ключового і Тематичних питань*. З'ясуйте основні ознаки вдалих Ключового і Тематичних питань.

3. Враховуючи основні ознаки вдалих Основних питань, виберіть із числа запропонованих на програмному компакт-диску (*Модуль2 / Вправа1 / Список запитань*) ті, що можна віднести до Основних питань проєкту. Обговоріть результати в парах.

4. *Обговоріть* у парах Основні питання проєкту.

5. Визначте Ключове і Тематичне питання, які б могли стати основою вашого Проєкту.

У папку **dopomigni_materialy** вашого Портфоліо скопіюйте таблицю варіантів Ключового і Тематичних питань, що знаходиться на програмному компакт-диску (*Модуль2 / Робочі бланки та шаблони / Таблиця варіантів Ключового і Тематичних питань*). Відредагуйте її згідно зразка нижче (рис. 2.1). Заповніть відповідно до теми вашого Проєкту.

Примітка: на цьому етапі не обов'язково чітко формулювати питання вашого проєкту та визначати їх реальну роль у проведенні занять. Разом з тим необхідно подбати про різноманітність питань, щоб сприяти залученню учасників проєкту до самостійної дослідницької роботи.

6. Обговоріть у парах Ключове і Тематичні питання вашого проєкту. Спробуйте уточнити їх, враховуючи, що:

- Ключове питання стосується самої суті предмету;
- на Ключове і Тематичні питання не існує очевидно правильної відповіді;

- Ключове і Тематичні питання потрібно формулювати так, щоб активізувати інтерес учасників проєкту;
- Тематичні питання адресовані учасникам проєкту. Тому під час їх формулювання необхідно враховувати вік учасників проєкту.

Назва проєкту – вписати
Тема проєкту - вписати

Чорнові варіанти Ключового питання	Чорнові варіанти Тематичних питань	Чорнові варіанти Змістових питань
	1.	1.
		2.
		3.
		4.
	2.	5.
		6.
		7.
		8.
	3.	9.

Рис. 2.1. Шаблон Таблиці варіантів Ключового і Тематичних питань

7. Внесіть зміни до таблиці варіантів Ключового і Тематичних питань власного проєкту.

8. Збережіть у папці **Portfolio_Prizviste/ dopomigni_materialy** «Шаблон для створення Інтернет-ресурсів різного типу», що знаходиться у **Модуль2 / Робочі бланки та шаблони** та заповніть його.

Типи ресурсів, необхідних для проекту

Складові Портфоліо	Зміст та призначення	Необхідні ресурси
Презентація дослідження		
Публікація дослідження (інформаційний бюлетень або буклет)		
Веб-сайт дослідження		
Додаткові матеріали (інструкції, робочі таблиці, вказівки, шаблони, тести, інтерактивні документи, наочність тощо)		
Portfolio_psihologa (Презентація/ веб-сайт керівника проекту. Публікація (буклет або бюлетень) керівника проекту)		

Домашнє завдання:

1. Ознайомтеся з додатковою інформацією щодо Ключового і Тематичних питань (компакт-диск, розділ *Модуль2 / Вправа1*).
2. Остаточно визначтеся з темою та назвою вашого Проєкту.
3. Заповніть до кінця таблицю Ключового, Тематичних і Змістових питань вашого проєкту, які були сформульовані раніше (яке знаходиться в: **Portfolio_Prizviste/ dopomigni_materialy**). За потреби внесіть зміни, записавши їх у таблицю варіантів Ключового і Тематичних питань.
4. Заповніть до кінця документ «Шаблон для створення Інтернет-ресурсів різного типу» (знаходиться у **Portfolio_Prizviste/ dopomigni_materialy**).
5. Ознайомтеся із законами про авторське право, що знаходяться на програмному компакт-диску (компакт-диск, розділ *Модуль2 / Вправа3*).

6. Під час наступної лабораторної роботи ви будете обмінюватися думками щодо вашого Проєкту з іншими студентами. Для цього продумайте відповіді на такі питання:

- Яку назву має ваш Проєкт?
- Як формулюється і чому присвячена тема вашого Проєкту?
- Якими є Ключове, Тематичні і Змістовні питання вашого проєкту?
- Чи хотіли б ви працювати над Проєктом з партнером або в групі?

Питання для самоконтролю:

1. Чи можна дати єдину, безперечно правильну відповідь на Ключове і Тематичні питання?
2. Для кого призначені Тематичні питання: для учасників проєкту чи керівника?
3. Як правильно сформулювати Ключове і Тематичні питання?
4. Ключове питання має стосуватися однієї чи декількох тем?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 3

Тема: *Розробка Плану проєкту. Формулювання дослідницьких завдань проєкту з метою формування навичок мислення високого рівня та навичок 21 століття*

Мета: проаналізувати таксономію Блума й змоделювати навички мислення високого рівня, які будуть формуватися в учасників під час роботи над власним Проєктом; проаналізувати Шаблон плану проєкту; розпочати роботу над розробкою Плану власного проєкту; ознайомитися з основними положеннями Закону про авторське право й обговорити його.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль2 / Вправа2), Microsoft Word, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

3. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

4. Становлення особистості майбутнього фахівця в умовах підготовки до професійно-педагогічної діяльності: діалог зі стейкхолдерами: монографія / за ред. акад. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ «Друк+», 2022. 276 с.

5. Сучасні освітні технології в цифровій реальності: монографія; за ред. академіка НАПН України Р. С. Гуревича. Київ: Видавництво «Юрка Любченка», 2024. 472 с.

6. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

План заняття:

1. Аналіз таксономії Блума й основних дієслів, які можуть використовуватися керівником проєкту для формулювання запитань з метою формування в учасників навичок мислення високого рівня.
2. Побудова питань Проєкту для формування навичок мислення низького і високого рівня.
3. Формування навичок стислого опису власного Проєкту.
4. Заповнення Шаблону Плану Проєкту.
5. Ознайомлення з державними стандартами і програмами предметів.
6. Заповнення шаблону «Типи ресурсів, необхідних для проєкту».

Основні питання заняття

- Як можна ефективно використовувати комп'ютерні технології для плідного навчання?
- Які навички мислення високого рівня формуються в учасників під час роботи над Проєктом?
- Як Ключове й Тематичні питання проєкту сприятимуть мисленню?
- Яка інформація має міститися у Плані Проєкту?

ТЕОРЕТИЧІ ВІДОМОСТІ:

У 1956 році Бенджамін Блум, професор Чикагського університету, запропонував теорію «Систематика (таксономія) освітніх цілей», визначивши *шість рівнів освітніх цілей – знання, розуміння, використання (знання низького рівня), аналіз, синтез та оцінювання (знання високого рівня)*, – які використовуються освітянами впродовж останніх п'ятдесяти років для визначення розвитку навичок мислення високого рівня. Ця система цілей отримала широке міжнародне визнання.

З метою розвитку навичок мислення високого рівня під час розробки

Проекту, необхідно правильно формулювати завдання (питання) для учасників проекту. З цією метою необхідно використовувати дієслова, що розташовані у колонках АНАЛІЗ, СИНТЕЗ, ОЦІНЮВАННЯ таблиці, наведеної нижче. Завдання та діяльність учасників проекту мають бути сплановані так, щоб процес навчання був спрямований на зміни у рівнях розумової діяльності. Важливо формувати не просто мислення, а навички мислення високого рівня.

Таксономія Блума: визначення(вимірювання) когнітивних (мислиннєвих) процесів



У таблиці 3.1 наведено перелік ключових слів для формування завдань і питань різного рівня.

Відображення процесу формування навичок мислення високого рівня прослідковується у *Плані проекту*, який розробляє керівник з метою формулювання завдань учасникам для здійснення проектування.

План проекту містить інформацію щодо:

- теми, основних і змістових питань Проекту;
- стислого опису Проекту;
- навчальних предметів, з якими пов'язаний проект;
- віку учасників, яких стосується Проект;
- державних освітніх стандартів;
- навчальних цілей та очікуваних результатів проектування;
- діяльності учасників під час проектування;

- використаних ресурсів та матеріалів;
- диференціації проєктування;
- оцінювання знань та вмінь учасників тощо.

Таблиця 3.1

Розвиток навичок мислення високого рівня та моделювання запитань

НАВИЧКИ МИСЛЕННЯ НИЗЬКОГО РІВНЯ					
Знання <i>відтворення чи впізнання інформації</i>		Розуміння <i>розуміння та інтерпретація</i>		Використання <i>перетворення з одних умов на інші</i>	
організувати визначити відтворити ідентифікувати скласти список запам'ятати перерахувати	назвати переказати впізнати повторити показати встановити	класифікувати порівняти продемонструвати описати виразити ідентифікувати вказати інтерпретувати перефразувати переустановити трансформувати візуалізувати	звітувати підсумувати скласти розпізнати розмістити перевірити обрати прояснити розділити обговорити пояснити	застосувати вирахувати обрати класифікувати продемонструвати іграти по ролях ілюструвати інтерпретувати маніпулювати модифікувати	оперувати застосувати на практиці встановити співвідношення вирішити проблему використати записати
НАВИЧКИ МИСЛЕННЯ ВИСОКОГО РІВНЯ					
Аналіз <i>Ідентифікувати частини та встановити співвідношення</i>		Синтез <i>Скласти частини разом, щоб сформулювати єдине ціле</i>		Оцінювання <i>Виявити цінності чи використати вже відомі критерії</i>	
проаналізувати підрахувати виділити категорії протиставити покритикувати експериментувати проєкзамеңувати диференціювати протестувати організувати	вивести (умовивід, формулу) запитати виділити розпізнати обрати порівняти розцінити	класифікувати зібрати(змонтувати) скомпонувати сконструювати схематизувати винайти розвинути обговорити сформулювати запропонувати приготувати скласти звіт	висунути гіпотезу управляти встановити порядок планувати підтримати виписати порівняти зібрати створити розробити	провести оцінювання дати оцінку довести оцінити порівняти з критеріями обрати порівняти критикувати відстояти (думку) встановити	визначити цінність розсудити виправдати передбачити встановити вибрати відстояти цінність

План проєкту відображає інформацію щодо:

- діяльності учасників щодо формування навичок мислення високого рівня;
- шляхів використання цифрових технологій під час проєктування;
- знань з предметів, необхідних для вирішення проблеми, порушеної в проєкті;

- методів дослідницької роботи учасників проєкту.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).*

Один студент з пари відповідає на питання щодо свого Проєкту:

- назва проєкту;
- тема проєкту;
- Ключове, Тематичні та Змістові питання;
- у чому полягає дослідницька діяльність учасників у проєкті?

Інший студент формулює для свого колеги у парі конкретні пропозиції щодо теми Проєкту й дає відповіді на питання:

- Чи хочеться мені, як учаснику, брати участь у такому проєкті? Що зацікавило в проєкті?
- Чи міг би я як допитливий учасник задати такі Ключове і Тематичні питання?
- Як можна вдосконалити проєкт?

Поміняйтеся ролями.

Запишіть у зошит усі пропозиції колеги, які можна використати у своєму Проєкті.

2. *Обговоріть у парах таксономію Блума моделювання навичок мислення високого рівня. Заповніть таблицю 3.2.*

3. *Змодельуйте питання для формування навичок мислення низького і високого рівня для вашого проєкту.*

4. *Ознайомтеся з Шаблоном плану проєкту (Модуль2 / Вправа2 / Шаблон плану проєкту).*

5. *Збережіть Шаблон плану проєкту у папку **Portfolio_Prizviste / portfolio_psuhologa / plan_proektu** під ім'ям «Plan_proekty».*

6. *Перегляньте приклади планів проєктів, що зберігаються в розділі Модуль2 / Вправа2. Зосередьте свою увагу на розділах «Стислий опис проєкту», «Діяльність учасників». Запишіть у зошит, які ідеї ви хотіли б втілити у*

власному Проєкті.

7. Заповніть Шаблон плану проєкту текстом відповідно до теми вашого Проєкту. Видаліть слово «Шаблон» із заголовку плану.

Примітка: для заповнення пункту «Державні освітні стандарти та навчальні програми» необхідно ознайомитися й проаналізувати державні освітні стандарти з потрібної галузі, які розміщено на програмному компакт-диску в розділі **Модуль2 / Вправа2**.

Таблиця 3.2

Розвиток навичок мислення високого рівня та моделювання запитань

Змістове питання	Знання	Розуміння	Використання	Аналіз	Синтез	Оцінювання
Хто такий керівник?	Наведіть декілька визначень поняття "керівник" Перерахуйте визначення поняття "керівник"	Наведіть приклади конкретних керівників Опишіть (перекажіть) біографію якогось керівника Поясніть, чому ця людина є керівником	Охарактеризуйте якогось конкретного як керівника. Яку діяльність він здійснює?	Назвіть характерні риси керівника Порівняйте дії в одній й тій самій ситуації декілька керівників	Створіть образ (розробіть, змодельуйте) ідеального керівника школи	Обґрунтуйте характерні риси ідеального керівника Назвіть найважливіші риси ідеального керівника Спрогнозуйте (передбачте) поведінку керівника в конкретній ситуації
	Які визначення поняття "керівник" ви знаєте?	Кого з відомих вам людей ви можете назвати керівником?	Як саме взаємодіє один з наведених вами керівників зі своїми підлеглими? Який він має на них вплив?	Чому конкретний керівник є успішним/неуспішним? Які саме риси успішного керівника?	Яким ви бачите ідеального директора школи? Яким ви бачите вашого майбутнього ідеального керівника?	Чому саме ці риси ви вважаєте найважливішими для ідеального керівника школи? Які дві з цих рис ви вважаєте найголовнішими? Аргументуйте чому
Що таке дружба?						

8. Збережіть вимоги державних освітніх стандартів із потрібної галузі в папці **Portfolio_Prizviste / dopomigni_materialy** вашого Портфоліо.

9. *Ознайомтеся із законами про авторське право (Модуль2 / Вправа3).*

Домашнє завдання:

1. *Перегляньте приклади* планів проєктів (принаймні 5-6 прикладів), що зберігаються в розділі *«Приклади Портфоліо проєктів»* компакт-диску.
2. *Доопрацюйте* (заповніть до пункту *Друковані матеріали*) *План вашого проєкту* (знаходиться у папці **Portfolio_Prizviste / portfolio_psuhologa / plan_proektu**). Зосередьте увагу на пунктах «Стислий опис проєкту», «Діяльність учасників проєкту».
3. *Збережіть* навчальні програми із потрібної галузі, що необхідні для вашого проєкту, в папці **Portfolio_Prizviste / dopomigni_materialy** вашого Портфоліо (їх має бути від 3 до 5).
4. *Визначте*, які джерела ресурсів – Інтернет, електронні енциклопедії, друковані ресурси тощо – будуть потрібні вам для виконання Проєкту. З'ясуйте, які саме джерела будуть необхідні для створення (презентації, публікації, веб-сайту) вашого проєкту.
5. *Ознайомтеся* з правилами створення бібліографічного опису під час цитування друкованих джерел та з правилами опису електронних публікацій (програмний компакт-диск, розділ *Модуль3 / Вправа1 / Приклади оформлення друкованих джерел*).

Питання для самоконтролю:

1. Поняття про таксономію Блума й формування навичок мислення низького і високого рівня.
2. Ключові слова для формулювання питань з метою формування навичок мислення високого рівня.
3. Основні і Змістовні питання проєкту. Ключові ознаки.
4. Відмінності між Ключовим і Тематичним питанням проєкту.
5. З якою метою створюється План проєкту?
6. Які розділи мають входити до Плану проєкту?

7. Як пов'язані між собою План проєкту та Портфоліо проєкту?
8. У яких складових Плану відображаються складові Портфоліо проєкту?
9. Чи можна скопіювати вимоги до знань та вмінь учасників, зазначені в державному освітньому стандарті, до свого Плану проєкту?
10. Чи має відповідний розділ Плану проєкту містити матеріал про форми та критерії оцінювання діяльності учасників?
11. Які основні вимоги до Портфоліо висуваються при вирішенні завдань, пов'язаних з розвитком учасників проєкту?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 4

Тема: *Пошук ресурсів для Портфоліо телекомунікаційного проєкту.*

Робота з пошуковими системами та каталогами

Мета: формувати практичні навички пошуку, аналізу, оформлення та оцінювання інформаційних ресурсів для Портфоліо проєкту згідно вимог; продовжити роботу над розробкою Плану проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 3), Microsoft Word, інтернет-браузери, електронні мультимедійні енциклопедії.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Бойко О. В. Технології психолого-педагогічного супроводу: Методичний посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2020. 142 с.

3. Гончаренко Р. В. Психологічні технології в соціальній роботі: Практичний посібник. Одеса: ОНУ імені І.І. Мечникова, 2021. 150 с.

4. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

5. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

6. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

7. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

8. Лебедева А. М. Технології психологічного супроводу в навчальному процесі: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 118 с.

9. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.
10. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.
11. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.
12. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.
13. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf
14. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. З'ясування основних положень Закону про авторське право, обговорення питань, пов'язаних з неправовим використанням інформаційних джерел.
2. Пошук інформаційних ресурсів для Портфоліо проєкту.
3. Створення списку інформаційних джерел.
4. Продовження розробки Плану проєкту.

Основні питання заняття

- Як можна ефективно використовувати можливості мережі Інтернет для навчання?
- Які навички формуються в учасників під час пошуку інформації для Портфоліо проекту?
- Які закони про авторське право діють в Україні?
- Яких законів про авторське право необхідно дотримуватися в проектній діяльності?

Корисні веб-ресурси

Веб-сайти програми Intel[®] «Навчання для майбутнього»

- www.iteach.com.ua – програма Intel[®] **»Навчання для майбутнього«** в Україні;
- www.intel.ua/education/ – освітні програми компанії Intel в Україні;
- www.intel.com/education/ – освітні міжнародні програми компанії Intel.

Список сайтів про авторське право

- <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi> – «Міжнародні та українські закони про авторські права»;
- <http://patent.km.ua/ukr/articles/> – «Інтернет у законодавчому полі України»;
- <http://zn.kiev.ua/ie/archiv/379/> – «Віртуальна прогулянка по чистому Інтернету»;

Українські освітні портали:

- <http://www.mon.gov.ua/> – офіційний сайт Міністерства освіти, науки, молоді та спорту України;
- <http://osvita.org.ua> – каталог освітніх ресурсів (новини освіти, вищі навчальні заклади України і Росії);

- <http://www.ccf.kiev.ua/> – соціальна освіта в Україні (організація семінарів, тренінгів, дистанційна освіта у галузі соціальної педагогіки);
- <http://school.kiev.ua/> – портал, присвячений проблемам упровадження нових технологій в галузі середньої освіти України (інформатика, підручники, матеріали, застосування комп'ютерів на уроках фізики, математики, іноземної мови, олімпіади, періодика);
- <http://edu.ukrsat.com/> – ресурси для вчителів (методичні розробки, навчальні програми) й для учнів (бібліотеки, реферати, олімпіади, адреси шкіл Києва та України).

Інші важливі ресурси

- <http://www.olymp.vinnica.ua> – всеукраїнські інтернет-олімпіади з різних предметів (фізика, інформатика);
- <http://www.ednu.kiev.ua> – все, що пов'язано з освітою: навчальні заклади, освіта за кордоном;
- <http://visnyk.iatp.org.ua/news/> – Вісник програм шкільних обмінів (Посольство США в Україні);
- <http://cen.iatp.org.ua> – сайт Мережі громадянської освіти IREX;
- <http://www.kar.net/~iearn/> – Інформаційний сайт Міжнародної освітньої та ресурсної мережі (I*EARN-Україна);
- <http://www.asi.org.ua/> – Агенція суспільної інформації «Ініціатива» за підтримки Програми МАТРА КАП Посольства Королівства Нідерландів;
- http://www.asi.org.ua/civic_society/finance.htm – програми донорських організацій та благодійних фондів, які працюють в Україні (контактні дані фондів, програми), посилання на засоби масової інформації, громадські організації;
- <http://dialog.lviv.ua> – мережа освітніх громадських організацій м. Львова, сфери діяльності: освіта, екологія, місцеве самоврядування;

– <http://www.intellect.org.ua/> – сайт мережі аналітичних центрів України. Містить розділи «Освіта та наука», а також «Гранти» з вказівками на програми розвитку викладачів;

– <http://gurt.org.ua/> – ресурсний центр розвитку громадських організацій «Гурт». Інформація про джерела фінансування, заявлені на поточний рік, адреси та контактні дані фондів. Програми навчання, в т.ч. стипендії та програми обміну для учнів та вчителів;

– <http://www.pr-center.org.ua> – «Ефективні комунікації» – веб-ресурс для недержавних організацій, що працюють над промоцією своїх інституцій за допомогою комунікативних технологій. Містить розділ «Гранти» – програми декількох фондів на поточний рік.

Колекції зображень, звуків і фонів в Інтернеті

– <http://www.animationfactory.com> – колекція анімаційних малюнків на тему: школа, комп'ютер, спорт, птахи, тварини та ін. Англomовний ресурс;

– <http://www.freegraphics.com/> – англomовний ресурс. Вільна веб-графіка, фони, шрифти, фотографії та фони для робочого столу;

– <http://soundamerica.com/> – колекція різноманітних звуків (англomовний ресурс);

– <http://www.art-builders.com> – колекція малюнків та анімацій (англomовний ресурс);

– <http://www.freegraphics.com/> – вільна веб-графіка, фони, шрифти, фотографії та фони для робочого столу (англomовний ресурс);

– <http://www.art-builders.com> – колекція малюнків та анімацій (англomовний ресурс).

Спеціалізовані пошукові системи

– <http://info.studyweb.com> – спеціалізована система пошуку ресурсів з питань освіти;

– <http://infomine.ucr.edu> – віртуальна бібліотека електронних видань;

- http://searchenginewatch.com/links/Specialty_Search_Engines – каталог спеціалізованих пошукових машин;
- <http://www.sciseek.com> – пошук наукової інформації;
- <http://www.unicyb.kiev.ua/MMEDIA/reports/TaisiyaNazarenko/index.htm> – електронна бібліотека математичної літератури;
- <http://lingresua.tripod.com/domivka.htm> – ресурси українського слова (сайт, присвячений українській мові);
- <http://www.pautina.net/> – сайт містить посилання на словники з культури та мистецтва, наприклад: словник художніх термінів, глосарій термінів та висловів із світу моди та ін.;
- <http://lit.portal.kharkov.ua/catalog/> – літературний портал: список посилань з анотаціями, мовні й культурологічні словники (латинь та ін.), енциклопедія віршів, посилання на колекцію рефератів та наукових робіт із юриспруденції, політології, психології, електронні версії рідкісних книг.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Обговоріть домашнє завдання:* джерела ресурсів, – Інтернет, електронні енциклопедії, друковані ресурси тощо – необхідні для виконання Проєкту, зокрема, для створення результатів дослідження (презентації, публікації, веб-сайту).
2. *Здійсніть пошук* інформаційних ресурсів для Портфоліо проєкту. Скористайтеся списками освітніх веб-сайтів, графічних і відео ресурсів, що розташовані на програмному компакт-диску в розділі **Модуль3 / Вправа 2**.
3. *Збережіть* знайдену текстову, табличну, графічну, аудіо, відео тощо інформацію у папці **dopomigni_materialy** вашого Портфоліо.
4. *Підберіть матеріали* (підручники, методичну літературу, державні програми і стандарти, розробки інших заходів), які стануть вам у нагоді під час розробки Проєкту.

5. *Скоригуйте* таблицю «Типи ресурсів, необхідних для проєкту» (шаблон – програмний компакт-диск, розділ *Модуль2 / Робочі бланки і шаблони*), яка збережена у папці *doromigni_materialy* вашого Портфолію.

6. *Заповніть* шаблон посилань на використані веб-ресурси (програмний компакт-диск, розділ *Модуль3 / Вправа1*) й збережіть його у папку ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa*** з ім'ям ***posilannya_web*** вашого Портфолію.

7. Ознайомтеся з прикладами оформлення друкованих матеріалів (програмний компакт-диск, розділ *Модуль3 / Вправа1*).

8. Аналогічно п. 6 *створіть список* посилань на використані літературні джерела й збережіть його у папку ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa*** з ім'ям ***posilannya_druk*** вашого Портфолію (заповнити документ потрібно повністю на 1 аркуш і більше видозмінивши його як на рис. нижче) Будьте уважні: оформлення книг і статей у журналах та газетах – зовсім різне (див. рис. 4.1. нижче).

9. Ознайомившись із статтями про авторське право (*Модуль2 / Вправа3*), пройдіть тест на знання законів про авторське право (*Модуль2 / Вправа3*).

10. *Ознайомтеся* й заповніть шаблон про авторське право (*Модуль3 / Вправа3 / Приклад листа про авторське право*), який потрібно зберегти у папку ***Portfolio_Prizviste/dozvolu_na_materialy*** з ім'ям ***avtor_pravo*** .

11. *Продовжіть роботу* над Планом проєкту (заповніть розділи «Друковані матеріали», «Ресурси Інтернету»). За потреби скоригуйте розділи «Стислий опис проєкту», «Діяльність учасників проєкту».

Посилання на використані друковані матеріали

Автор	Назва	Вихідні дані
Крип'якевич І. П.	Галицько–Волинське князівство	Київ: Наукова думка, 1984. — 176 с.
Войтович Л.	Нові (невикористані) джерела до історії Галицько-Волинського князівства та біографії князя Лева Даниловича	Вісник НТШ, 2013. – № 49. – С. 24-27.
Загребельна Н.	Утворення Галицько-Волинської держави за Романа Мстиславича	Історія в школі. – 2008. – № 10. – С. 32-34.
Куций І.	Гене́за Галицько-Волинського князівства в науково-історичних інтерпретаціях галицьких вчених ХІХ ст.	Тернопіль, 2006. – Вип. 1. – С. 255-262.
Винокур І.	Галицько-Волинське князівство і Болохівська земля ХІІ-ХІІІ ст.	Галич, 2004. - С. 40-44.

Рис. 4.1. Зразок посилань на використані друковані джерела

Домашнє завдання:

1. *Відкоригуйте і заповніть* повністю на 1 аркуш і більше шаблон посилань на використані веб-ресурси (знаходиться у **Portfolio_Prizviste/portfolio_psuhologa / case_psuhologa /posilannya_web**).

2. *Відкоригуйте і заповніть* повністю на 1 аркуш і більше шаблон посилань на використані літературні джерела (знаходиться у **Portfolio_Prizviste/portfolio_psuhologa / case_psuhologa /posilannya_druk**).

3. *Відкоригуйте* шаблон про авторське право (**Portfolio_Prizviste / dozvolyna_materialy / avtor_pravo**).

4. *Заповніть* до кінця **План проєкту** (знаходиться у папці **Portfolio_Prizviste / portfolio_psuhologa / plan_proektu / Plan_proekty**). Будьте уважні: розділ *Ключові слова* має містити 8 слів або словосполучень, що стосуються теми вашого проєкту.

Питання для самоконтролю:

1. Яких правил створення бібліографічного опису при цитуванні друкованих джерел необхідно дотримуватися?

2. Яких правил опису електронних публікацій необхідно дотримуватися?

3. У чому полягає різниця між оформленням посилання на друковану публікацію і на електронну?

4. Які типи пошукових систем існують в Інтернеті? У чому їх основна відмінність?

5. Який принцип організації простого пошуку?

6. У яких випадках доцільно користуватися розширеним пошуком інформації в Інтернеті?

7. Сформулюйте основні рекомендації ефективного пошуку інформації в Інтернеті.

8. Яке призначення мають браузері? У чому полягають основні правила роботи з будь-яким браузером? Як можна ефективно використовувати можливості мережі Інтернет для отримання інформації?

9. Які навички формуються в учасників проєкту під час пошуку інформації?

10. Які державні документи України забезпечують авторське право?

11. Які види документів захищені авторським правом України?

12. Чи поширюється закон про авторське право на Інтернет?

13. З якими правилами щодо авторських прав під час використання електронних публікацій з Інтернету слід ознайомити учасників проєкту?

14. Як можна захистити авторське право на свою публікацію?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 5

Тема: *Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту.*

Розробка буклету керівника проєкту

Мета: з'ясувати як матеріали можуть сприяти розумінню учасниками проєкту основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань; окреслити шляхи використання програм пакету Microsoft Office для розробки матеріалів; розробити матеріали керівника проєкту; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 9), Microsoft Publisher, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

7. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.
8. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.
9. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.
10. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.
11. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf
12. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів матеріалів для проєкту.
2. З'ясування того, як матеріали можуть сприяти розумінню учасниками проєкту основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань.
3. З'ясування того, яким чином матеріали будуть пов'язані з результатами дослідження.
4. Формулювання пропозицій щодо використання програм пакету Microsoft Office з метою створення матеріалів керівника проєкту.
5. Застосування засобів програми Microsoft Publisher для розробки матеріалів проєкту.
6. Планування змісту і розробка матеріалів для проєкту.

7. Вдосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- *Які матеріали я можу створити для сприяння розумінню учасниками проєкту Ключового та Тематичних питань проєкту?*
- *Яким чином матеріали будуть пов'язані з результатами дослідження?*
- *Яким чином матеріали проєкту допоможуть учасникам досягти поставлених цілей і завдань?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Матеріали проєкту (створюються керівником проєкту) – нормативні й організаційні документи, на які буде спиратися *керівник проєкту*, а саме:

- *публікація керівника проєкту*, яка інформує учасникам проєкту про майбутній проєкт, його завдання;
- *презентація керівника проєкту* для представлення проєкту учасникам;
- *веб-сайт керівника проєкту* – інформаційний ресурс для учасників проєкту.

Пропозиції щодо використання публікацій для створення матеріалів проєкту:

- створення й надсилання учасникам проєкту додому стислих оглядів тем проєктування, правил поведінки у класній кімнаті, програм та списків запланованих заходів, а також іншої інформації у вигляді інформаційного бюлетеня або буклету (з включенням у нього своєї фотографії та стислих нотаток про себе та інших учасників, які вже працювали у проєктах);
- створення інформаційних звітів з фотографіями про екскурсії, зустрічі, бесіди, круглі столи та іншу діяльність у межах проєкту;
- створення анотацій до майбутнього проєкту з включенням у неї вимог та термінів реалізації проєкту, фотографій учасників, що вже працювали над

проєктом, переліку корисних для проєкту ресурсів та інших ідей щодо того, як учасники можуть досягти успіху;

- інформування учасників проєкту у вигляді інформаційного бюлетеня або буклету про оновлення змісту проєктування чи зміни у ньому впродовж року: розклад домашніх робіт, план діяльності на місяць, розподіл діяльності в дослідницьких групах, статті та роботи кращих учасників проєкту, форми оцінювання діяльності учасників тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).*

1.1. По черзі продемонструйте один одному створені матеріали, даючи відповідь на питання:

- З якою метою створювалися матеріали?
- Яким чином додаткові матеріали пов'язані з роботами учасників проєкту?
- Чи відповідають матеріали цілям, Ключовому й Тематичним питанням проєкту?

1.2. Занотуйте цікаві для вас думки та пропозиції, що виникли в процесі обговорення.

2. *Сплануйте і створіть матеріали проєкту.*

2.1. Проаналізуйте приклади матеріалів (програмний диск, розділи *Модуль8 / Домашня робота / Учительські публікації*). *Обговоріть питання:*

- Які саме матеріали я можу створити для сприяння розуміння учасниками проєкту Ключового й Тематичних питань проєкту?
- На яких етапах реалізації проєкту можна використати наведені приклади матеріалів?
- Яким чином матеріали будуть пов'язані з результатами дослідження ?

2.2. *Сформулюйте пропозиції* щодо використання форм оцінювання результатів дослідження, мультимедійних презентацій, публікацій і веб-сайтів для створення матеріалів проєкту.

2.3. *Сплануйте* зміст матеріалів керівника проєкту: заповніть шаблони планування публікації керівника проєкту веб-сайтів (програмний диск, розділи *Модуль9 / Вправа1*).

Домашнє завдання:

1. *Створіть матеріали проєкту:* публікацію (буклет) керівника проєкту у програмі MS Publisher або на онлайн сервісі Canva. Збережіть буклет у папці ***portfolio_psihologa / case_psihologa*** з ім'ям ***buklet_kerivnika***.

Вимоги:

- на титульній сторінці – загальна назва проєкту, інформація про заклад та керівника (ПІБ);
- задати загальний фон до всіх сторінок;
- ввести текст до текстових полів у відповідні фігури з відповідною заливкою;
- додати зображення, графічні об'єкти, таблиці;
- вміти групувати та розгрупувати об'єкти;
- висновки.

Буклет може містити також таку інформацію:

- Проблема, якій присвячений проєкт;
- Вхідні знання та навички учасників перед початком роботи над проєктом;
- Цілі та очікувані результати дослідження;
- Приблизний час, необхідний для реалізації проєкту;
- Перелік предметів з якими пов'язаний проєкт;
- Рекомендована література;

- Визначення термінології щодо теми проєкту;
- Стислий опис проєкту;
- Завдання для дослідників та їх короткий опис: Група 1 - «Назва», Група 2 - «Назва», Група 3 - «Назва»,
- Перелік тематичних питань, які будуть розкривати дослідники і т.д.

Питання для самоконтролю:

1. Які документи можна віднести до матеріалів проєкту?
2. Чому керівнику проєкту пропонується під час організації проєктної діяльності створювати матеріали проєкту?
3. З якою метою доцільно використовувати різного типу гіперпосилання під час створення матеріалів проєкту?
4. Яку допомогу керівнику проєкту можуть надати матеріали проєкту в ефективній організації самостійної (індивідуальної, парної чи групової) дослідницької діяльності?
5. З якою метою Вами були створені матеріали проєкту?
6. Яким чином для створення матеріалів проєкту можна використовувати програми пакету Microsoft Office? Які можливості цих програм можна використати?
7. Як електронні мультимедійні енциклопедії та інші програмні засоби здатні допомогти керівнику проєкту під час організації проєктної діяльності?
8. На якому етапі реалізації проєкту керівник проєкту може використовувати матеріали проєкту?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 6

Тема: *Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту.*

Розробка мультимедійної презентації керівника проєкту

Мета: з'ясувати як матеріали проєкту можуть сприяти розумінню учасниками основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань; окреслити шляхи використання програм пакету Microsoft Office для розробки матеріалів проєкту; розробити матеріали керівника проєкту; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 9), Microsoft PowerPoint, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

7. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.
8. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.
9. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.
10. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.
11. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.
12. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf
13. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів матеріалів проєкту.
2. З'ясування того, як матеріали можуть сприяти розумінню учасниками основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань.
3. З'ясування того, яким чином матеріали проєкту будуть пов'язані з результатами дослідження.
4. Формулювання пропозицій щодо використання програм пакету Microsoft Office з метою створення матеріалів керівника проєкту.
5. Застосування засобів програми Microsoft PowerPoint для розробки матеріалів проєкту.

6. Планування змісту і розробка матеріалів проєкту.

7. Вдосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- *Які матеріали я можу створити для сприяння розумінню учасниками Ключового та Тематичних питань проєкту?*
- *Яким чином матеріали проєкту будуть пов'язані з результатами дослідження?*
- *Яким чином матеріали проєкту допоможуть учасникам досягти поставлених цілей і завдань?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Матеріали проєкту (створюються керівником проєкту) – нормативні й організаційні документи, на які буде спиратися *керівник проєкту*, а саме:

- *презентація керівника проєкту* для представлення проєкту учасникам;
- *публікація керівника проєкту*, яка інформує учасників про майбутній проєкт, його завдання;
- *веб-сайт керівника проєкту* – інформаційний ресурс для учасників.

Пропозиції щодо використання мультимедійних презентацій для створення матеріалів проєкту:

- розробка автобіографічної презентації для знайомства з учасниками на початку заняття;
- розробка електронних варіантів лекцій, ігор, змагань, що супроводжуються демонстрацією слайдів;
- допомога учасникам у виконанні самостійних досліджень, домашніх завдань: покрокові інструкції з посиланнями на перевірені веб-сайти, вказівки щодо розподілу завдань у дослідницьких групах;

- створення архівів занять (презентацій) для додаткових занять з учасниками, в тому числі відсутніми на заняттях;
- розміщення презентації на веб-сайті для забезпечення можливості її перегляду учасниками;
- подання результатів проведення експерименту з використанням графіки, таблиць, діаграм, зображень, анімації й посилань;
- розробка презентації для відкритого заняття, до дня відкритих дверей, для демонстрації на батьківських зборах тощо;
- представлення анотації презентації або ідеї нового проєкту;
- подання інформації про перспективи розвитку основних ідей проєкту;
- представлення інформації про щоденну діяльність, спрямовану на реалізацію проєкту та чергових завдань.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).*

1.1. По черзі продемонструйте один одному створені матеріали, даючи відповідь на питання:

- З якою метою створювалися матеріали проєкту?
- Яким чином матеріали проєкту пов'язані з роботами учасників?
- Чи відповідають матеріали проєкту цілям, Ключовому й Тематичним питанням проєкту?

1.2. Занотуйте цікаві для вас думки та пропозицій, що виникли в процесі обговорення.

2. *Сплануйте і створіть матеріали проєкту.*

2.1. Проаналізуйте приклади матеріалів (програмний диск, розділи *Модуль8 / Домашня робота / Учительські мультимедійні презентації*).
Обговоріть питання:

- Які саме матеріали я можу створити для сприяння розуміння

учасниками Ключового й Тематичних питань проєкту?

- На яких етапах реалізації проєкту можна використати наведені приклади матеріалів проєкту?

- Яким чином матеріали проєкту будуть пов'язані з результатами дослідження ?

2.2. *Сформулюйте пропозиції* щодо використання форм оцінювання результатів дослідження, мультимедійних презентацій, публікацій і веб-сайтів для створення матеріалів проєкту.

2.3. *Сплануйте* зміст матеріалів керівника проєкту: заповніть шаблони планування презентації керівника проєкту веб-сайтів (програмний диск, розділи *Модуль9 / Вправа1*).

Домашнє завдання:

1. *Створіть матеріали проєкту:* презентацію керівника проєкту у програмі MS PowerPoint, яка має розкривати загальну тематику проєкту. Збережіть презентацію у папці ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa*** з ім'ям ***presentasia_kerivnika***.

Вимоги:

- Презентація має бути 10-15 слайдів. Текст має бути у фігурах або об'єктах SmartArt. Текст розбавляється картинками.

- Застосуйте фон до всіх слайдів, що стосується теми проєкту (перший слайд може відрізнятися).

- Перший слайд - тема проєкту, керівник проєкту – ПІБ.

- Другий слайд – План (внутрішні гіперпосилання) проєкту (5-6 пунктів - використовуючи об'єкти SmartArt – анімація по черзі).

- Третій слайд – Мета проєкту, Актуальність проєкту + відповідні зображення.

- Четвертий і т.д. слайди – висвітлення плану проєкту.

- Інформація має відображатися у вигляді тез (шрифт не менше 28 розміру, вирівнювання тексту по ширині) + зображення, таблиці, текст у фігурах. Застосувати тригер з довідкою.
- Передостанній слайд – Висновки (які відповідають плану презентації. Скільки пунктів – стільки висновків).
- Останній слайд – Використані матеріали (3 друковані + 3 інтернет-джерела) – нумерований список (можна взяти із розроблених вами файлів – posilan_druk і posilan_web).
- До презентації застосувати єдиний перехід до всіх слайдів (взявши прості) та анімацію на вхід - до кожного об'єкту слайду.

Питання для самоконтролю:

1. Які документи можна віднести до матеріалів проєкту?
2. Чому керівнику проєкту пропонується під час організації проєктної діяльності створювати матеріали проєкту?
3. З якою метою доцільно використовувати різного типу гіперпосилання під час створення матеріалів проєкту?
4. Яку допомогу керівнику проєкту можуть надати матеріали проєкту в ефективній організації самостійної (індивідуальної, парної чи групової) дослідницької діяльності?
5. З якою метою Вами були створені матеріали проєкту?
6. Яким чином для створення матеріалів проєкту можна використовувати програми пакету Microsoft Office? Які можливості цих програм можна використати?
7. Як електронні мультимедійні енциклопедії та інші програмні засоби здатні допомогти керівнику під час організації проєктної діяльності?
8. На якому етапі реалізації проєкту керівник проєкту може використовувати матеріали проєкту?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 7

Тема: *Створення матеріалів для телекомунікаційного проєкту. Створення інтерактивних плакатів, кросвордів, ігор тощо засобами локального програмного забезпечення*

Мета: з'ясувати як матеріали проєкту можуть сприяти розумінню учасниками основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань; окреслити шляхи використання програм пакету Microsoft Office для розробки матеріалів проєкту; розробити матеріали керівника проєкту з допомогою інтерактивних плакатів, кросвордів, ігор тощо засобами локального програмного забезпечення; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 9), Microsoft PowerPoint, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

7. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

8. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

9. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.

10. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

11. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

12. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

13. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів матеріалів проєкту.
2. З'ясування того, як матеріали проєкту можуть сприяти розумінню учнями основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань.
3. З'ясування того, яким чином матеріали проєкту будуть пов'язані з результатами дослідження.

4. Формулювання пропозицій щодо використання програм пакету Microsoft Office з метою створення матеріалів керівника проєкту .

5. Застосування засобів програми Microsoft PowerPoint для розробки матеріалів проєкту, а саме інтерактивних плакатів, кросвордів, ігор тощо.

6. Планування змісту і розробка матеріалів проєкту.

7. Вдосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- *Які матеріали проєкту я можу створити для сприяння розумінню учасниками Ключового та Тематичних питань проєкту?*
- *Яким чином матеріали проєкту будуть пов'язані з результатами дослідження?*
- *Яким чином матеріали проєкту допоможуть учасникам досягти поставлених цілей і завдань ?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Матеріали проєкту (створюються керівником проєкту) – нормативні й організаційні документи, на які буде спиратися *керівник проєкту*, а саме:

- *презентація* керівника проєкту для представлення проєкту учасникам;
- *публікація керівника проєкту*, яка інформує учасників про майбутній проєкт, його завдання;
- *веб-сайт* керівника проєкту – інформаційний ресурс для учасників.

Інтерактивна презентація керівника проєкту може містити: інтерактивні плакати, кросворди, ігри тощо, що створені засобами локального програмного забезпечення.

Тригер - ефект, що спрацьовує після натискання на об'єкт (головна перевага тригерів – при натисканні на об'єкт слайду не відбувається автоматичний перехід на інший слайд!).

Наприклад, з допомогою тригерів можна створити інтерактивний тест на базі презентації. В якості варіантів відповіді можуть виступати слова, цифри або зображення. Якщо учасник натискає на неправильний варіант відповіді, то відповідь зникає, в іншому випадку спрацьовує будь-який ефект анімації, змінює розмір, колір або місце розташування об'єкта.

Крім того, за допомогою тригерів в PowerPoint можуть бути створені вікторини, ігри, інтерактивні плакати і багато іншого.

Подивіться інструкцію і дізнайтеся, як додати тригери в презентацію PowerPoint - <https://www.youtube.com/watch?v=e7kwSl7bY8o> .

Відео-приклад створення опитування за допомогою тригерів - <https://www.youtube.com/watch?v=o3ceS1zRM7Q>

Таким чином, презентація може реагувати на дії учасника проєкту за допомогою тригерів, забезпечуючи інтерактивну взаємодію досліджуваного матеріалу з учасниками проєкту. Завдяки використанню тригерів учасники стають активними в проєктній діяльності. При цьому керівник проєкту може сам визначити хід перегляду всієї презентації або її окремих частин.

Розглянемо технологію створення тригера на прикладі *простой гри*.

1. Спочатку потрібно на слайді розмістити об'єкти. Для нашого прикладу додаємо картинки овочів і ягід.

2. Потрібно продумати яким чином до них буде застосована анімація і тригер. За нашим задумом треба зробити так, щоб овочі віддалялися, а ягоди залишалися.

3. Задаємо обрану анімацію. Для цього на верхній панелі **показ слайдів** відкриємо **Налаштування анімації ...**

4. За допомогою кнопки миші виділяємо потрібні об'єкти. В області завдань «Налаштування анімації» Натискаємо на кнопці «Додати ефект».

5. Надаємо їм анімацію: овочам - анімацію виходу (зникнення), ягодам - анімацію виділення (прозорість) (рис. 7.1).

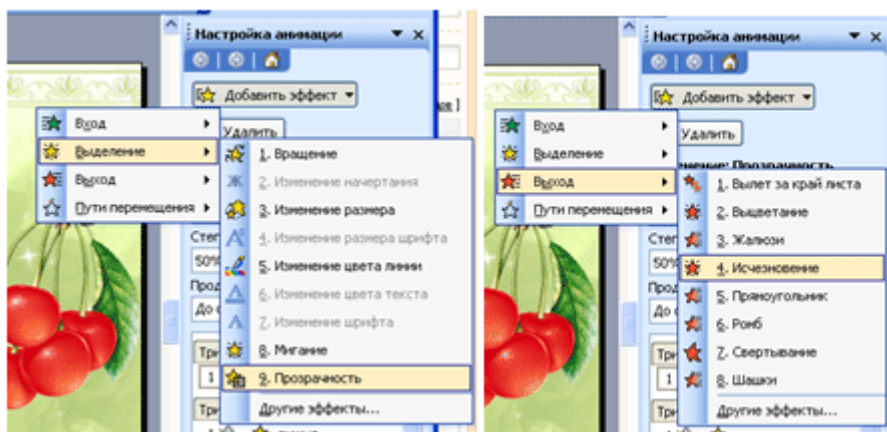


Рис. 7.1. Налаштування дії під час створення триггеру

6. Створюємо тригер (перемикач). В області завдань **»Налаштування анімації»** потрібно клацнути стрілку поряд з ефектом, щоб відкрити спливаюче меню, і вибрати команду **»Час»** (рис. 7.2).

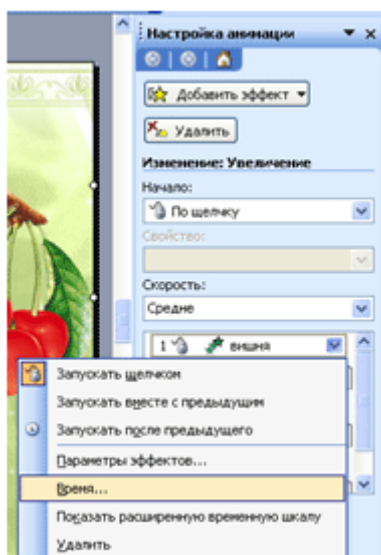


Рис. 7.2. Налаштування часу під час створення триггеру

8. Натисніть кнопку **»Перемикачі»** в лівій нижній частині вікна. Виберіть параметр **»Почати виконання ефекту при натисканні»**. З'явиться список. Вибрати потрібний елемент із запропонованого списку (якого об'єкту застосовуємо тригер) (рис. 7.3).

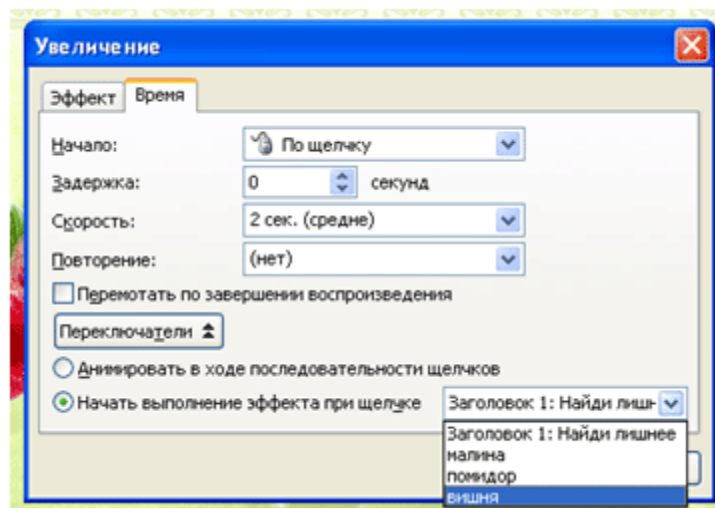


Рис. 7.3. Налаштування тригера

9 Для попереднього перегляду даного дії в області завдань **«Налаштування анімації»** натискаємо кнопку **«Показ слайдів»**.

Приклад технології створення тригера на прикладі уроку математики.

Серед запропонованих чисел вибрати парні. На слайді числа 2, 3, 4, 5. Учні «клацають» мишею по числу. Якщо учень вибрав правильну відповідь, то число змінює колір, а якщо вибрав не правильну відповідь - то число зникає.

Загальний алгоритм створення тригера в програмі PowerPoint:

1. Спочатку потрібно на слайді розмістити об'єкти і продумати, яким чином до них буде застосована анімація і тригер.

(Наприклад: серед запропонованих чисел вибрати парні). На слайді числа 2, 3, 4, 5.

Учні «клацають» мишею по числу. Якщо учень вибрав правильну відповідь, то число змінює колір, а якщо вибрав не правильну відповідь - то число зникає.)

2. Поставити обрану анімацію. Для цього на верхній панелі **«Показ слайдів»** відкрити **«Налаштування анімації»**. Кнопкою миші виділити потрібні об'єкти. В області завдань **«Налаштування анімації»** клацнути по кнопці **«Додати ефект»**. Наприклад, для одних об'єктів задаємо анімацію

«Виділення» - «зникнення», для інших - анімацію «Виділення» - «виділення кольором» (рис. 7.4).

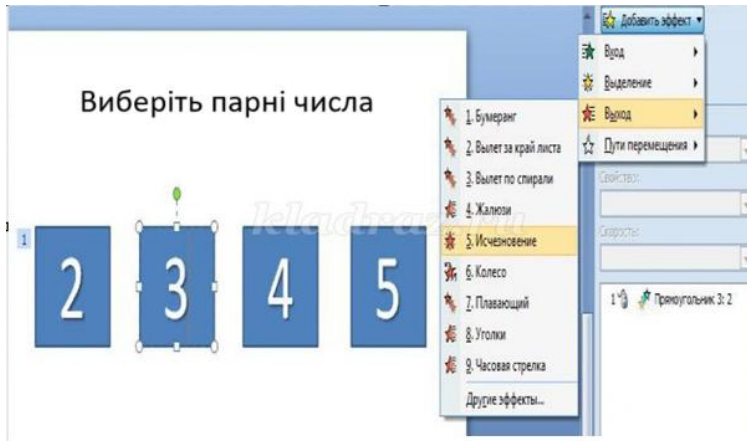


Рис. 7.4. Налаштування триггеру

Парні числа - це 2 і 4, тому виділяємо «правильні відповіді», як об'єкти, і задаємо для них анімацію. Наприклад, **«виділення кольором»**.

А для «неправильних» чисел задаємо анімацію «**зникнення**».

3. Прив'язати ефект анімації до об'єкта, щоб він запускався після клацання на слайді. Для цього використовуються перемикачі. В області завдань «**Налаштування анімації**» потрібно клацнути стрілку поряд з ефектом, щоб відкрити спливаюче меню, і вибрати команду «**Час**», натиснути кнопку «**Перемикачі**» в лівій нижній частині вікна. Вибрати параметр «**Почати виконання ефекту при натисканні**», а потім потрібний елемент (2, 3, 4 або 5 в нашому прикладі) із запропонованого списку (рис. 7.5).

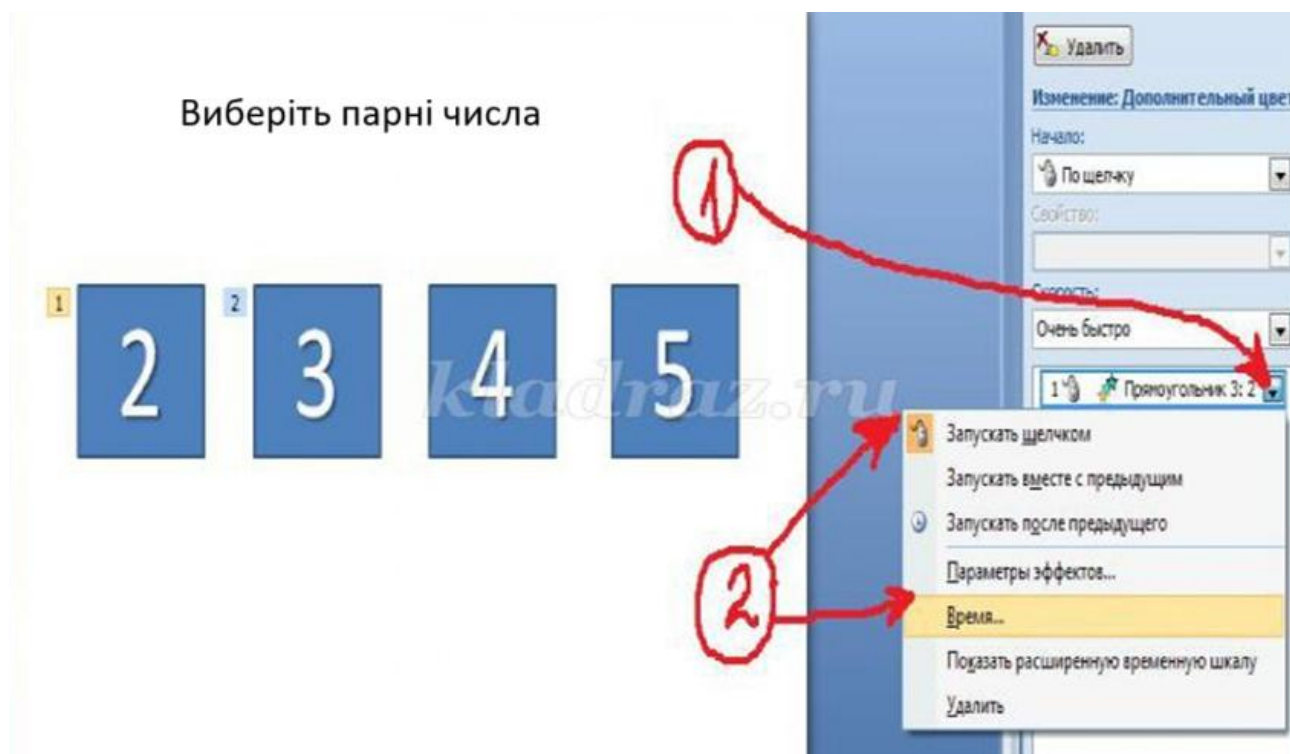


Рис. 7.5. Налаштування часу при створенні триггеру

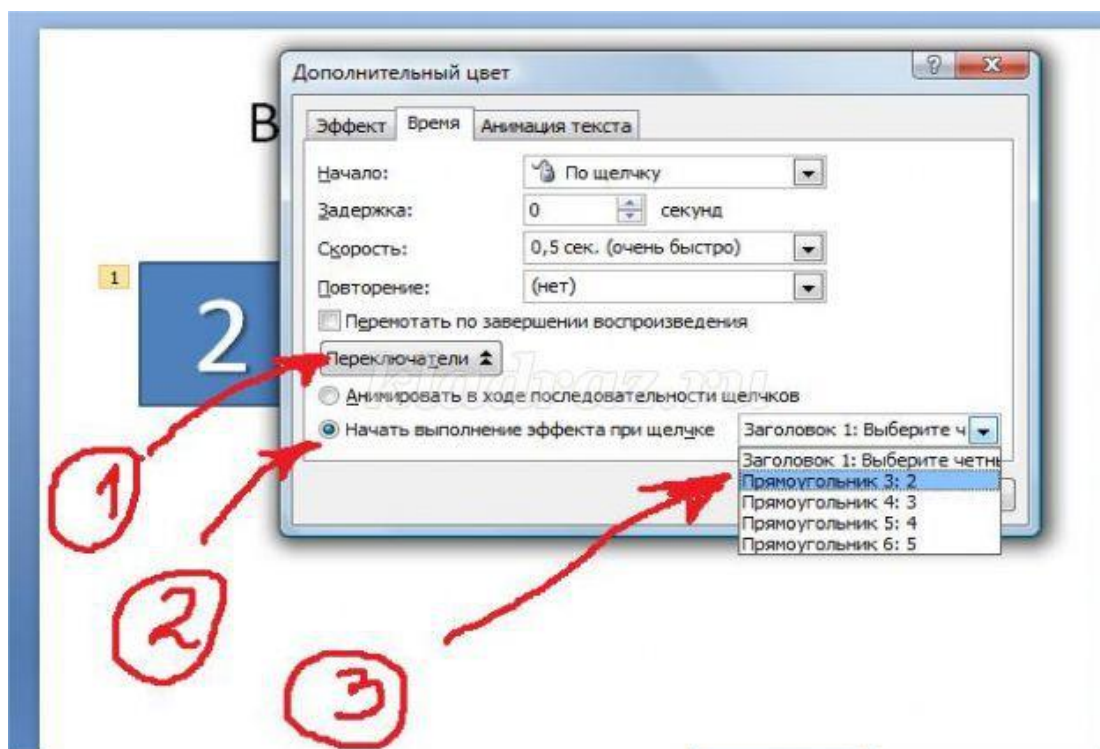


Рис. 7.6. Налаштування часу при створенні триггеру (переключателі)



Рис. 7.7. Налаштування триггеру

4. Обов'язково приберіть «галочку» в верхньому куті «Зміна слайдів». Ваші слайди з тригером повинні змінюватися при натисканні на фігуру «перехід на наступний слайд» (рис. 7.8).

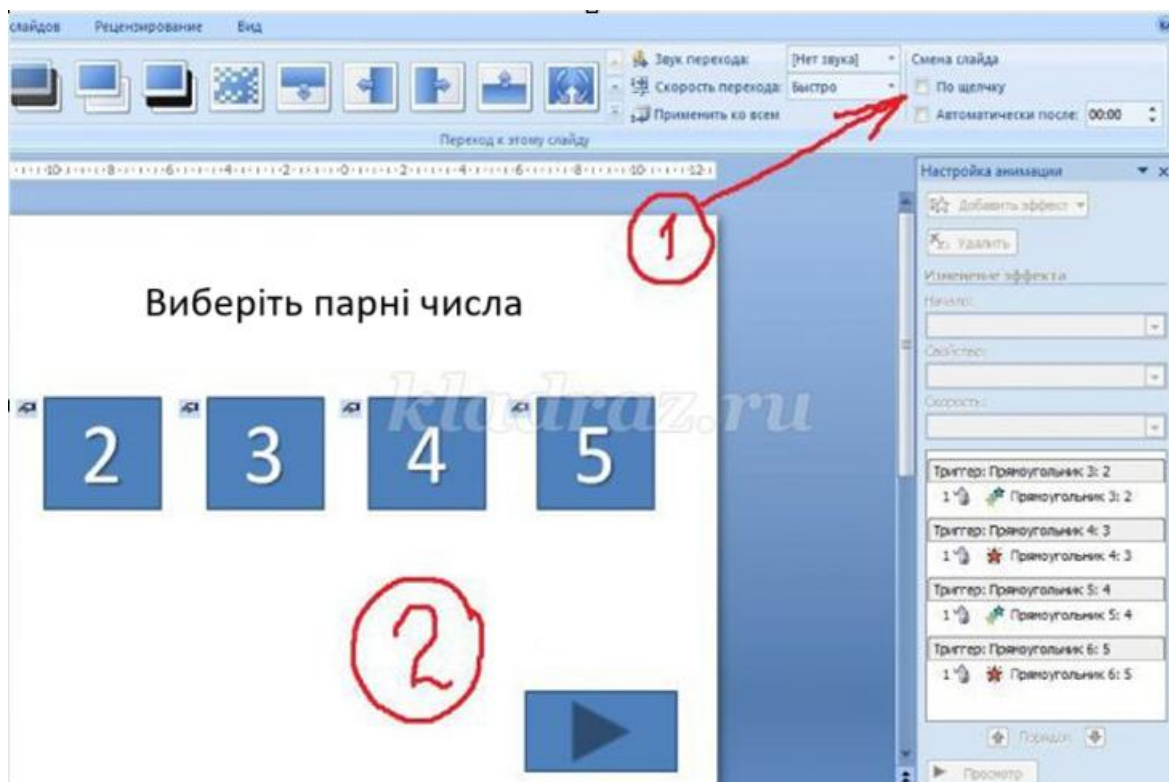


Рис. 7.8. Налаштування триггеру

ПАМ'ЯТКА для створення презентації з тригерами:

Виділяємо об'єкт - додати ефект - вибираємо потрібну функцію (вхід, виділення, вихід, шляхи переміщення) - потрібний ефект - ОК - в настройках анімації з'являється рядок з потрібним ефектом - клацаємо на стрілочку в ефекті - ЧАС - вибираємо потрібне зі списку: Після клацання, ПІСЛЯ ПОПЕРЕДНЬОГО - РАЗОМ З ПОПЕРЕДНІМ - в цьому ж вікні знаходимо ПЕРЕМИКАЧІ (це і є тригером) - почати виконання ефекту при натисканні - справа стрілочкою відкриваємо перелік об'єктів - вибираємо потрібний (після якого повинен з'явитися або зникнути даний об'єкт) - ОК - у вікні НАСТРОЙКА АНІМАЦІИ з'являється напис: тригер (назва або номер об'єкта), а у об'єкта на презентації - знак у вигляді руки з вказує пальцем (значок тригера для об'єкта).

Відео-приклад створення тригера – «*Яка столиця України?*» - https://www.youtube.com/watch?v=EEDXN_L4xog

Відео-приклад створення інтерактивної презентації. Тригери. - <https://www.youtube.com/watch?v=-Bvur7yqIFw>

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Доопрацюйте матеріали проєкту:* презентацію керівника проєкту у програмі MS PowerPoint, яка має розкривати загальну тематику проєкту, презентація збережена у папці ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa*** з ім'ям ***presentasia_kerivnika***.

2. *Створіть* у вашій презентації керівника ***інтерактивний плакат, кросворд, або гру*** за допомогою тригер-технологій обов'язково використовуючи кнопки для довідки.

Питання для самоконтролю:

1. Які документи можна віднести до методичних матеріалів?
2. Чому керівнику проєкту пропонується під час організації проєктної діяльності створювати матеріали проєкту?

3. З якою метою доцільно використовувати різного типу гіперпосилання під час створення матеріалів проєкту?

4. Яку допомогу керівнику проєкту можуть надати матеріали проєкту в ефективній організації самостійної (індивідуальної, парної чи групової) дослідницької діяльності?

5. З якою метою Вами були створені матеріали проєкту?

6. Що таке тригер ?

7. Як можна створити тригер у PowerPoint?

8. Який загальний алгоритм створення тригера в програмі PowerPoint?

9. Охарактеризуйте пам'ятку для створення презентації з тригерами.

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 8

Тема: *Електронні форми як засіб для збору, аналізу та узагальнення інформації. Концепція створення мережесих засобів для дослідження суспільної думки та проведення опитування та анкетування*

Мета: навчитися створювати електронні форми засобами соціальних сервісів Web 2.0 та використовувати їх для опитування в проєктній діяльності.

Обладнання та методичне забезпечення: підключені до глобальної мережі ПК, роздатковий дидактичний матеріал.

Література: Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

7. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

8. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

9. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

10. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

11. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

12. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

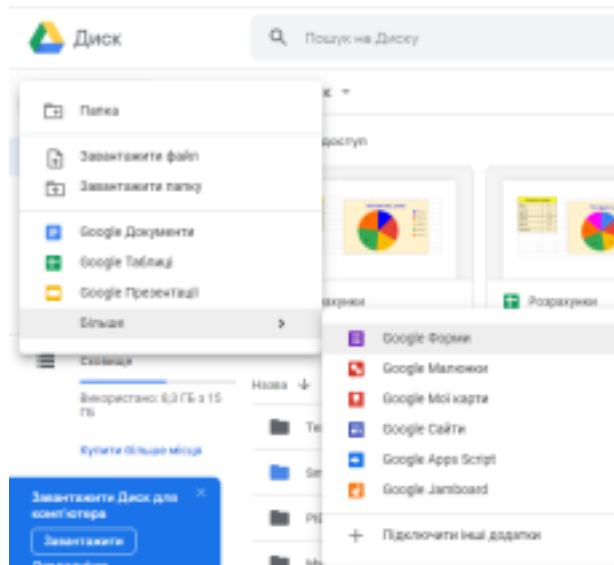
Google Форма – це один з найшвидших і простих способів створити опитування або тест: потрібно записати завдання та вибрати тип відповіді. Для використання ресурсу потрібно лише мати аккаунт Google.

Це частина офісного інструментарію Google Drive. Для можливості роботи із системою Google Drive необхідно мати зареєстрований обліковий запис (поштову скриньку) на сервері Google. Доступ до системи Google Drive здійснюється з допомогою адреси <https://drive.google.com/>.

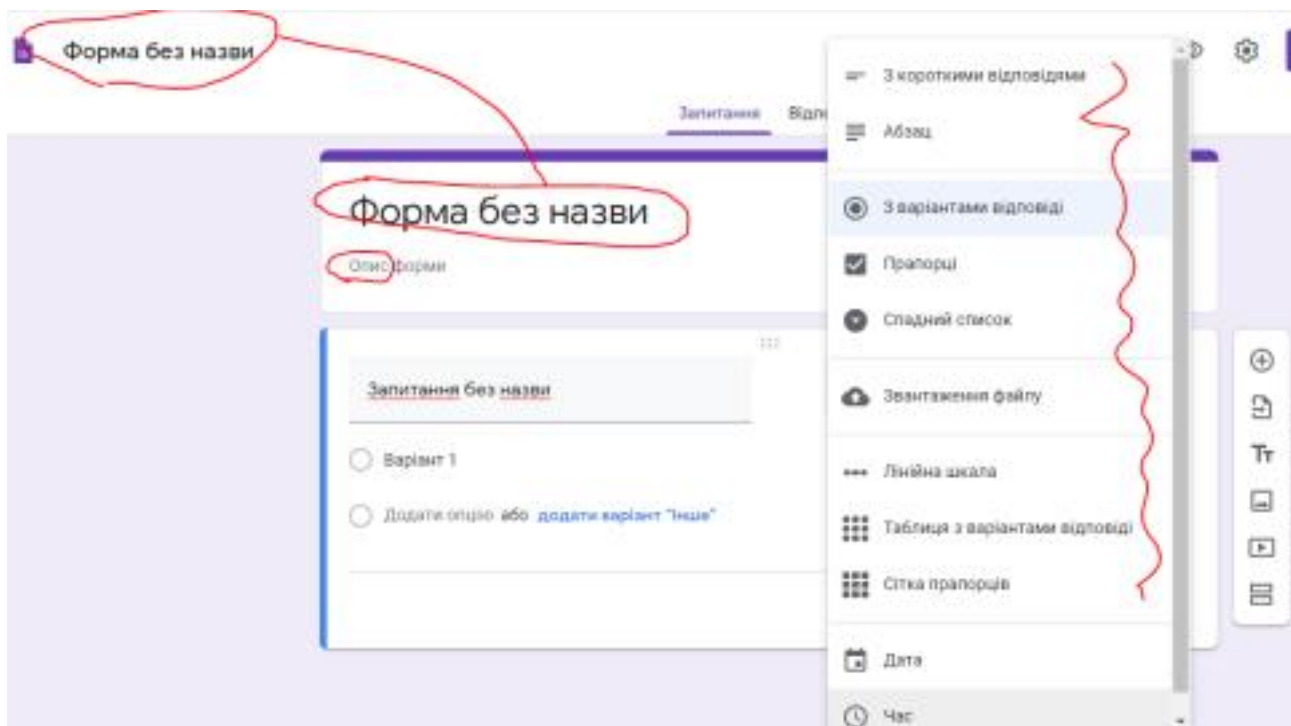
При першому вході в систему необхідно пройти аутентифікацію. Для проходження аутентифікації необхідно мати зареєстровану адресу поштової скриньки на сервісі Gmail та пам'ятати пароль. Здійснити вхід в систему Google Drive також можна і з поштової скриньки, використавши для цього команду переходу «Диск».



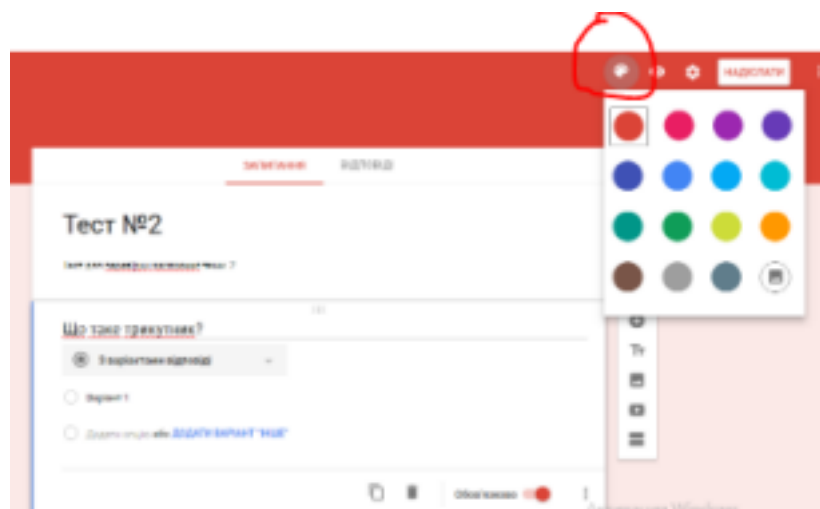
Основні типи об'єктів, з якими можна працювати в системі – це документ (текстовий – орієнтовна аналогія текстового редактора MS Word), таблиця (орієнтовна аналогія табличного редактора MS Excel), презентація (орієнтовна аналогія MS Power Point), форма, малюнок, папка).



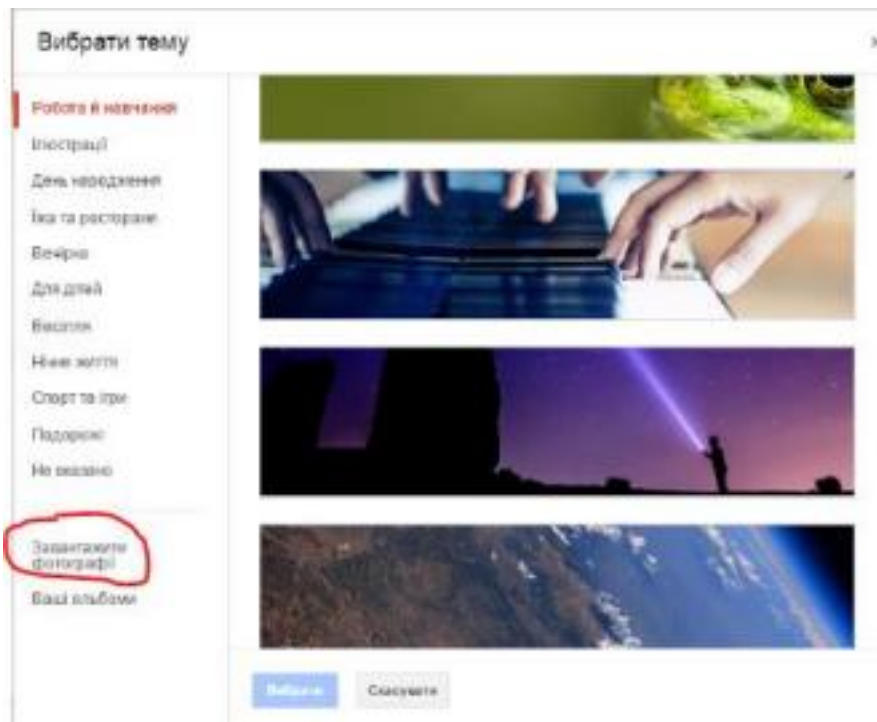
Створивши форму потрібно дати їй назву та здійснити опис.



Можна налаштувати форму, змінити зовнішній вигляд. Для цього потрібно натиснути значок **Палітра кольорів**, вибрати потрібний колір або завантажити рисунок (значок на палітрі внизу справа).



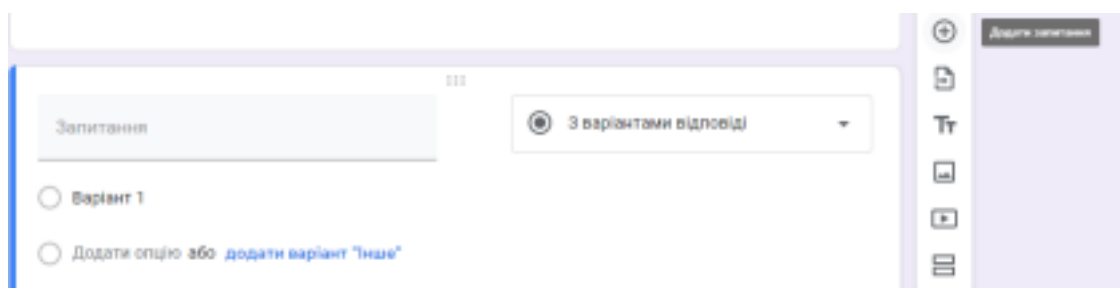
Натиснувши внизу утвореного вікна на іконку зображення, отримаємо наступне вікно, де потрібно завантажити зображення по темі свого проєкту.



Google Форми дають можливість створювати наступні 11 видів тестових запитань: з варіантами відповіді (вибір однієї правильної відповіді), прапорці (вибір декількох правильних відповідей), спадний список, завантаження файлу, лінійна шкала, таблиця з варіантами відповідей, сітка прапорців, дата, час, введення тексту з короткими відповідями, абзац. Будь-яке питання можна зробити обов'язковим для відповіді. Можна змінювати порядок питань, обирати дизайн для оформлення. Форму можна підключити до електронної таблиці Google, і тоді відповіді респондентів будуть автоматично зберігатися в ній.

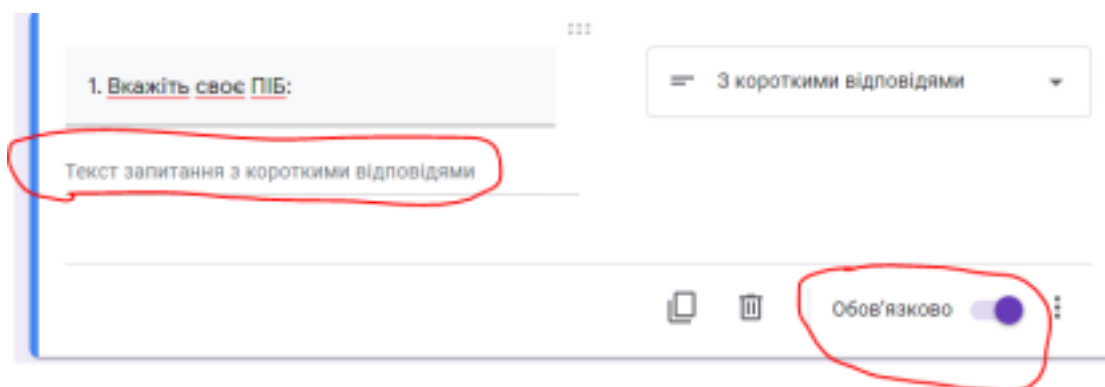
Можна також структурувати форму, розділивши її на кілька сторінок і додавши до них заголовки.

Щоб вставити питання, потрібно натиснути на стрілку поруч із кнопкою «Додати елемент» і вибрати у спадному меню один з наступних типів питання:



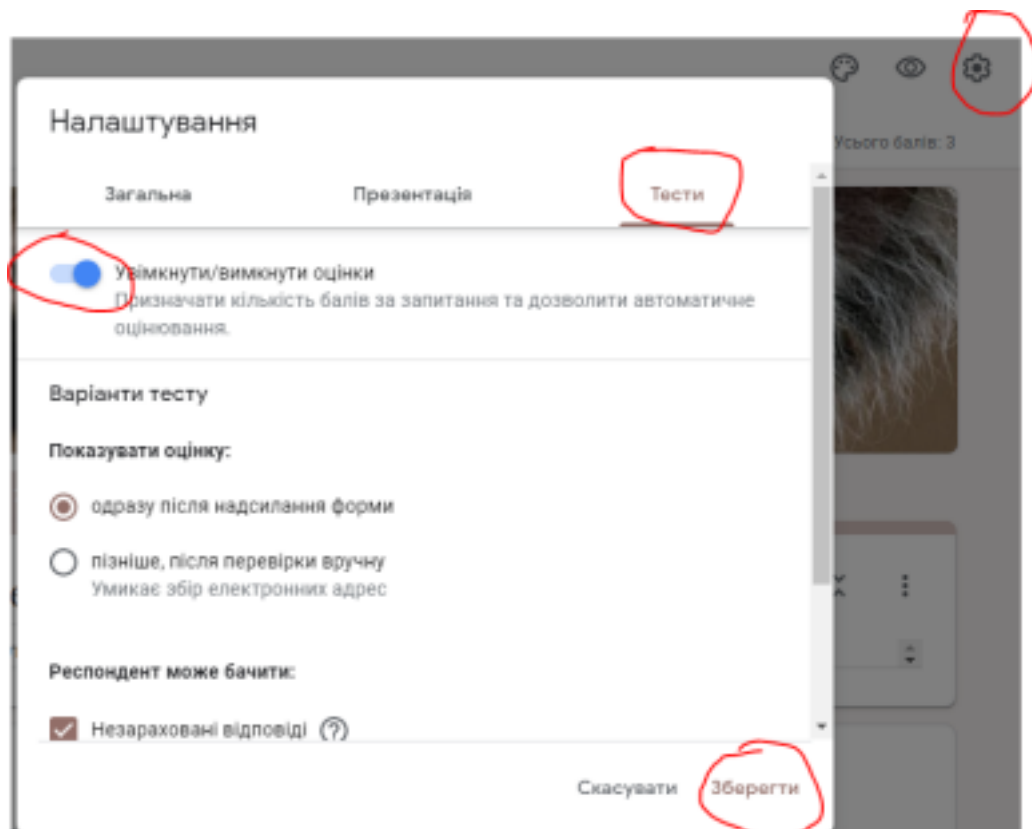
– Текст. Респонденту пропонується вписати коротку відповідь.

- Текст (абзац). Респондент вписує розгорнуту відповідь.
- Один зі списку. Респондент має вибрати один варіант відповіді з декількох.
- Кілька зі списку. Респондент може обрати кілька варіантів відповіді.
- Список, що випадає. Респондент вибирає один варіант з розкритого меню.
- Шкала. Респондент має поставити оцінку, використовуючи цифрову шкалу (наприклад, від 1 до 5).
- Сітка. Респондент вибирає певні точки в сітці, що складається із стовпців і рядків.
- Дата. Респондент вибирає дату, використовуючи календар.
- Час. Респондент вибирає точний час або часовий проміжок. Якщо натиснути саму кнопку «Додати елемент», а не на стрілку поруч із нею, то за замовчуванням буде додано текстове питання. Потім потрібно вписати варіанти відповідей. Щоб пояснити запитання, потрібно додати коментар у полі «Пояснення». Можна також встановити прапорець «Зробити це питання обов’язковим», тоді користувач не зможе відправити форму, не відповівши на нього.

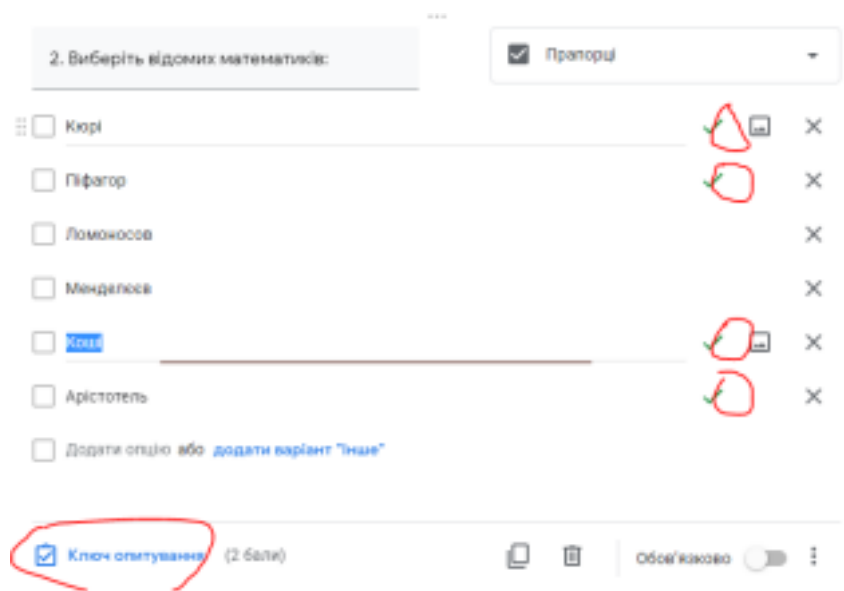


З кожним питанням, заголовком або новою сторінкою своєї форми, що знаходяться праворуч від назви запитання, можна виконувати наступні дії: редагування; копіювання; видалення.

Щоб вказати правильну відповідь, потрібно: зайти у «Налаштування», вибрати «Тести» - «Увімкнути/вимкнути оцінки» - «Зберегти».



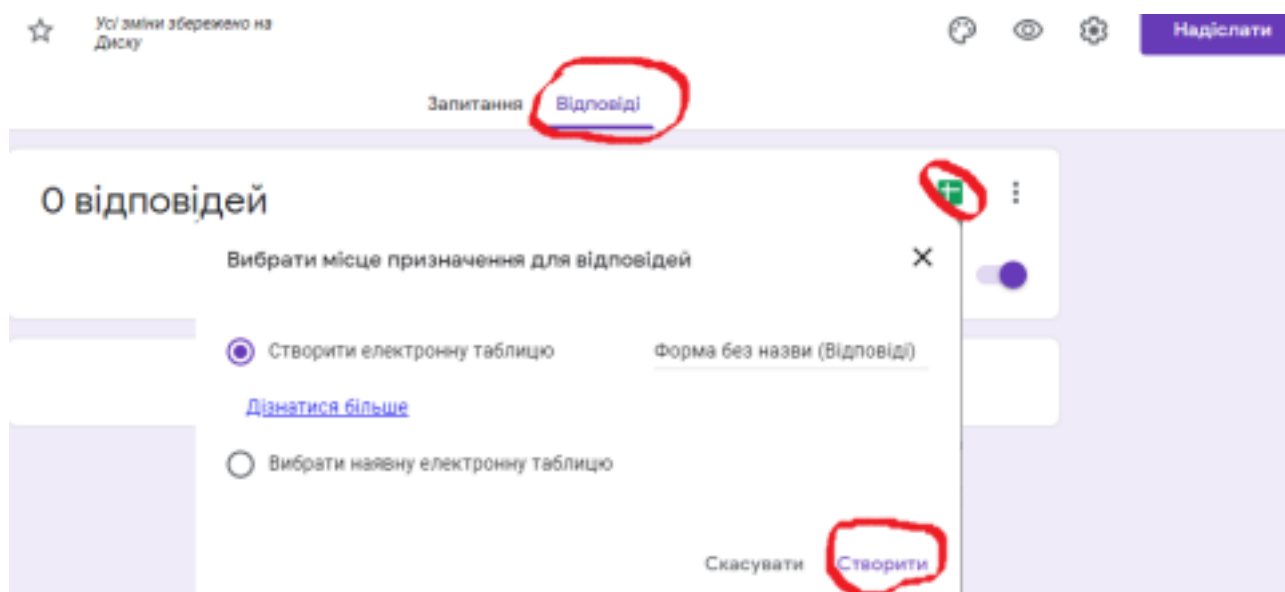
З'явиться «Ключ опитування». Натиснувши на нього – відкриється можливість вказувати правильні варіанти відповідей.



Після відправки форми розпочнеться запис відповідей. Відповіді можна зберігати в таблиці або безпосередньо у формі. Таблиця дозволяє бачити їх у хронологічному порядку в міру надходження. Якщо відповіді записуються у форму, вони будуть доступні у вигляді зведення або CSV-файлу.

У діалоговому вікні «Збереження відповідей» можна створити нову

таблицю для запису відповідей і присвоїти їй будь-яку назву. Можна також встановити прапорець «Завжди створювати нову таблицю», щоб зберігати відповіді на всі майбутні форми в таблицях.



Крім того, відповіді можна записувати на окремий аркуш у поточній таблиці. Натискаючи на «Новий лист існуючої таблиці», а потім на кнопку «Вибрати». З'явиться список електронних таблиць. Встановити прапорець поруч з потрібним файлом і натиснути «Вибрати». У таблицю буде додано новий аркуш, у якому відобразяться відповіді респондентів. Одна таблиця не може приймати відповіді з декількох форм.

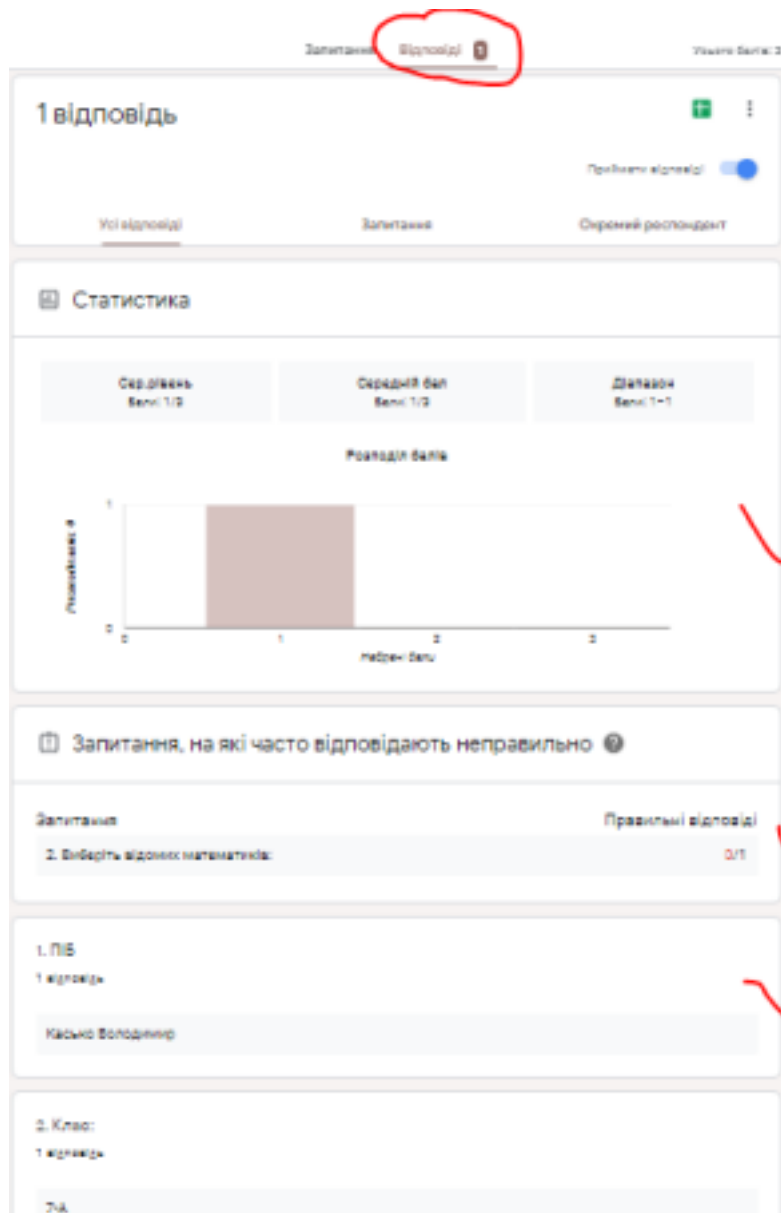
Коли таблиця обрана, кнопка «Зберігати відповіді» на панелі інструментів замінюється на кнопку «Переглянути відповіді». Потрібно її натиснути, щоб відкрити результати опитування.

Підсумок відповідей можна переглянути двома способами:

І спосіб: в електронній таблиці з відповідями;

II спосіб: з режиму «Зведена Форма».

У результаті на екрані у вигляді діаграми з'являться підсумки відповідей.



Перегляд вашої форми здійснюється за допомогою кнопки «Попередній вигляд»:



Вигляд новоствореної форми (лише усі питання мають бути пронумеровані):

SANGUINE

PHLEGMATIC

MELANCHOLIC

CHOLERIC

Темперамент

Опитування з теми "Темперамент"

Призначений для студентів 3 курсу

Кількість завдань - 10

Час проходження - 25 хв

Максимальний бал - 16

Успіхів 😊

shakhina@vspu.edu.ua [Змінити обліковий запис](#)

📧 Спільно не використовується

Зірочка (*) указує, що запитання обов'язкове

1.Вкажіть своє ПІБ *

Ваша відповідь

2.Вкажіть курс *

1

2

3

4

☐☐☐☐

Далі

Очистити форму

Перший розділ

2. Темперамент- це

Ваша відповідь

3. Які є видатні дослідники темпераменту? 4 бали
(Декілька варіантів відповідей)

☐ Гіппократ і Гален

☐ Леся Українка

☐ Іван Павлов

☐ Даніель Гоулман

☐ Карл Юнг

☐ Ернст Борис Чейн

☐ Ганс Айзенк

4. Скільки є теорій темпераменту? 1 бал

☐ чотири

☐ дві

☐ шість

☐ одна

5. В якому столітті виникло поняття темперамент? 1 бал

Вибрати

6. Доберіть правильну характеристику до кожного з типів темпераменту 4 бали

	високий рівень енергії та життєрадісності	схильні до глибоких роздумів та внутрішніх переживань	спокійні та стійкі	високий рівень енергії та наполегливості
Холерик	☐	☐	☐	☐
Сангвінік	☐	☐	☐	☐

Другий розділ

За допомогою Google Форм можна швидко проводити різноманітні опитування, аналіз та перегляд відповідей.

Приклади форм для опитування:

1. Біографія Лесі Українки та її драма-феєрія «Лісова пісня» -

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8FE4S1VPZ4OAKY-BItn5e8CgU3hwXKiJWYIRACv6DBUNTYA/viewform>

2. Українська

міфологія

-

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSepjbtTpb5C_2SxfyFnjVSobC5_6VAHe5d2LBr0hFwt6EHY5w/viewform

3. Творчість

Тараса

Григоровича

Шевченка

-

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScYqdbtBJEw6S8hвлиYyOOSZ5lp01-HVhuxxzv4D9mrOdaXaQ/formResponse>

4. Трикутники

-

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvvObHNYo2VQIqtgA5Vk4yQ2aB1XjaLTwDvfoEyvLsYJJqbQ/viewform>

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Створити Google-форму для опитування учасників по темі свого проекту.

2. Застосувати фон по темі, що стосується теми проекту.

3. Створити перший розділ, який повинен мати 2 питання:

1. Вкажіть своє ПІБ (тип питання «З короткими відповідями»)

2. Вкажіть клас (групу), в якому ви навчаєтеся (тип питання «З короткими відповідями» або «Лінійна шкала»).

Питання першого розділу мають бути пронумеровані та тип питань – «Обов'язкове».

4. Створити другий розділ, який повинен містити 10 питань різного типу з можливих 11. Тип питань не має повторюватися. Задати кількість балів для кожного питання.

5. Надіслати створену форму з користувачам для опитування.

6. Відобразити результати їх відповідей у діаграмі та електронній таблиці.

Питання для самоконтролю:

1. Що таке електронна форма?

2. Що таке аккаунт?

3. Як створити електронну форму у документах Google?
4. Які типи питань можна створити у Google-формі?
5. Як надіслати форму для опитування?
6. Як переглянути результати опитування?
7. Які режими перегляду результатів можна використовувати?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 9

Тема: *Організація та планування колективної діяльності в проєкті. Створення та редагування спільних документів у мережі*

Мета: ознайомитись із основними можливостями роботи з текстовими документами, електронними таблицями та презентаціями засобами онлайнового-офісу. Закріпити навички створення, редагування, та форматування текстових документів, проводити нескладні обчислення та будувати діаграми в електронних таблицях, форматовувати слайди презентації, застосовувати переходи до слайдів та анімацію до їх об'єктів засобами сервісу Google.docs, надавати спільний доступ для інших користувачів.

Обладнання та методичне забезпечення: підключені до глобальної мережі ПК, роздатковий дидактичний матеріал.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

5. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

6. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

7. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.
8. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.
9. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf
10. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.
11. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Створення та колективне редагування Google-документів

Google Docs — розроблений Google безкоштовний мережевий офісний пакет, що включає текстовий, табличний редактор і службу для створення презентацій.

Утворений у результаті злиття Writely і Google Spreadsheets.

Це веб-орієнтована програма, що працює в межах веб-браузера без установлення на комп'ютер користувача. Документи і таблиці, що створюються користувачем, зберігаються на сервері Google, або можуть бути збережені у файл. Це одна з ключових переваг програми, оскільки доступ до введених даних може здійснюватися з будь-якого комп'ютера, під'єданого до Інтернету. Доступ до особистих документів захищений паролем.

Сервіс **Google Docs** дає можливість користувачам працювати з текстовими, табличними документами і презентаціями просто у вікні браузера. Документи можна формувати і редагувати в режимі он-лайн, редагувати документи разом з іншими людьми, публікувати документи в Інтернеті для всіх користувачів у вигляді веб-сторінок або поміщати документи у свій блог.

Використовуючи цей сервіс, користувач не лише економить на офісному пакеті, а повністю перебудовує свою роботу з документами. Всі важливі документи, які бажано мати «під рукою», можна зберігати в мережі, редагувати з будь-якого комп'ютера, легко і швидко відправляти електронною поштою. Але головне - це можливість спільної роботи з документами. Ці переваги дозволяють по-новому організувати роботу у мережевому проєкті.

Для роботи з *текстовими Документами* Google використовується редактор **Writely** - текстовий процесор, що дозволяє редагувати текстові документи OpenDocument і Microsoft Word.

Під час роботи з **Writely** доступна велика кількість засобів **форматування**:

- зміна розміру і стилю шрифту,
- вибір кольору та оздоблення,
- створення списків і таблиць,
- вставка картинок, посилань і спеціальних знаків, закладок і коментарів.

За допомогою Документів Google можна:

- додавати документи MS Word, OpenOffice, RTF, HTML або звичайні текстові файли, створювати документи з нуля, а також завантажувати власні інтернет-документи;
- змінювати документи в Інтернеті одночасно з будь-якими вибраними, запрошувати інших користувачів переглядати ці документи;
- відстежувати, хто і коли вніс зміни до документу, і повертатися до будь-якої з попередніх версій;
- публікувати документи в Інтернеті як веб-сторінки для усіх користувачів або публікувати їх у своєму блозі;

- відправляти документи електронною поштою як додатки.

Щоб розпочати роботу з текстовими документами on-line (засобами он-лайнного офісу Google Docs) потрібно вибрати один із варіантів:

- у службах сервісу Google (рис. 9.1) вибрати кнопку *Документи* (рис. 9.2)

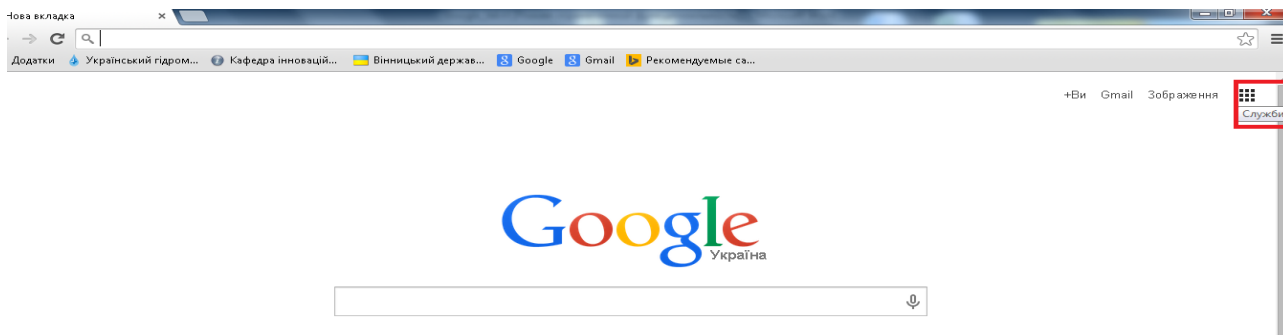


Рис. 9.1. Вибір служб сервісу Google

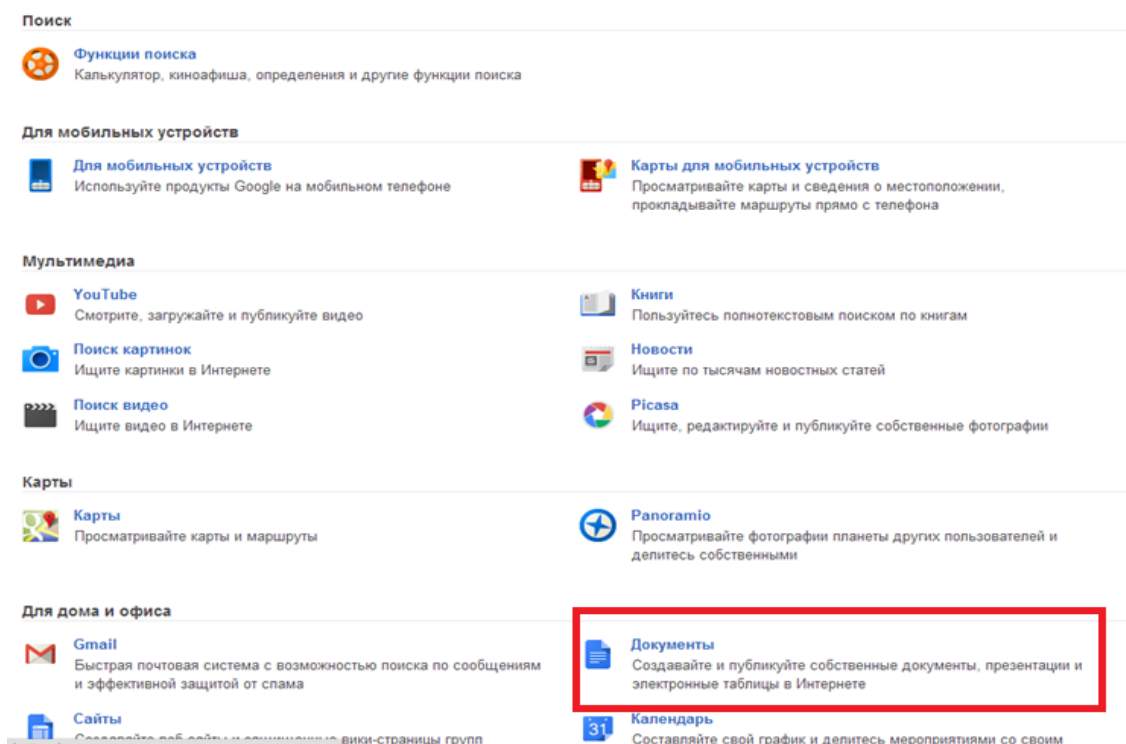


Рис. 9.2. Вибір кнопки текстові Документи Google

- або зайти на диск Google (рис. 9.3) та натиснути кнопку *Створити Документ* (рис. 9.4):

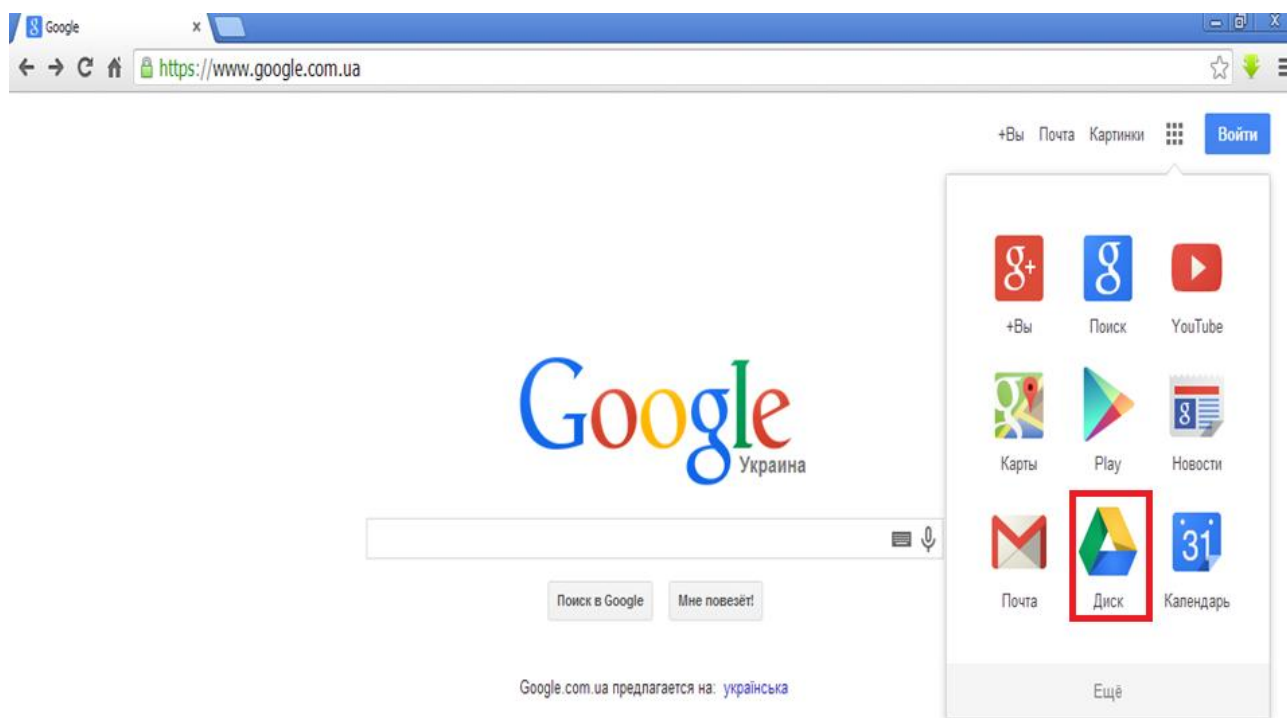


Рис. 9.3. Вибір диску Google

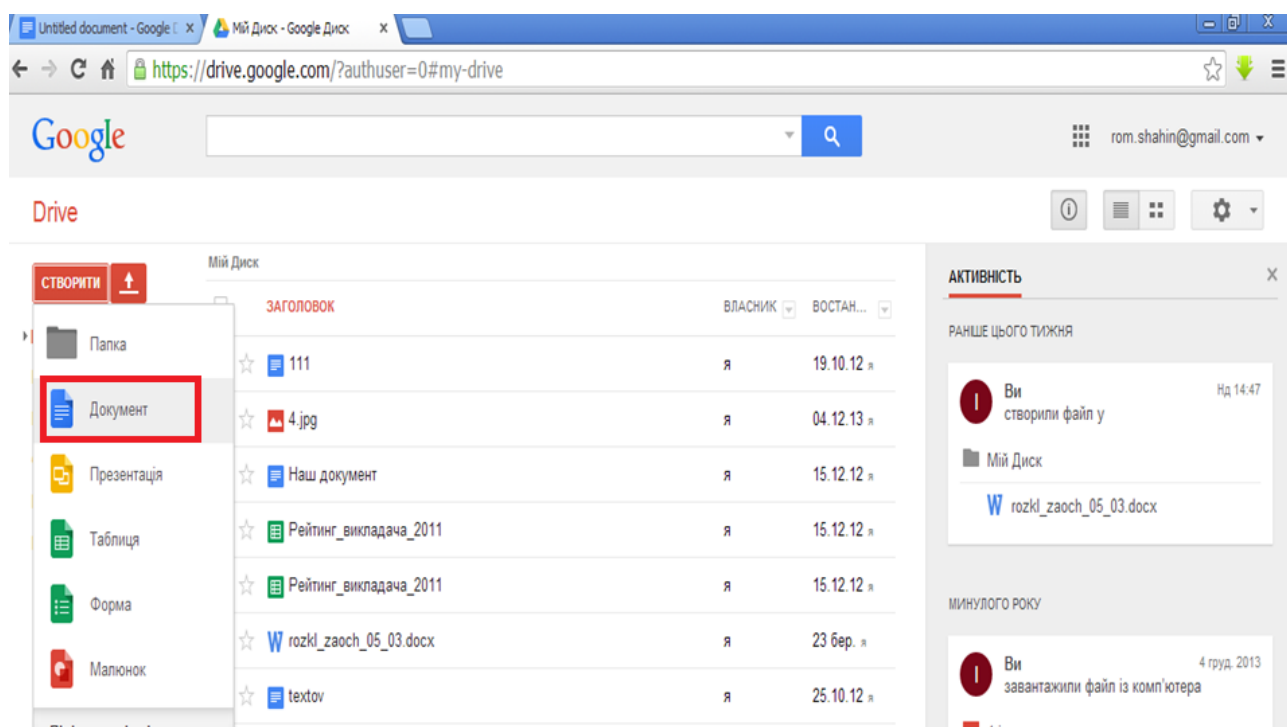


Рис. 9.4. Створення текстового документу Google

В обох випадках отримаємо вікно даного вигляду (рис. 9.5), яке містить такі вкладки: Файл, Редагувати, Вигляд, Вставити, Формат, Інструменти, Таблиця, Доповнення, Довідка.

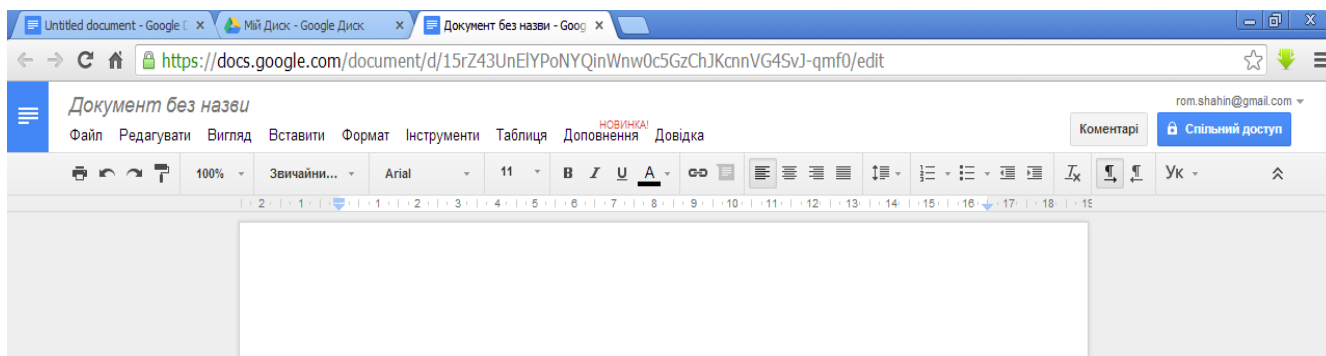


Рис. 9.5. Вікно текстового документу Google

Під час роботи з документом, якщо ви не назвали його на початку роботи, він буде автоматично збережений під назвою, яка складається з декількох перших слів набраного тексту. Щоб уникнути цього, необхідно зберегти документ на початку роботи (ще до набору тексту) або перейменувати його пізніше, після завершення роботи.

Щоб змінити параметри шрифту, можна використати стилі, які розташовані у випадяючому меню. Можна присвоїти набраному тексту стилі заголовків (рис. 9.6), змінювати тип, розмір шрифту, накреслення, колір, фон тощо.

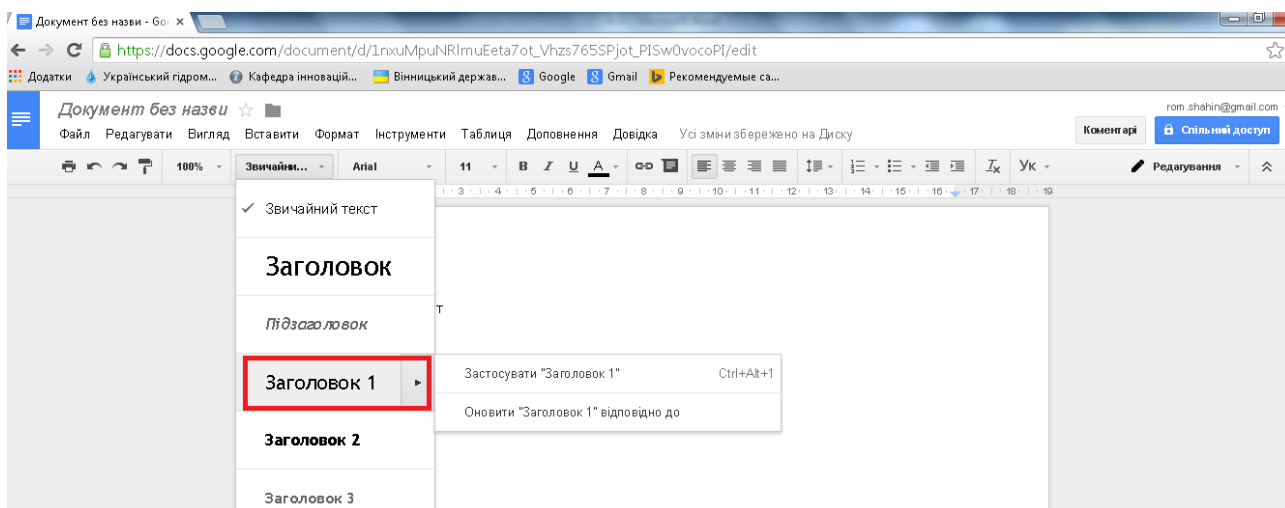


Рис. 9.6. Застосування стилів у текстовому документі Google

Інтерфейс вікна Google Docs дуже схожий на інтерфейс звичайного MS Word 2010. Наявні усі засоби редагування і форматування тексту як і в звичайному офісному текстовому редакторі, що встановлений на

персональному комп'ютері.

Також на панелі, що з'являється відразу після завантаження текстового документа Google Docs, присутні кнопки: вирівнювання тексту на сторінці, міжрядкові інтервали, нумеровані та марковані списки, збільшення та зменшення відступів, і т.д. (рис. 9.5) .

Для роботи з *електронними таблицями* використовується редактор **Google Spreadsheets**, що дозволяє заносити дані в рядки і стовпчики електронної таблиці, а також проводити нескладні обчислення. Програма допускає перетворення даних і в формат Microsoft Excel та OpenDocument.

Передбачена можливість доступу інших користувачів до створеної таблиці, як з правом редагування, так і без (щонайбільше десяти користувачам одночасно).

За допомогою електронних таблиць Google можна:

- імпортувати і експортувати файли типів *.xls; *.pdf або *.html-файли;
- форматовувати комірки і змінювати формули, обчислюючи їх результати і відображати дані в потрібному вигляді;
- спілкуватися в режимі реального часу з іншими користувачами, що змінюють цю ж таблицю;
- вставляти таблицю або її частину у свій блог або на веб-сайт.

Щоб розпочати роботу з *електронними таблицями* необхідно виконати аналогічні дії як і для створення текстових документів Google, а саме на диску Google натиснути кнопку **Створити Таблицю** (рис. 9.7):

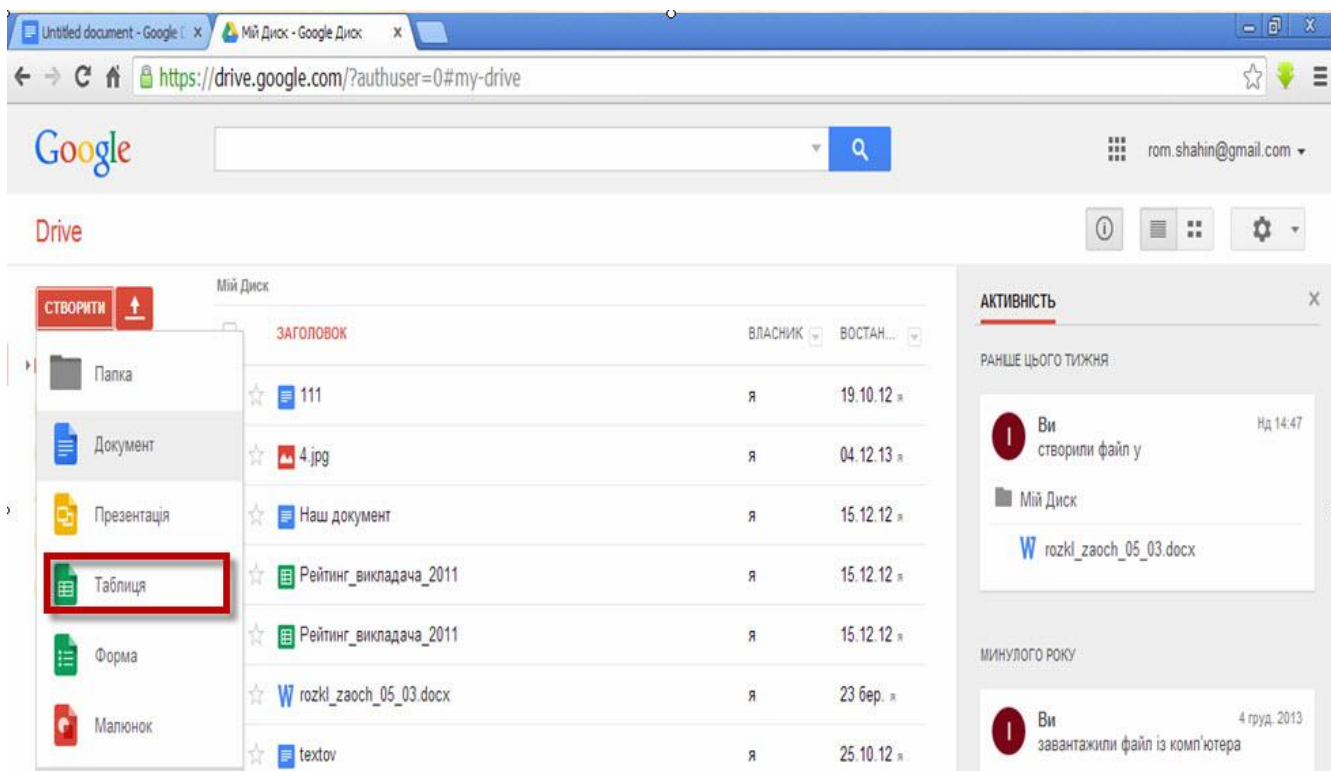


Рис. 9.7. Створення таблиць на диску Google

Отримаємо вікно даного вигляду (рис. 9.8), яке містить такі вкладки: Файл, Редагувати, Вигляд, Вставити, Формат, Дані, Інструменти, Доповнення.

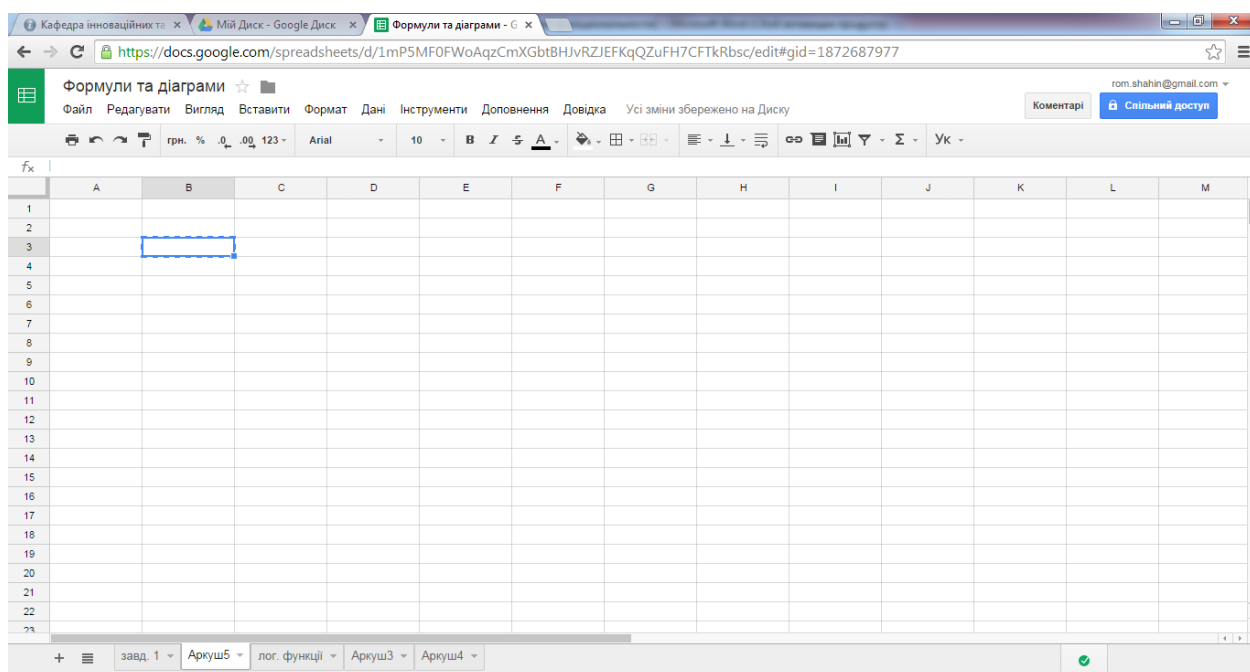


Рис. 9.8. Вікно електронних таблиць Google

Під час роботи з документом, якщо ви не назвали його на початку роботи,

він буде автоматично збережений під назвою, яка складається з декількох перших слів набраного тексту. Щоб уникнути цього, необхідно зберегти документ на початку роботи (ще до набору тексту) або перейменувати його пізніше, після завершення роботи (рис. 9.9).

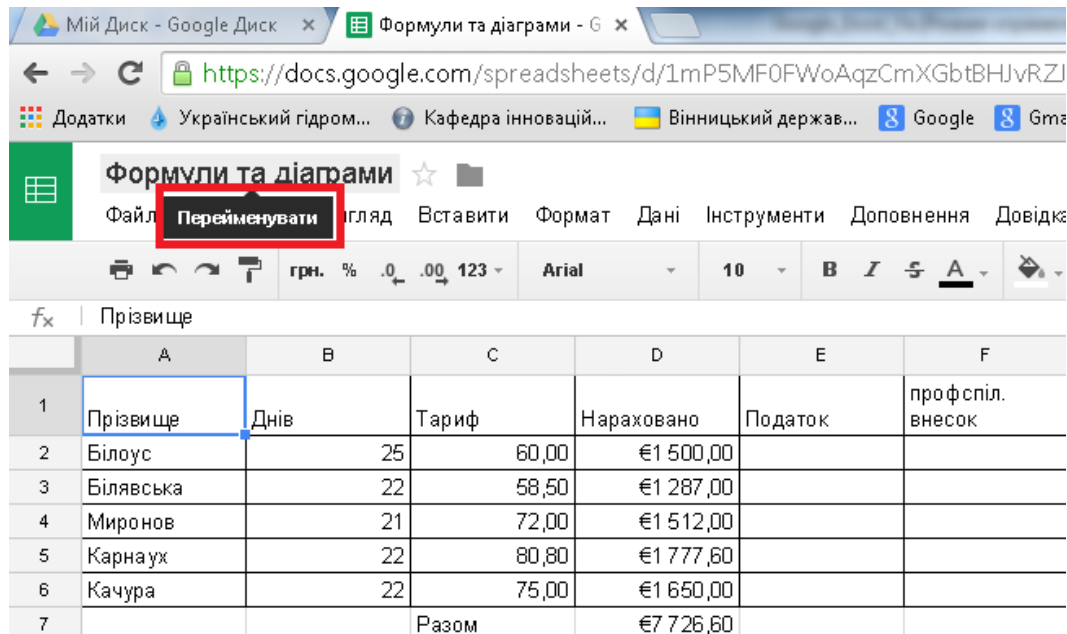


Рис. 9.9. Перейменування електронних таблиць Google у процесі роботи

На панелі інструментів головного вікна електронних таблиць знаходяться кнопки: роздрукувати, повернення, назад, формат заливки, грошовий та процентний формат, зменшити (збільшити) кількість десяткових цифр, інші формати, назва та розмір шрифту, жирний, курсив, закреслення, колір тексту, колір заповнення, межі комірки, об'єднання комірок, вирівнювання по горизонталі та вертикалі, перенесення тексту в декілька рядків у комірці, гіперпосилання, коментар, діаграма, фільтр, функції, транслітерація (рис. 9.8).

Інтерфейс вікна електронних таблиць дуже схожий на інтерфейс звичайного MS Excel 2010. Наявні усі засоби редагування і форматування комірок та роботи з діаграмами як і в звичайному офісному редакторі, що встановлений на персональному комп'ютері.

Для надання спільного доступу редагування або перегляду електронних таблиць використовується кнопка **Спільний доступ** (рис. 9.10).

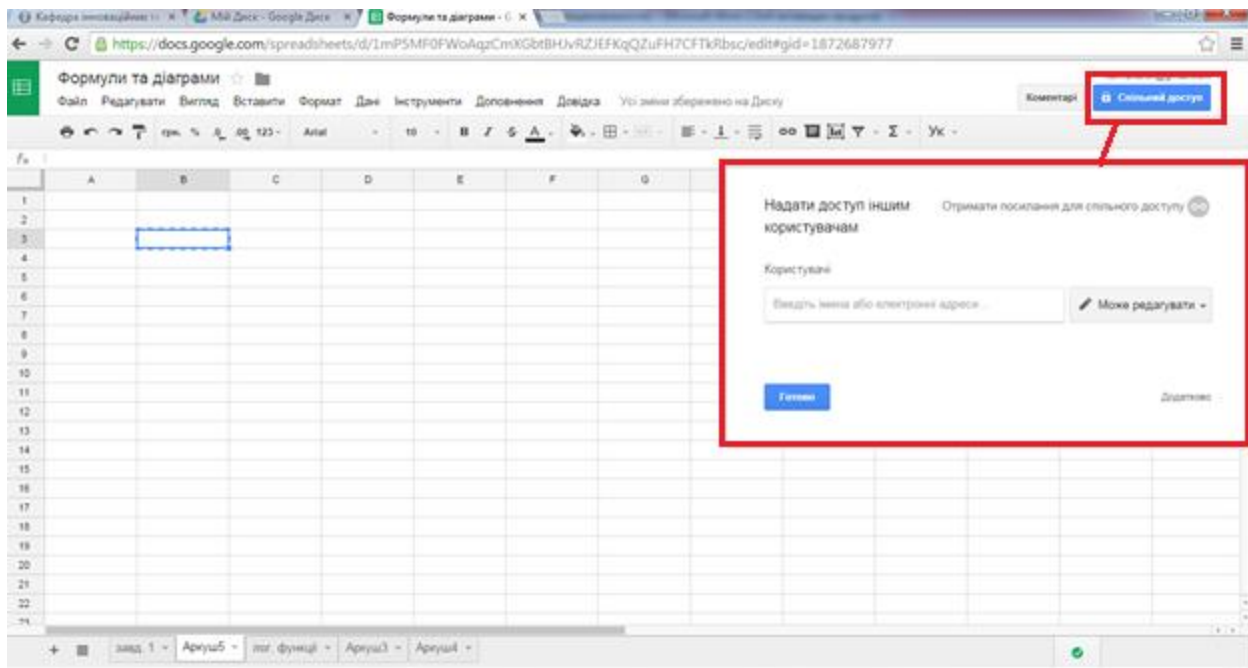


Рис. 9.10. Надання спільного доступу для користувачів в електронних таблицях Google

Для роботи з *презентаціями* використовується редактор **Google Presentations**, який надає можливість створювати електронні презентації.

Реалізована можливість імпорту та експорту файлів MS PowerPoint (*.ppt).

Презентації Google дозволяють легко створювати, спільно використовувати і змінювати презентації в Інтернеті.

За допомогою презентацій Google можна:

- імпортувати презентації з файлів *.ppt і *.pps та експортувати їх в Інтернет;
- вставляти зображення і відео, формувати слайди на власний розсуд;
- дозволяти одночасний перегляд презентацій в Інтернеті в режимі реального часу з віддалених місць;
- публікувати і вбудовувати презентації у веб-сайти, які зможуть переглядати користувачі у всьому світі.

Щоб розпочати роботу з *презентаціями* необхідно виконати аналогічні дії як і для створення текстових документів Google або електронних таблиць, а саме на диску Google натиснути кнопку **Створити Презентацію** (рис. 9.11):

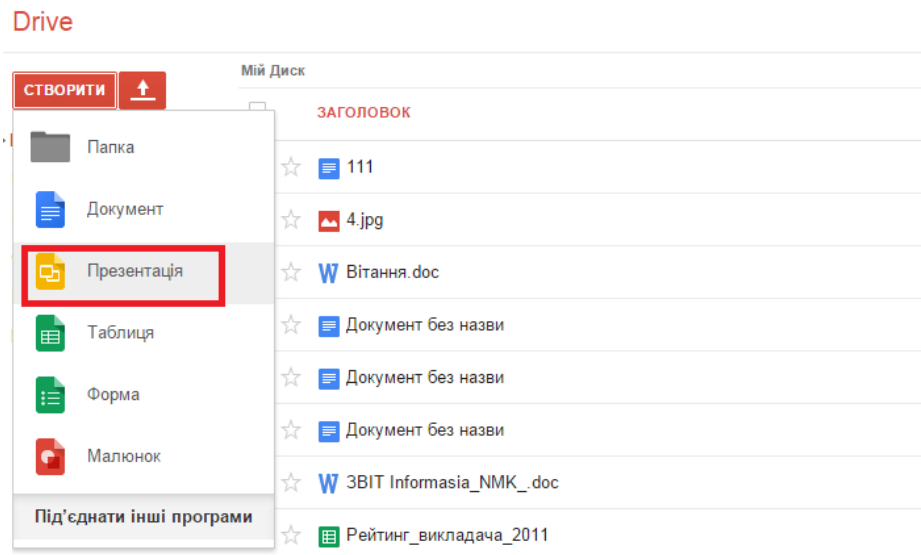


Рис. 9.11. Створення презентацій Google

Отримаємо вікно дагного вигляду, як на рис. 9.12, де потрібно ввести назву вашої презентації та назву презентації у заголовок першого слайду (натиснувши відповідні кнопки на рисунку).

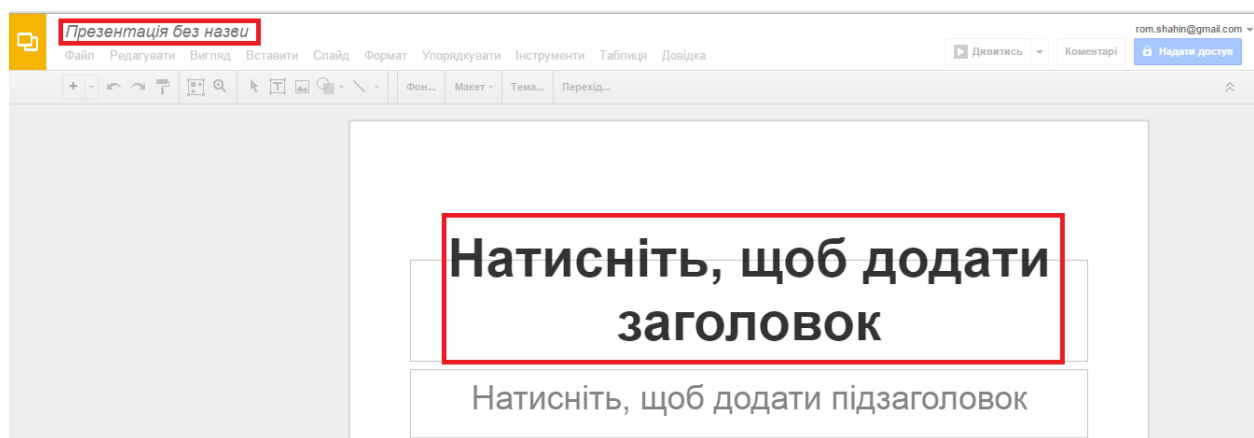


Рис. 9.12. Вікно презентацій Google

Далі сервіс Google запропонує застосувати тему до вашої презентації, яку потрібно вибрати з відповідного вікна (рис. 9.13).

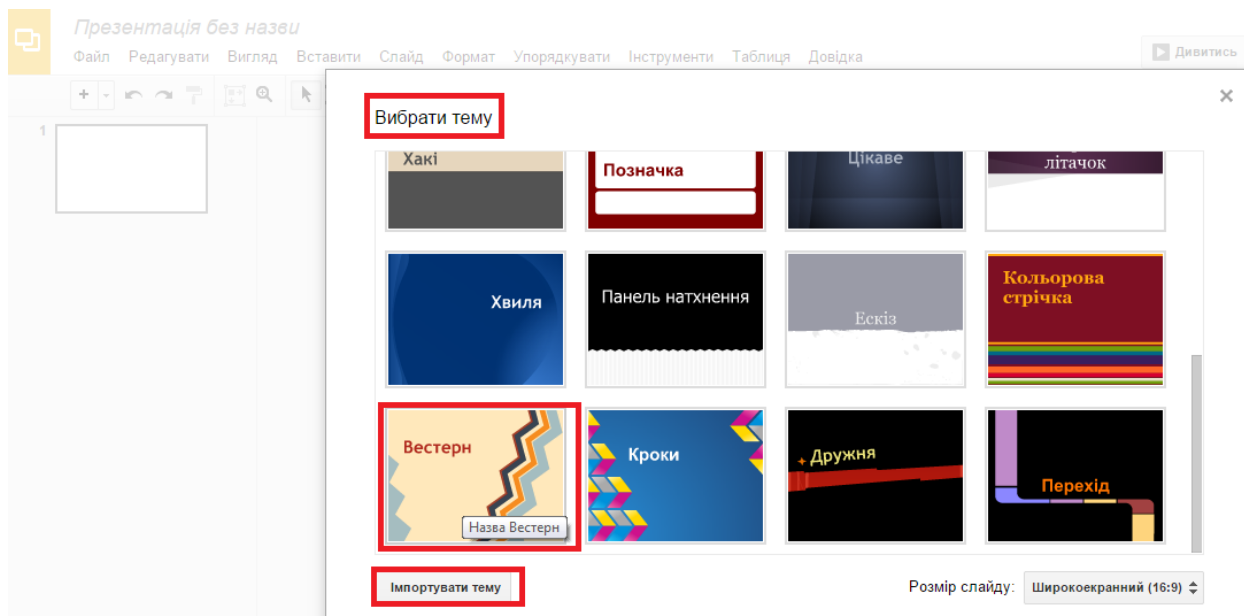


Рис. 9.13. Вибір теми для електронних презентацій Google

Вікно, яке ми отримаємо після застосування теми та вказання заголовку презентації (рис. 9.14).

Узагалі вікно будь-якої презентації містить такі стандартні вкладки (рис. 9.14): Файл, Редагувати, Вигляд, Вставити, Слайд, Формат, Упорядкувати, Інструменти, Таблиця. У вікні доступні такі кнопки форматування (рис. 9.14): створити новий слайд, скасувати, повторити, формат заливки, кнопка масштабу, вибір елемента, вставити текстове вікно, вставка зображень та різних фігур, формул, додавання різного виду ліній, вставка коментаря, транслітерація, фон, макет слайду, зміна теми, додавання переходів між слайдами та анімації для об'єктів слайду.

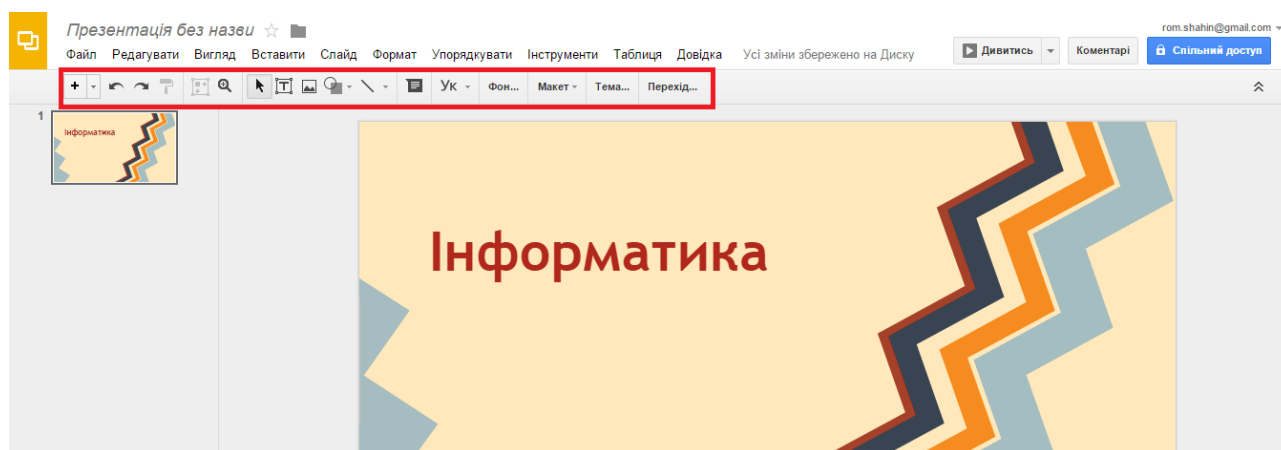


Рис. 9.14. Вікно презентацій Google із застосуванням теми

Під час роботи з макетом слайду «Заголовок і тіло», «Назва і два стовпці» (рис. 9.15) доступні, крім уже названих, і інші кнопки форматування тексту: ширина рядка, вибір штриху, назва і розмір шрифту, жирний, курсив, підкреслення та колір шрифту, додавання посилань та коментарів, вирівнювання у текстовій рамці, міжрядкові інтервали, нумеровані та марковані списки, збільшити та зменшити відступи, очистити форматування та кнопка транслітерації. За допомогою кнопки *Дивитись* (рис. 9.16) можна: переглянути презентацію спочатку, дивитись із нотатками доповідача та дивитись у новому вікні.

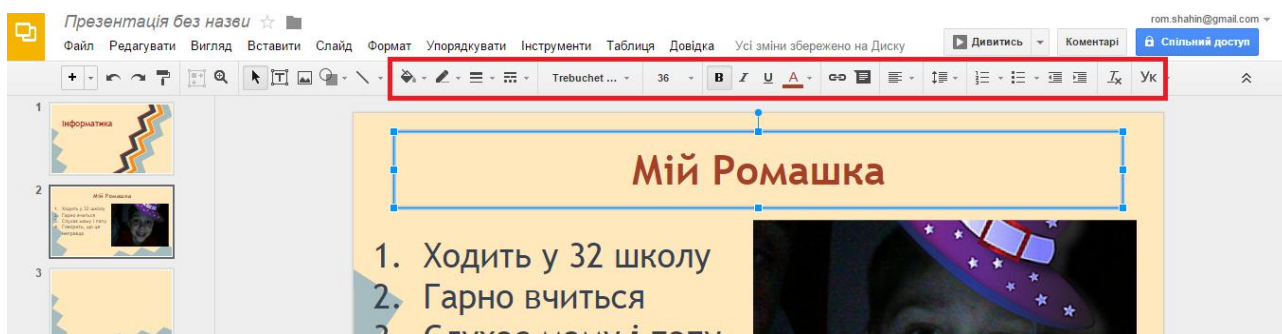


Рис. 9.15. Макет слайду «Заголовок і два стовпці» та кнопки, що з’являються для форматування текстових рамок

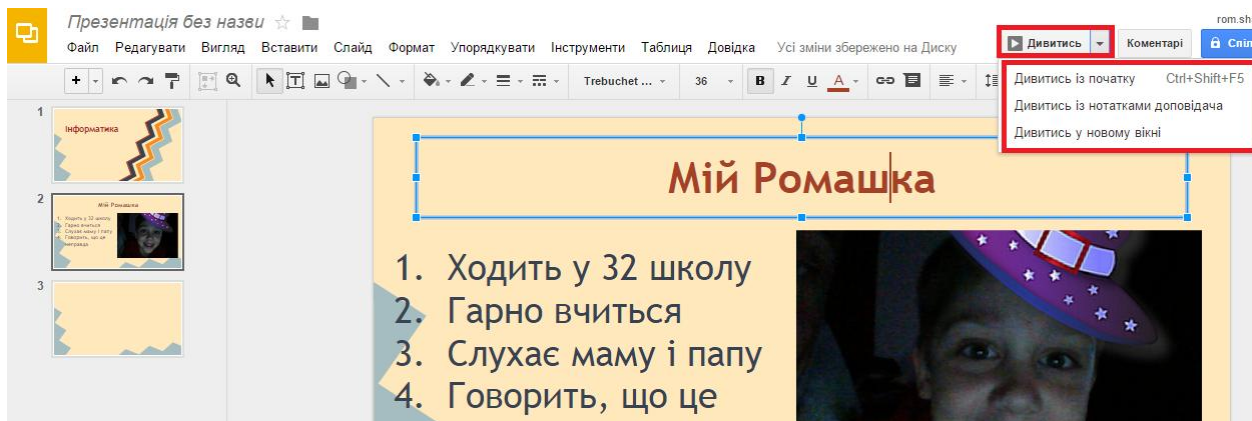


Рис. 9.16. Використання кнопки «Дивитись»

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

Завдання 1.

1. Створіть текстовий Google-документ, дайте назву «*Теоретичні відомості*».

2. Задайте поля (верхнє, нижнє, праве, лїве – 2 см), орієнтацію сторінки - книжна, розмір – А4, колір сторінки – виберіть самостійно.

3. Виберіть назву шрифту – Verdana, 13 розмір, міжрядковий інтервал – 1,3 пт. Відступ першої стрічки (абзацний відступ) – 1,25. Вирівнювання тексту по ширині.

4. Встановіть нумерацію сторінки вгорі справа.

5. Вставте до файлу текстову інформацію по темі своєї проєктної роботи.

6. Створіть нумерований список основних відомостей проєкту.

7. Створіть маркований список допоміжних матеріалів проєкту з маркером типу .

8. Створіть таблицю основних етапів роботи у проєкті (відформатуйте її, додайте заливку).

9. Додайте зображення по темі проєкту.

10. Перевірте орфографію вашого документа.

11. На початку документа створіть 3 внутрішні гіперпосилання у документі (наприклад, на марковані та нумеровані списки, таблицю) та 1 зовнішнє гіперпосилання (вкінці документа) (наприклад, на сайт, який розкриває тему вашого проєкту).

12. Надайте спільний доступ 3 користувачам, щоб вони відредагували ваш документ та перегляньте створені зміни кожним користувачем.

Завдання 2.

1. Створіть електронну таблицю, дайте назву «**Статистика**». Назвіть аркуш «**Таблиця**», інші аркуші – видаліть. Виберіть назву шрифту – Georgia, 15 розмір. Задайте вирівнювання даних у комірці – по центру та межу написання комірок.

2. Створіть таблицю, наприклад, основних відомостей та подій у вашому проєкті. Застосуйте заливку. Використайте формулу для підрахунку. Застосуйте числовий формат з 2-ма знаками після коми (якщо це доцільно).

3. Побудуйте кругову діаграму. Назва діаграми – по центру, виставте відсоткове відношення або значення на секторах, (для прикладу - рис. 9.17), легенду виставте справа. Поміняйте заливку кожного сектору. Застосуйте загальну заливку до діаграми.

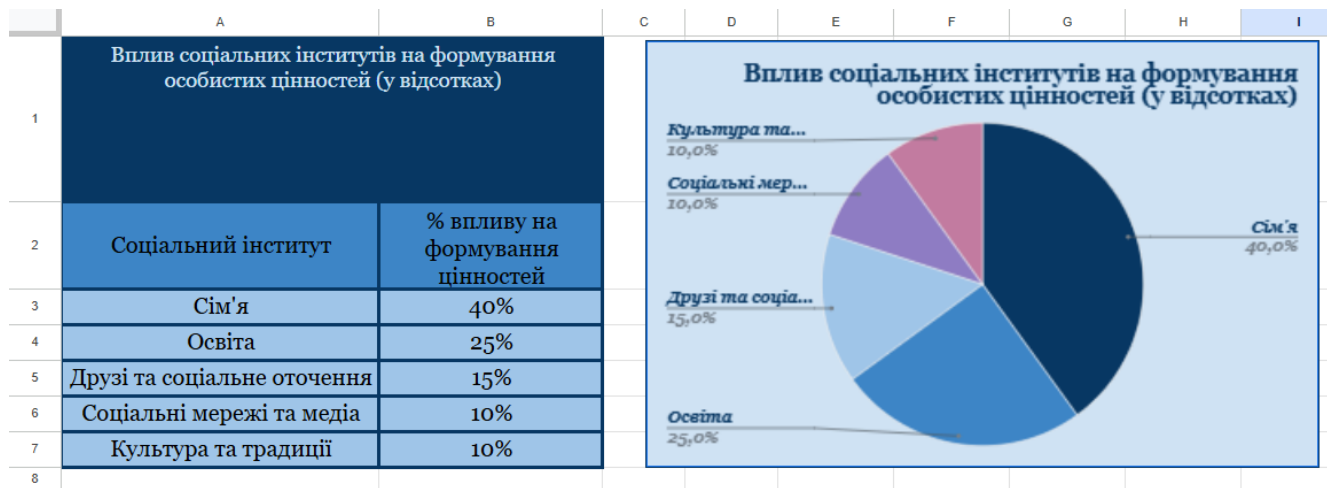


Рис. 9.17. Кругова діаграма

4. Надайте спільний доступ для 3 користувачів, щоб вони відредагували ваш документ та перегляньте створені зміни кожним користувачем.

Завдання 3.

1. Створіть презентацію до 10 слайдів та назвіть відповідно вашої теми проєкту. Всю текстову інформацію поміщати у фігури!
2. Змініть фон вашої презентації.
3. Застосуйте різні макети до слайдів.
4. У другому слайді використайте макет для розміщення тексту у дві колонки, в яких використайте марковані (не шаблонні) та нумеровані списки.
5. У третьому слайді вставте зображення.
6. У четвертому слайді вставте текст і зображення.
7. У п'ятому слайді вставте відео.
8. У шостому - додайте гіперпосилання на інші сайти відповідно теми вашого проєкту (не менше 3).

9. Застосуйте переходи до слайдів та анімацію до кожного об'єкту слайду.

10. Перегляньте презентацію з 2 слайду та опублікуйте її в Інтернеті.

11. Надайте доступ 3 користувачам, щоб вони відредагували вашу презентацію.

Питання для самоконтролю:

1. Що входить до складу Google Docs?
2. Де зберігаються документи створені користувачем у Google Docs?
3. Як розпочати роботу з документами Google ?
4. Як створити новий Документ Google?
5. Скільки користувачів можуть одночасно змінювати або переглядати Документ Google?
6. Яким чином повернутися до попередньої версії Документа Google?
7. Для чого зберігається кілька версій документів?
8. Як можна завантажити документи на Google-диск?
9. Як можна зберегти Google-документ на своєму комп'ютері?
10. В яких форматах можна зберегти Google-документ на своєму комп'ютері?
11. З яких елементів складається головне меню електронних таблиць Google?
12. Якими способами можна вставити формулу?
13. Яким чином можна змінити формат тексту?
14. Яким чином можна змінити кольори тексту та фону згідно з правилами?
15. Яким чином можна знайти і замінити текст?
16. Що відображає пункт меню гаджет вкладки вставити?
17. Яким чином можна відформатувати діаграми електронних таблиць Google?
18. Як можна захистити аркуш?
19. Як можна створити нову презентацію?
20. Як можна додати новий слайд?
21. Яким чином можна розташувати малюнок або текст на слайді?
22. Як застосувати анімацію до певного елемента зі слайда?
23. Чи можна змінити дизайн вашої презентації та як це зробити?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 10

Тема: *Основні принципи, методи та технології створення інтелектуальних карт для асоціативного мислення та альтернативного запису навчального контенту*

Мета: ознайомитись із особливостями організації процесу та методикою створення інтелектуальних карт знань на прикладі інтернет-сервісів Bubbl.us, Mind42, Mindomo, Mindmeister.

Обладнання та методичне забезпечення: підключені до глобальної мережі ПК, роздатковий дидактичний матеріал, доступ до мережі Інтернет.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

5. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

6. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

7. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

8. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

9. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

10. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Поняття «**Карта знань**» вперше ввів Тоні Б'юзен (Tony Buzan) у 1970 році. Спершу «mind map» означало: «хороша форма для нотаток».

Карти знань – це схеми, які наочно подають різні завдання, тези, взаємопов'язані та об'єднані якоюсь спільною ідеєю. В мережі Інтернет можна знайти різні синоніми до терміна «карти знань»: карти розуму, карти пам'яті, інтелект-карти тощо.

Інтелектуальні карти охоплюють і допомагають записати, запам'ятати, з'єднати і вивести інформацію візуально. Створюються вони на папері (оригінальний спосіб), або ж за допомогою програмного забезпечення, якого станом на 2014 рік існує вже близько 50 видів. Основні елементи карти – ключі (або їх ще називають тригери): слова і малюнки, кожен із яких символізує конкретний спогад, сприяє виникненню нових думок та ідей і таким чином допомагає повніше використовувати можливості розуму. Тригери радіально розходяться від центральної ідеї за допомогою серії з'єднуючих гілок. Процес побудови карти імітує поведінку нейронів в процесі думання, коли активуються зв'язки між ними. Згадайте, як ви думаєте: не реченнями, а картинками, кольорами і діями. Провідна ідея карт пам'яті полягає у відображенні саме такого «натурального» стилю мислення.

Сфера застосування:

Існує 3 основних напрямки, в яких застосовуються інтелектуальні карти. І кожен із них містить по кілька піднапрямків.

Розвиток особистості:

- Генерація ідей, їх аналіз у пошуках рішення, узгодження і впровадження потенційного рішення.
- Упорядкування інформації у вигляді логічного ланцюжка подій, ідей і фактів.
- Опрацювання інформації. Техніка майнд меппінг дозволяє читати швидше, запам'ятовувати більше, краще концентруватися.
- Стратегічне думання: можливість поглянути на проблематику повністю та враховуючи всі особливості. Складання планів, розуміння своїх цілей, опис напрямків діяльності.
- Вийти за рамки своїх же власних обмежень (улюблений приклад Бюзена: paperclip).

Навчання:

- Згадаємо класичне застосування – ведення конспектів. Інтелектуальні карти для цього підходять краще за звичайні нотатки. Їхнє створення займає менше часу, ніж написання великого об'єму тексту, крім цього, таке відображення інформації саме по собі є логічно організованим. Кожна карта пам'яті є унікальною і зберігається в пам'яті як цілісний об'єкт.
- Створення звітів, статей, оглядів. Інтелектуальна карта допомагає чітко визначити структуру та розставити акценти в потрібних місцях, що значно полегшує написання роботи.
- Вивчення іноземної мови використовуючи метод асоціацій.

Робочий процес:

- Створення презентацій та проєктів ідей, в яких відображено хід думок.
- Прийняття рішень.

- Мозкові штурми. Карти пам'яті є потужним інструментом для роботи із асоціаціями. Записуючи, а потім переглядаючи ідеї, знаходяться нові зв'язки між концепціями, які були непоміченими до того. Крім того, сам спосіб малювання карти переводить мозок у режим креативності.

- Знову планування. Мова йде про зустрічі, розмови.

- Керування задачами. Перед усім це постановка і визначення параметрів. А деякі види ПЗ дозволяють здійснювати і оперативне керування.

- Керування проєктами. Цей напрямок ще розвивається.

У мережі Інтернет є багато сервісів, які допомагають створювати карти знань: **Bubbl.us, FreeMind, XMind, Mindmeister, Zoho, Mindomo, Mind42** тощо.

СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ КАРТ З ДОПОМОГОЮ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ MINDOMO

Особливості Mindomo:

- Є 3 ролі: вчитель, бізнесмен, студент.
- Пропонується 24 шаблони карт.
- Можливість спільної роботи над картою декількома користувачами.
- При зміні карти приходять повідомлення на електронну пошту.
- Є можливість резервного копіювання.
- Додаються аудіо-та відео-записи, зображення, гіперпосилання, іконки, символи.
- Встановлюється пріоритетність завдань, додаються коментарі до блоків/
- Безкоштовний пакет: 3 карти знань.

Завантаження Mindomo

До адресного рядка Вашого браузера введіть **<http://mindomo.com>** та виконайте перехід за цим посиланням. У результаті відкриється початкова Головна сторінка для роботи з сервісом, до якої необхідно здійснити вхід, натиснувши відповідне посилання у правому верхньому куті цієї сторінки. Ввівши до відповідних полів сторінки входу ім'я користувача та пароль,

натиснути **Зайти** (рис. 10.1).

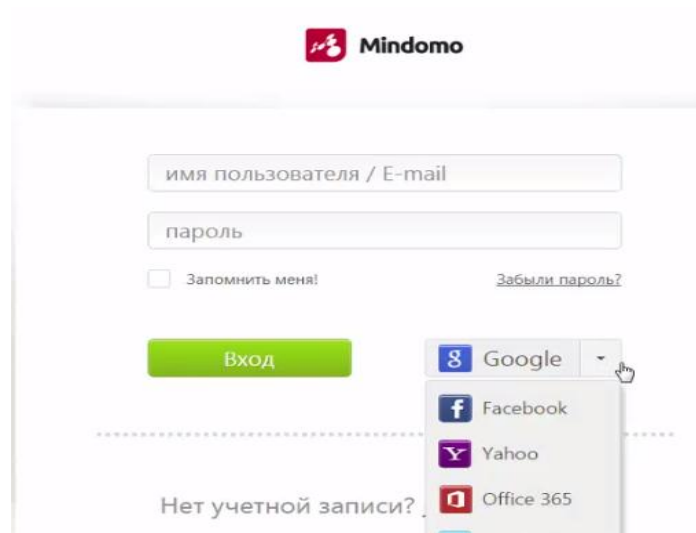
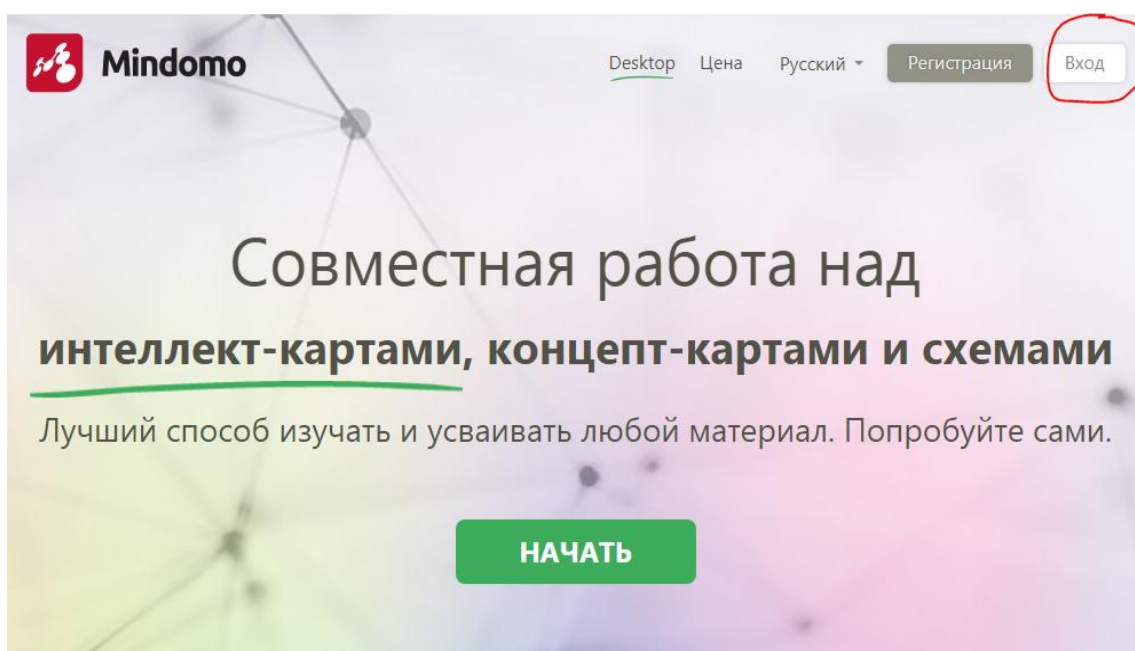
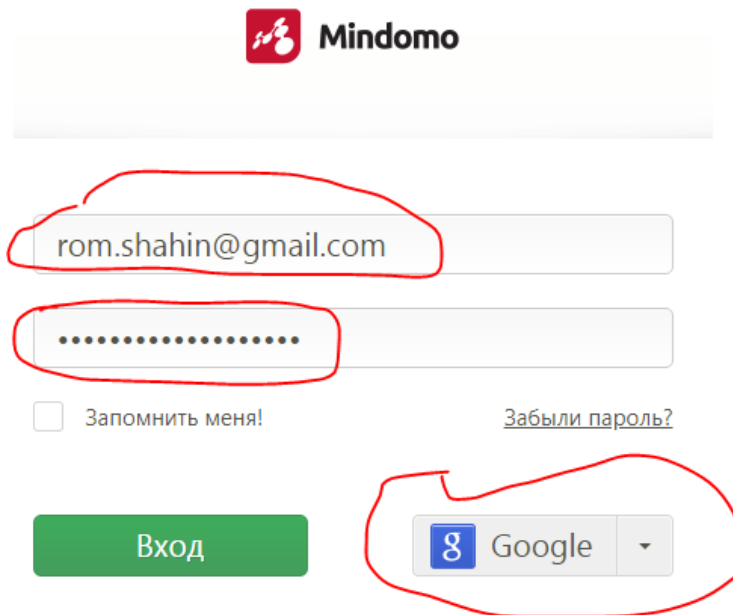


Рис. 10.1. Вхід до сервісу **Mindomo**

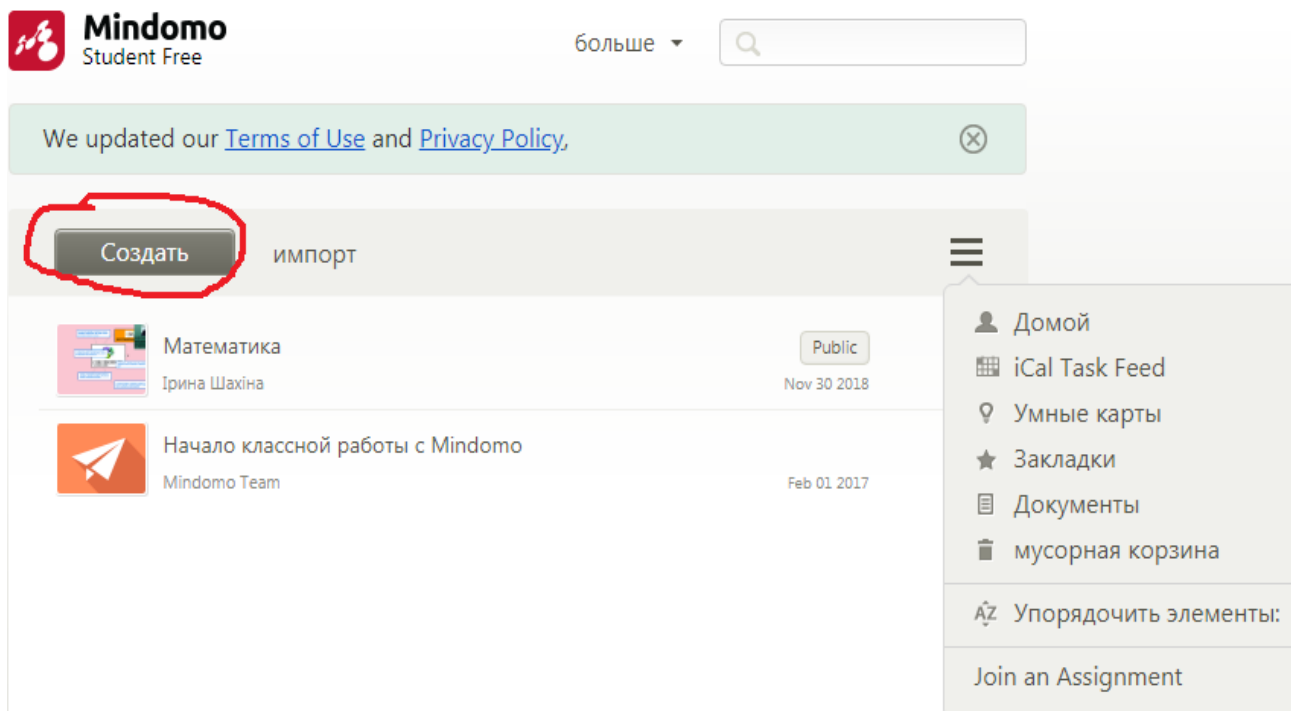




The image shows the Mindomo login interface. At the top is the Mindomo logo. Below it are two input fields: the first contains the email 'rom.shahin@gmail.com' and the second contains a masked password. A red circle highlights the email field, and another red circle highlights the password field. Below the password field is a checkbox labeled 'Запомнить меня!' and a link 'Забыли пароль?'. At the bottom left is a green button labeled 'Вход'. At the bottom right is a button with the Google logo and the text 'Google', which is also circled in red.

Вибір шаблону карти

Після завантаження сервісу, потрібно виконати команду **Створити**. Після виконання команди буде створена нова ментальна карта. У центрі робочої області міститься головний вузол карти, у якому необхідно вказати головне поняття ментальної карти.



The image shows the Mindomo dashboard. At the top left is the Mindomo logo and 'Student Free' text. To the right is a search bar and a dropdown menu labeled 'больше'. Below this is a green notification bar stating 'We updated our [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#)'. Below the notification bar are two buttons: 'Создать' (highlighted with a red circle) and 'импорт'. To the right of these buttons is a hamburger menu icon. Below the buttons are two cards: one titled 'Математика' by 'Ірина Шахіна' with a 'Public' label and date 'Nov 30 2018', and another titled 'Начало классной работы с Mindomo' by 'Mindomo Team' with date 'Feb 01 2017'. On the right side, a dropdown menu is open, showing options: 'Домой', 'iCal Task Feed', 'Умные карты', 'Закладки', 'Документы', 'мусорная корзина', 'Упорядочить элементы:', and 'Join an Assignment'.

We updated our [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

Создать

импорт



Математика

Ірина Шахіна

Public

Nov 30 2018



Начало классной работы с Mindomo

Mindomo Team

Feb 01 2017

Поделиться картой

Удалить

публиковать

Переименовать

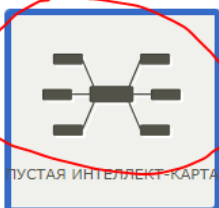
вырезать

Свойства

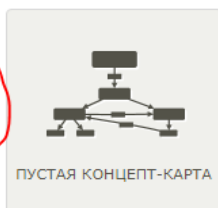
Защита паролем

название Мислення

Шаблоны: Базовая



ПУСТАЯ ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТА



ПУСТАЯ КОНЦЕПТ-КАРТА



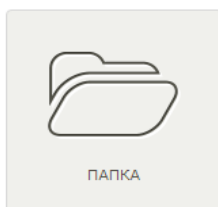
ПЛАН ОРГАНИЗАЦИИ



ПЛАН ОРГАНИЗАЦИИ — ДЕРЕВО



СХЕМА



ПАПКА

☒ Показывать Вашу карту в публичной директории

☐ Пароль для карты

Создать

Отмена

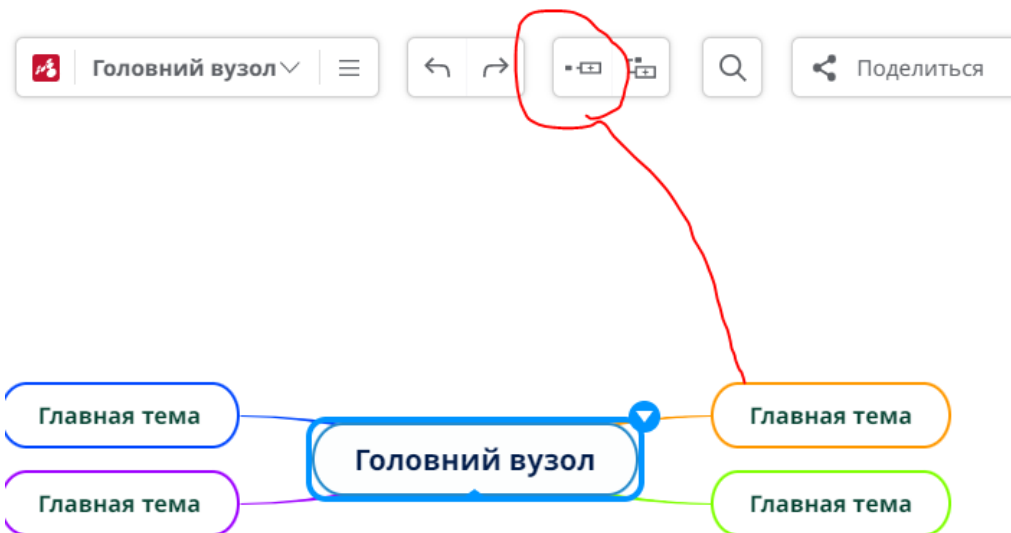
Вибір шаблону ментальної карти

Додавання вузлів

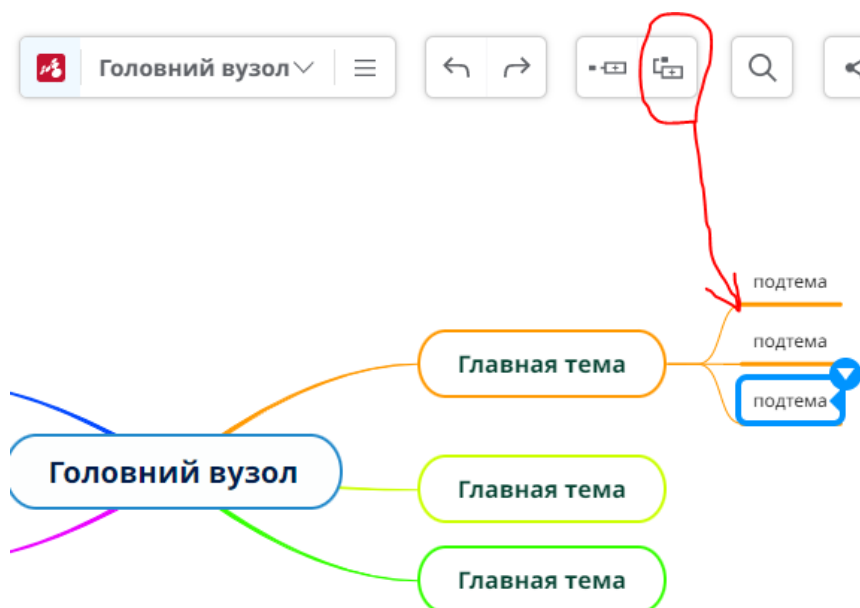
Програма **Mindomo** містить три види вузлів:

- старші;
- головні;
- підзаголовки.

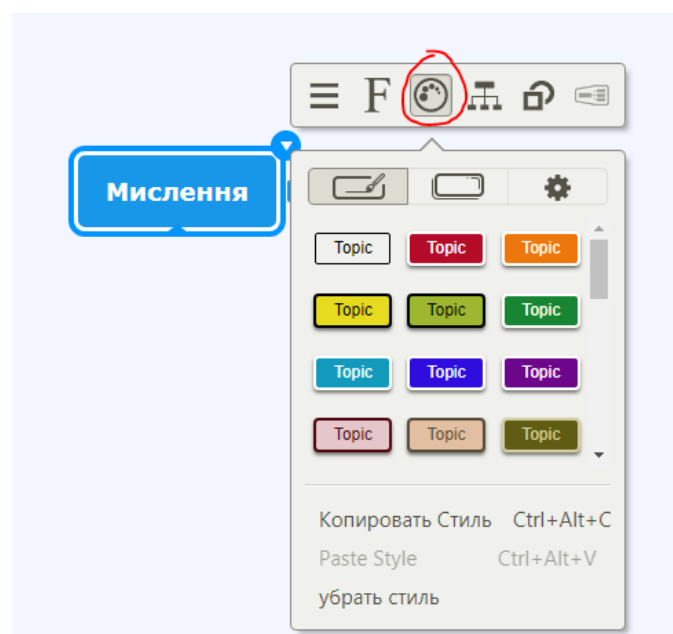
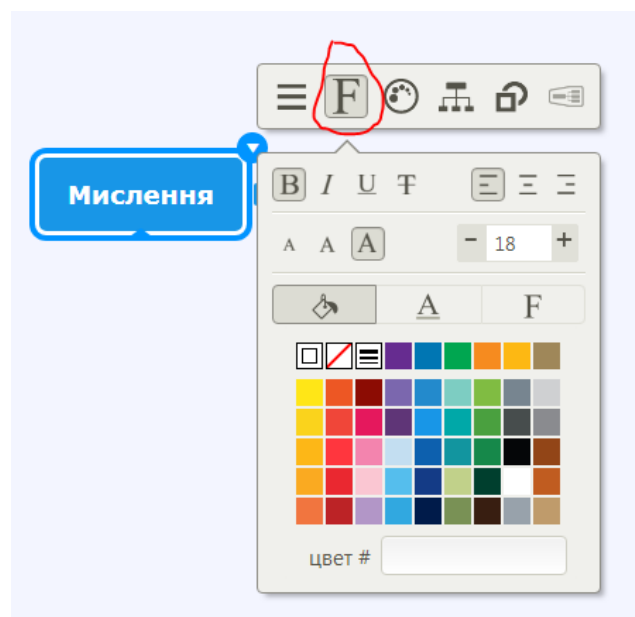
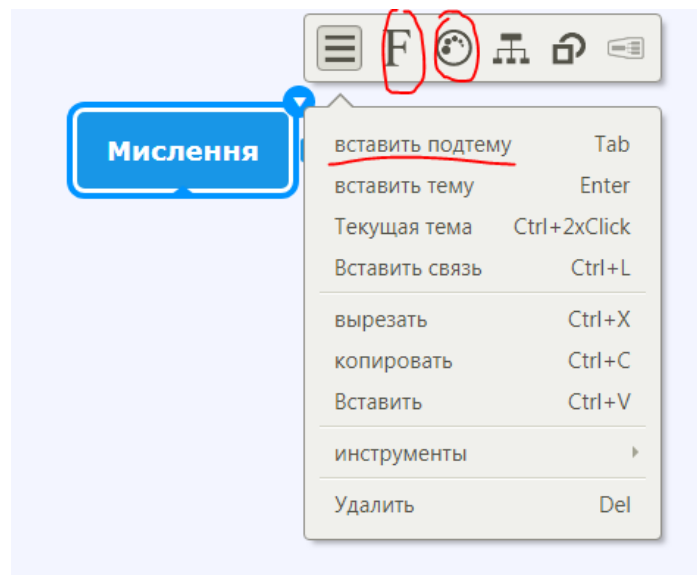
Для додавання вузлів, необхідно активувати **Головний вузол** та натиснути відповідну кнопку.



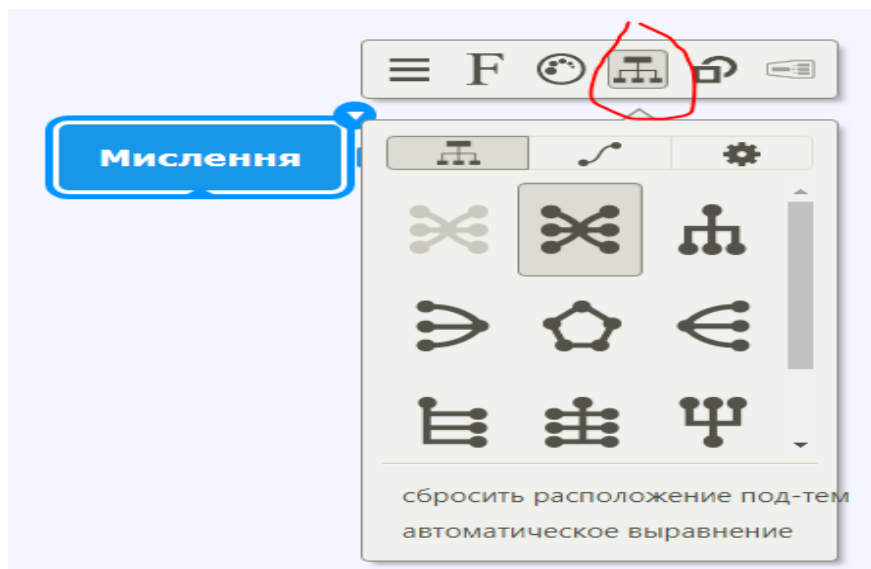
Для додавання підвузлів:



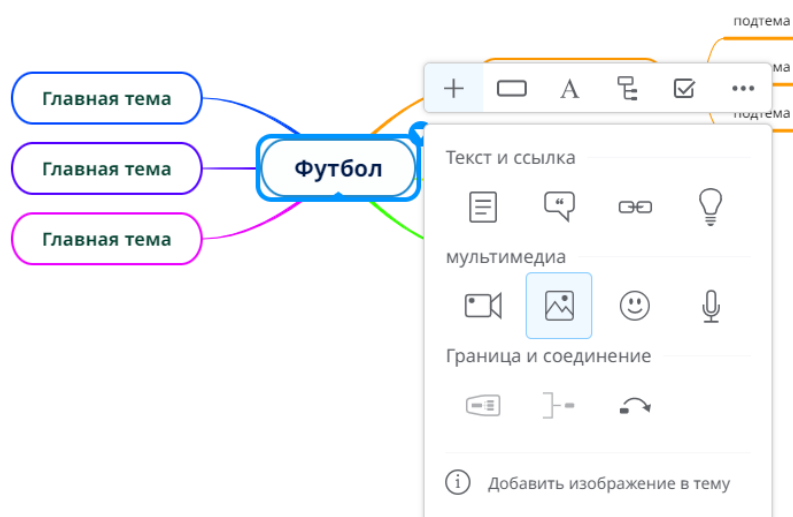
Щоб застосувати шрифти та заливку використовуються відповідні кнопки.



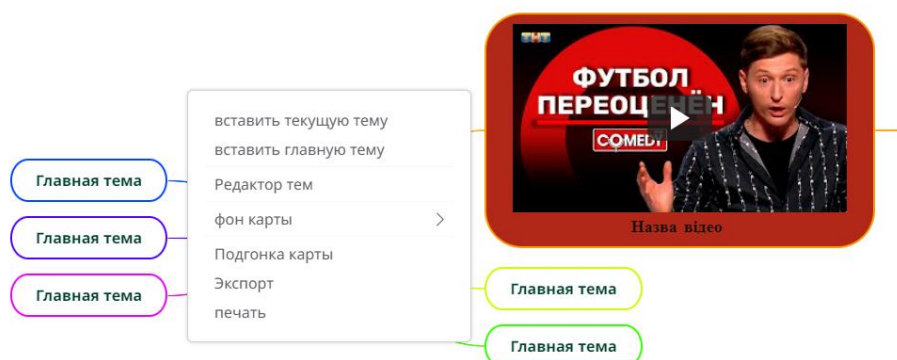
Режими відображення вузлів:



Щоб додати зображення, коментарі, відео, гіперпосилання:



Щоб застосувати загальний фон карти:



Щоб поділитися картою:



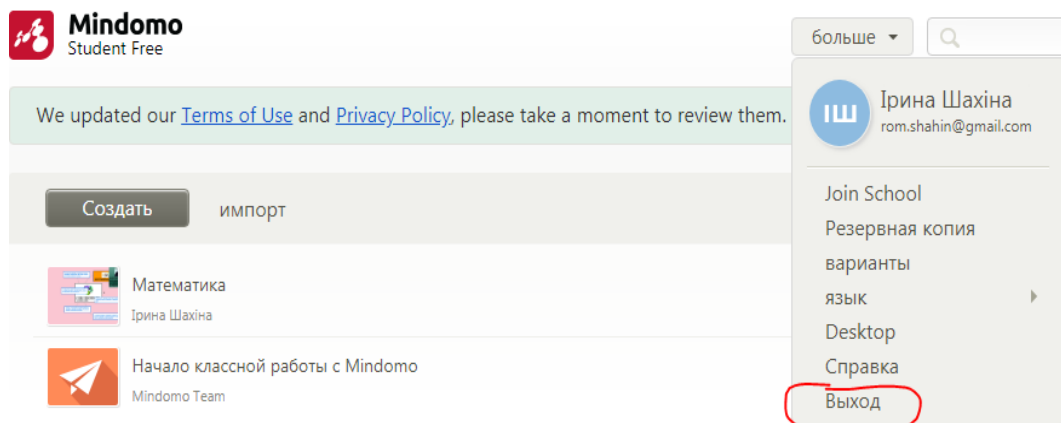
Открыть доступ к документу

- ☐  **ВЫКЛ** - для выбранных пользователей
Конкретные люди могут получить доступ
- ☒  **ВКЛ** - для всех в Интернете
Документ доступен для **просмотра** всем пользователям Интернета
☐ Можно копировать
- ☐  **ВКЛ** - Любой, у кого есть ссылка, может просматривать
Любой, у кого есть ссылка может Просмотреть
- ☐  **ВКЛ** - Любой, у кого есть ссылка на карту, может редактировать **PRO**
Любой, у кого есть ссылка может редактировать. Никакой регистрации не требуется.

сохранить

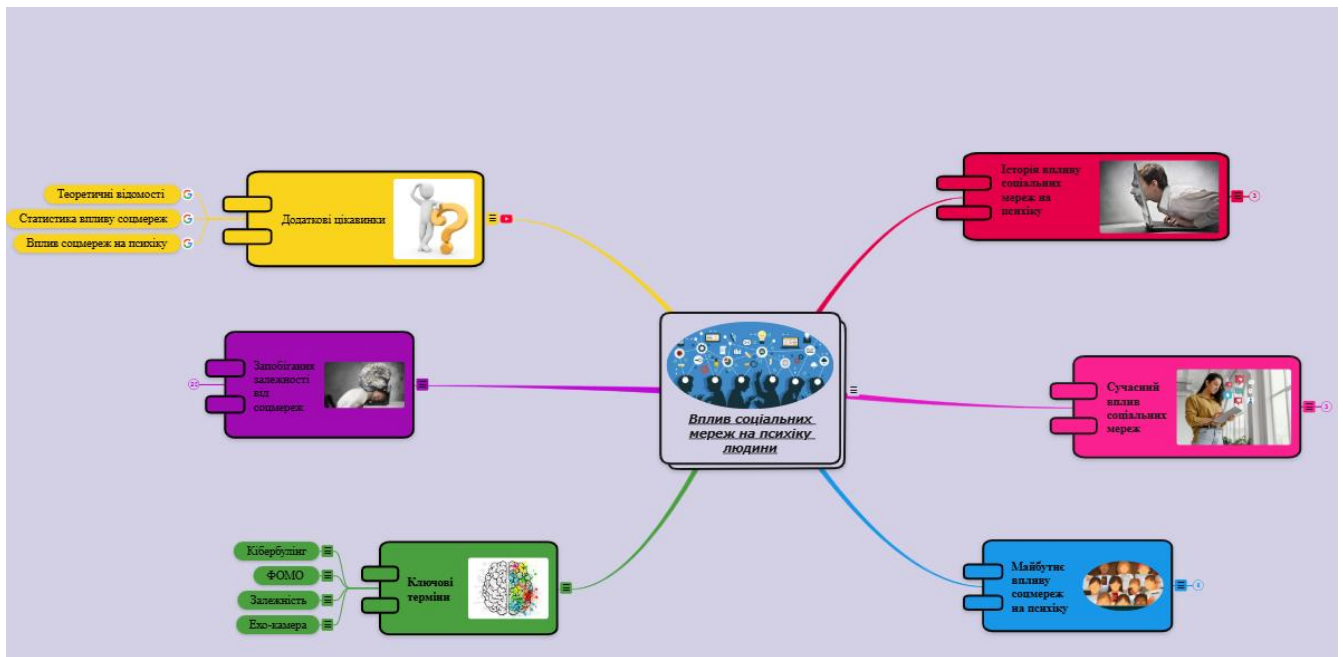
Отмена

Щоб переглянути вашу карту, потрібно вийти з Mindomo і переглянути в режимі анонімного користувача.



Зразок карти можна переглянути за посиланням:

<https://www.mindomo.com/mindmap/mind-map-100719eb12dc4098b84355dcd3c3ded3?authuser=1>



Приклад карти: [Темперамент](#), [Розлади особистості](#)

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Створіть карту знань на тему вашого проєкту на інтернет-сервісі Mindomo. Застосуйте загальний фон.
2. Додайте не менше 6 рівноправних блоків та по 3 підпорядковані до кожного з шести. Застосуйте правильне до них форматування (інший колір фону та розмір шрифту).
3. У вузли додайте зображення, відео. Текстові коментарі (примітки) - до кожного вузла (всього 7), гіперпосилання (до кожного вузла) – на сайти по темі проєкту або на відео з YouTube і т.д. (всього 7).
4. Виставте карту знань по центру екрану.
5. Додайте 3 користувачі до списку своїх друзів і дозвольте їм відредагувати свою карту знань.
6. Збережіть та експортуйте карту знань у різних форматах.

Питання для самоконтролю:

1. Дайте визначення терміну «карта знань»?
2. Які ви знаєте синоніми терміну «карта знань»?

3. Для чого використовуються карти знань?
4. Назвіть сфери застосування карт знань.
5. Які існують програми для створення карт-знань?
6. Які можливості програми Bubl.us?
7. Як можна зареєструватися на сервісі Bubl.us?
8. Назвіть кнопки для створення та редагування карт знань.
9. Які існують кнопки для роботи з картами знань?
10. Чим відрізняється рівноправний блок від підпорядкованого?
11. Як можна роздрукувати карту знань?
12. Як можна створити карту знань?
13. Як додати інших користувачів для редагування вашої карти знань?
14. В яких форматах можна створену карту знань?
15. У якому порядку мають бути розташовані елементи (вузли) ментальної карти?
16. У яких галузях може використовуватися програма Mind42?
17. Які існують особливості програми Mind42?
18. Які є переваги та недоліки програми Mind42?
19. Опишіть інтерфейс робочого листа Mind42.
20. Опишіть етапи роботи з вузлами у програмі Mind42.
21. Наведіть перелік веб-сервісів, за допомогою яких можна створювати ментальні карти.
22. Назвіть переваги сервісу MindMeister для створення інтелект-карт.
23. Де і які можна вибрати шаблони у сервісі MindMeister?
24. Що передбачає процес створення ментальної карти за допомогою on-line сервісу Mindmeister?
25. Виділіть недоліки роботи з сервісом MindMeister.
26. Яка методика створення інтелект-карти у Mindomo?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 11

Тема: *Використання блогінгу у проєктній діяльності. Створення мережеских щоденників, налагодження системи навігації*

Мета: навчитись створювати, наповнювати, формувати та публікувати сторінку власного блогу.

Обладнання та методичне забезпечення: підключені до глобальної мережі ПК, роздатковий дидактичний матеріал, доступ до мережі Інтернет.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

5. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

6. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

7. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

8. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

9. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

10. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

11. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Створення власного блогу

Блог (Веб log, blog) - це Веб-сайт журнального типу, який дозволяє обмеженому колу користувачів (найчастіше це одна особа) розміщувати там свої дописи і надає читачам можливість коментувати кожен допис.

Блоги ефективно задовольняють потребу людини до самовираження, публічного висловлення власної точки зору, спілкування з людьми, які мають подібні інтереси.

Стрімке поширення блогів почалося у 1999 р.

Блогосфера - це глобальна сукупність блогів, яка характеризується величезною кількістю зв'язків між своїми елементами і може розглядатися як соціальна мережа.

Блогери – люди, які є авторами блогів.

Різновиди блогів

1. **За автором (авторами):**

➤ *Особистий (авторський, персональний) блог* – ведеться однією особою (як правило – його власником);

➤ *«Примарний» блог* – ведеться від імені чужої особи невизначеною персоною;

➤ *Колективний або соціальний блог* – ведеться групою осіб за правилами, які визначає власник;

➤ *Корпоративний блог* – ведеться усіма співробітниками однієї організації.

2. За наявністю та видом мультимедіа:

➤ *Текстовий блог* – блог, основним контентом якого є тексти;

➤ *Фотоблог* – блог, основним контентом якого є фотографії;

➤ *Музичний блог* – блог, основним контентом якого є музичні файли;

➤ *Підкаст і блогкастинг* – блог, основний контент якого надиктовується та викладається у вигляді MP3-файлів;

➤ *Відеоблог* – блог, основним контентом якого є відеофайли.

3. За особливостями контенту:

➤ *Контентний блог* – блог, який публікує первісний авторський контент;

➤ *Мікроблог* – блог, дописами в якому є короткі щоденні новини з власного життя користувачів;

➤ *Мониторінговий блог* – блог, основним контентом якого є відкоментовані посилання на інші сайти чи блоги;

➤ *Цитатний блог* – блог, основним контентом якого є цитати з інших блогів;

➤ *Сплог* – спам-блог.

4. За технічною основою:

➤ *Stand-alone блог* – блог на окремому хостингу та рушії (CMS);

➤ *Блог на блог-платформі* – блог, який ведеться на потужностях блог-служб (LiveJournal, LiveInternet та ін.);

➤ *Моблог* – мобільний блог, який наповнюється з мобільних чи портативних пристроїв.

Щоб створити блог потрібно:

1. Завантажити браузер та зайти на сайт www.blogger.com. У вікні пройти авторизацію (рис. 11.1).
2. У вікні, що відкриється дайте назву блогу (українською або будь-якою іншою мовою) та впишіть його URL-адресу (англ. мовою). Виберіть доцільний шаблон вашого блогу (рис. 11.2).

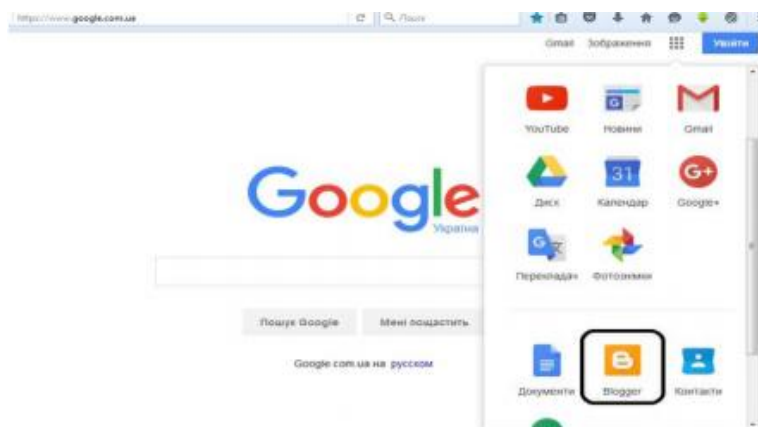


Рис. 11.1. Вікно проходження авторизації для створення блогу



Рис. 11.2. Введення назви блогу та його URL-адреси

3. Отримаємо вікно даного типу (рис. 11.4), де можна відповідними кнопками, що знаходяться на панелі під заголовком блогу: скасувати або повторити свою дію, вибрати тип, розмір та формат шрифту, жирний, курсив, підкреслений або закреслений вигляд шрифту, колір та фон написання тексту, додати або видалити посилання, вставити зображення, відео та розрив

переходу, вирівняти текст на сторінці, створити нумеровані та марковані списки, вставити цитату, скасувати форматування та перевірити орфографію блогу.

Після наповнення блогу інформацією, відповідними кнопками на рис. 11.4, можна опублікувати та зберегти інформацію вашого блогу.

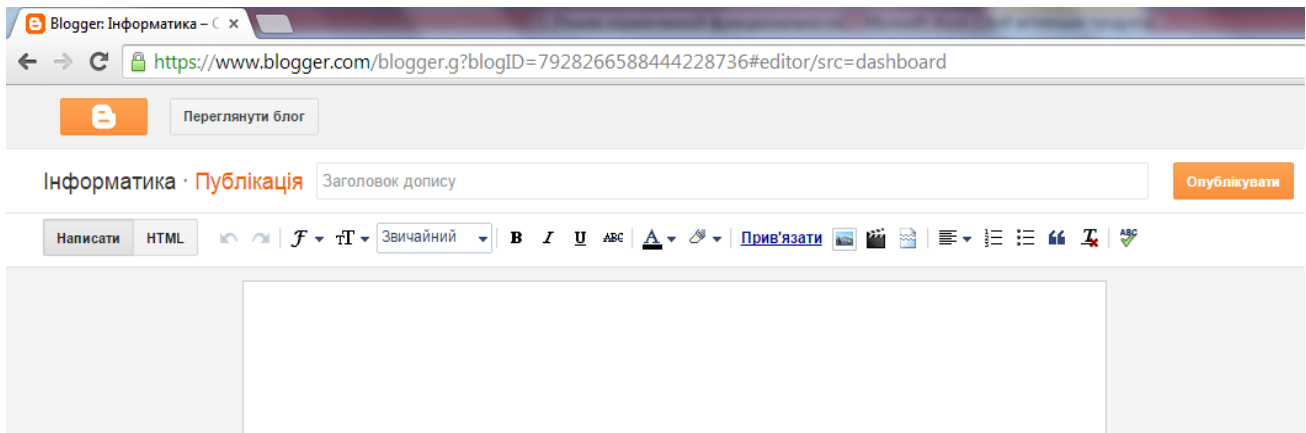


Рис. 11.4. Вікно новоствореного блогу

Щоб здійснити наступний допис потрібно натиснути кнопку *Створити нову публікацію* рис. 11.5. Щоб переглянути блог – натиснути відповідну кнопку *Переглянути блог* на рис. 11.5.

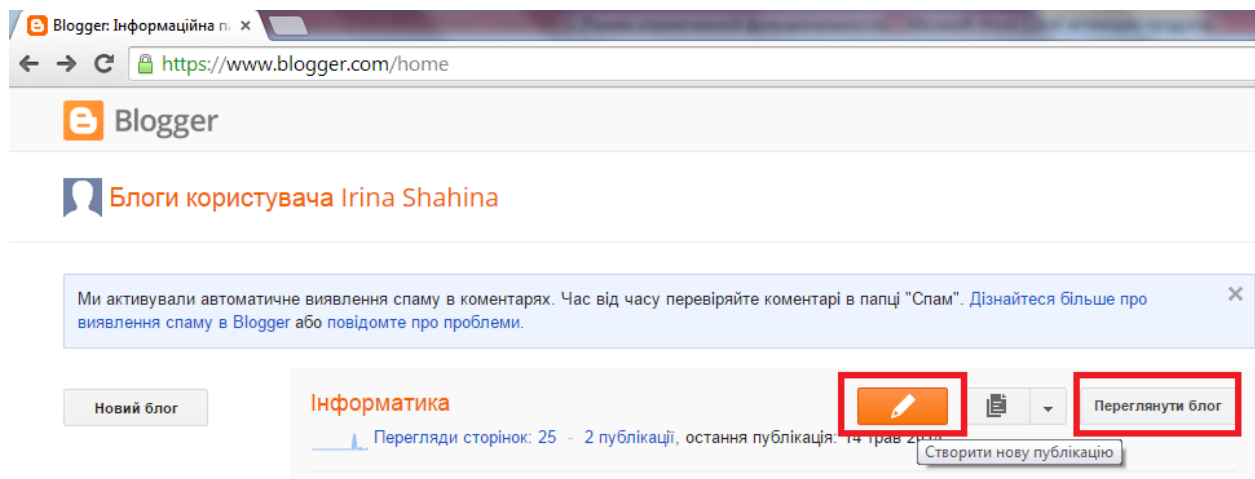


Рис. 11.5. Кнопки для створення нової публікації у блозі та його перегляду

Щоб змінити назву блогу необхідно у налаштуваннях редагувати заголовок блогу (рис. 11.6).

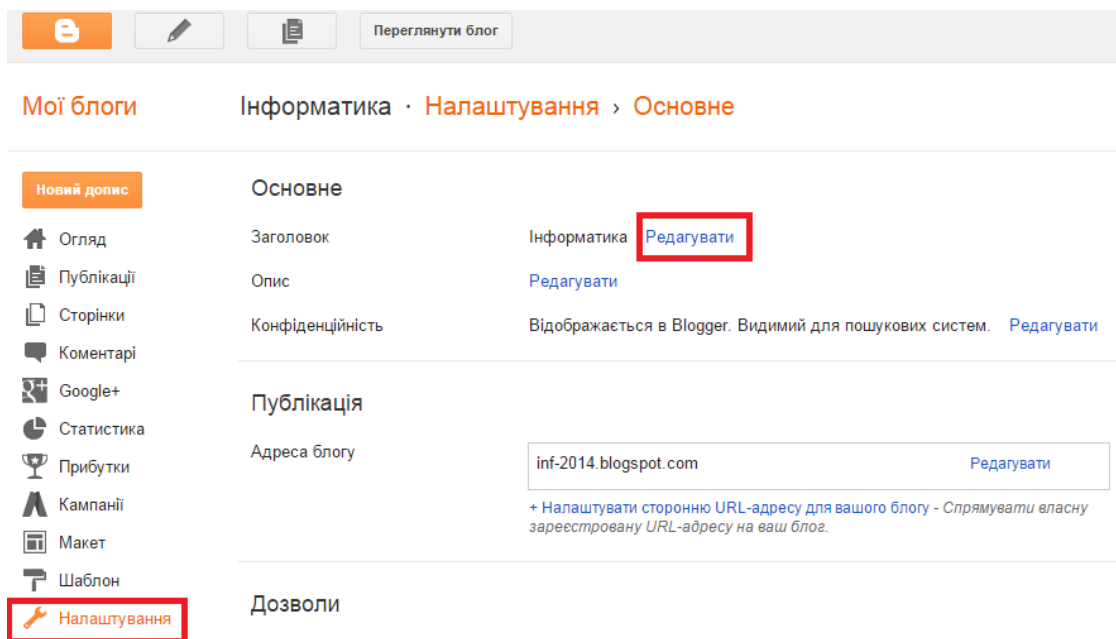


Рис. 11.6. Редагування заголовку блогу

У макеті блогу (рис. 11.7) можна також змінити назву блогу, додати гаджети (будь-які елементи бічної панелі), наприклад, *Про мене* та інші.

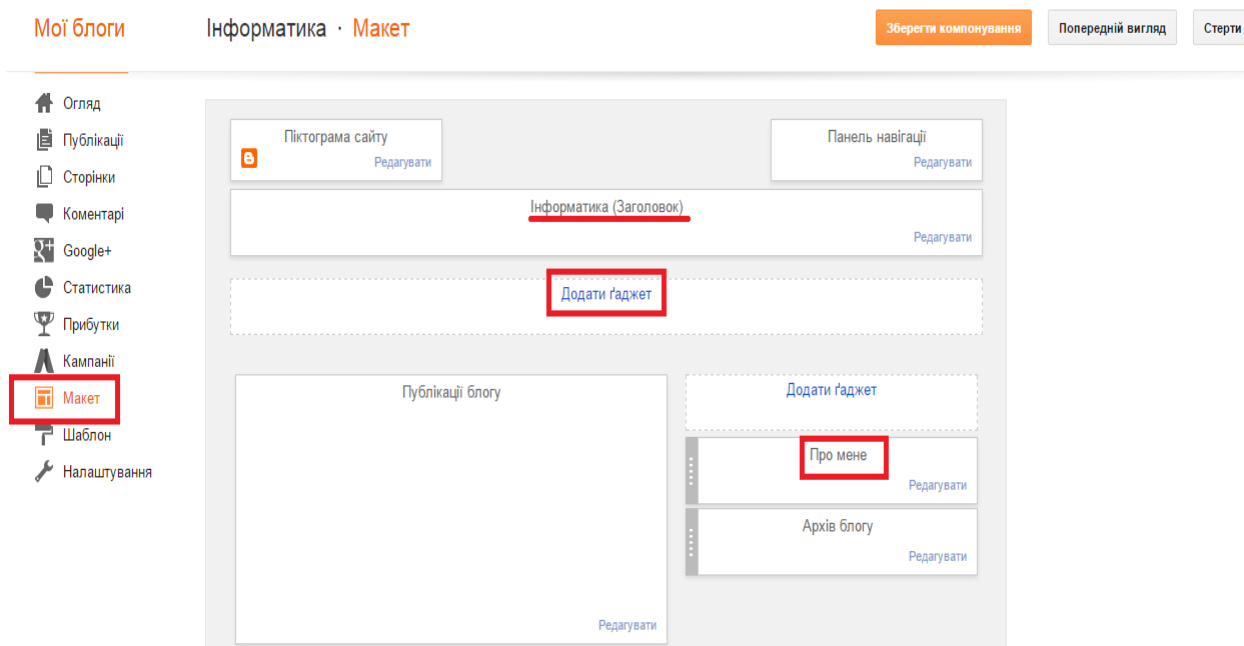


Рис. 11.7. Зміна назви блогу та додавання гаджетів

Можна налаштувати піктограму сайту (рис. 11.8), панель навігації (рис. 11.9), що знаходяться, відповідно, у лівому верхньому та правому верхньому куті блогу.

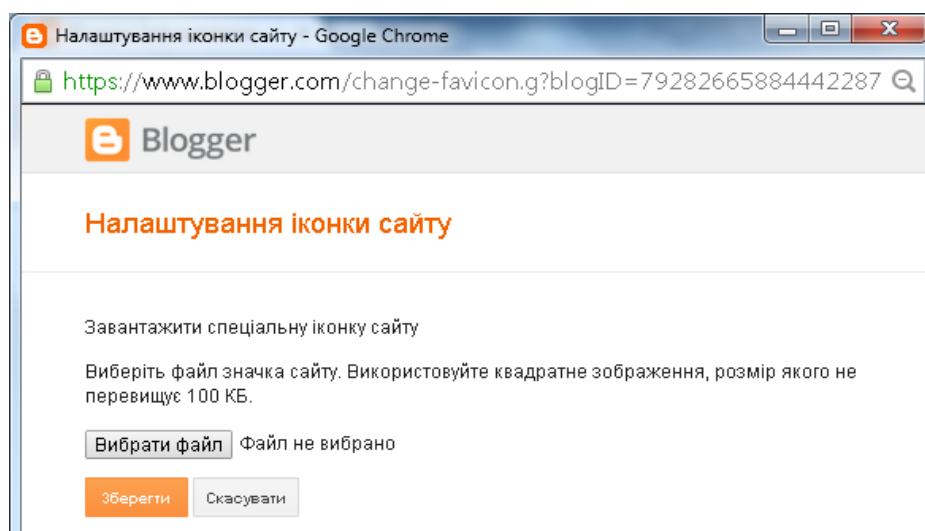


Рис. 11.8. Налаштування піктограми сайту

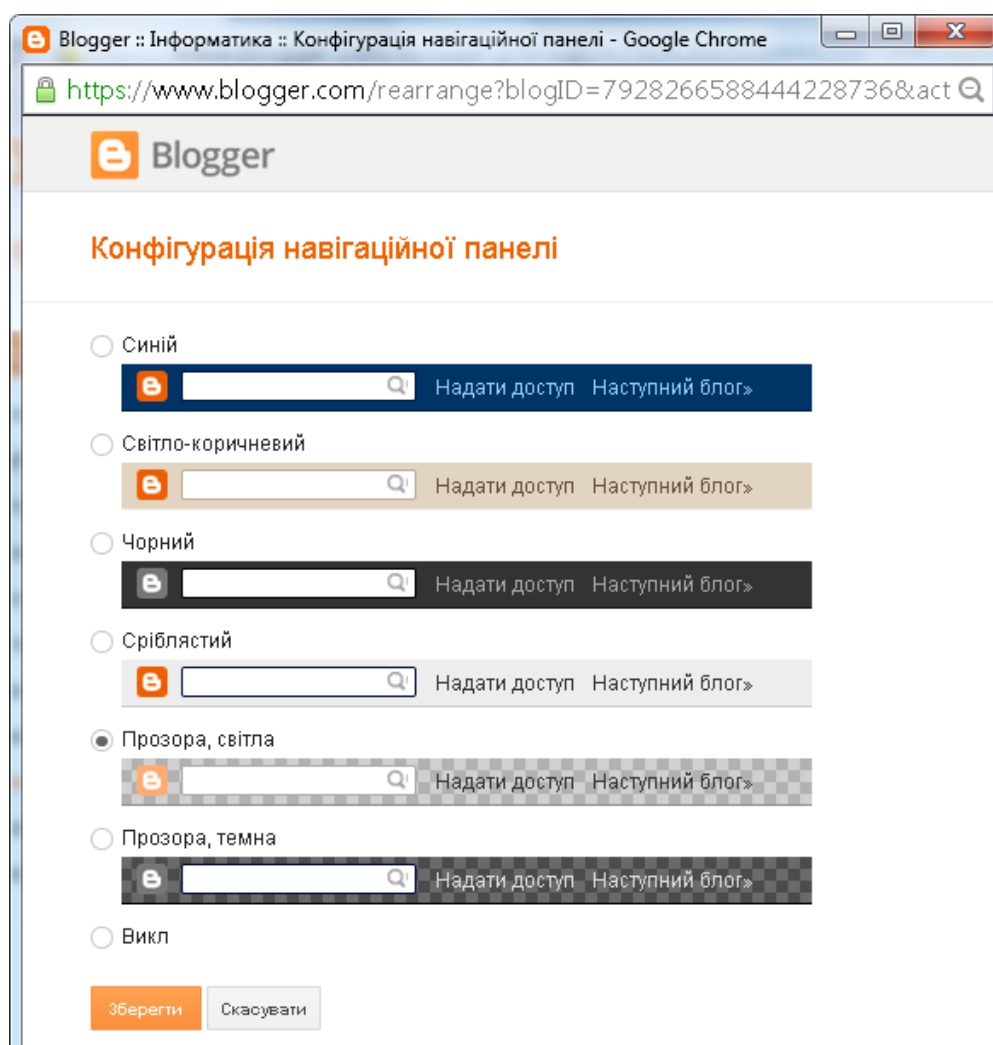


Рис. 11.9. Налаштування панелі навігації блогу

Натиснувши на кнопку *Додати гаджет* (рис. 11.7) можна: переглянути популярні публікації; статистику блогу; створені вами сторінки; додати

зображення; створити слайд-шоу; панель-відео; створити опитування; список блогів; список посилань, (рис. 11.10).

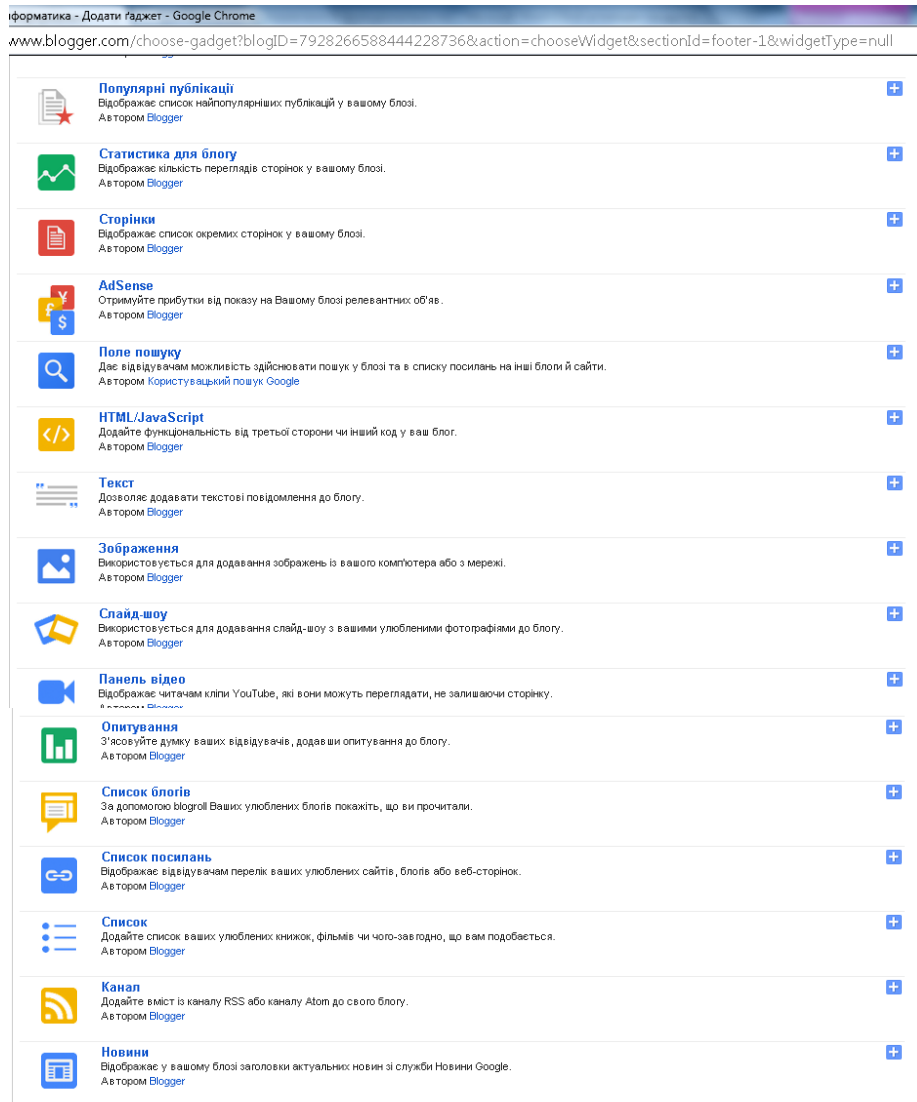


Рис. 11.10. Вибір гаджетів при настисненні кнопки *Додати гаджет*

Наприклад, під час створення гаджету *Опитування* матимемо таке вікно (рис. 11.11):

Рис. 11.11. Створення гаджету *Опитування*

Розглянемо створення гаджету *Список блогів*, де потрібно вписати URL-адреси блогів, які вас цікавлять (рис. 11.12):

Рис. 11.12. Створення гаджету *Список блогів*

Розглянемо створення гаджету *Текст* (рис. 11.13):

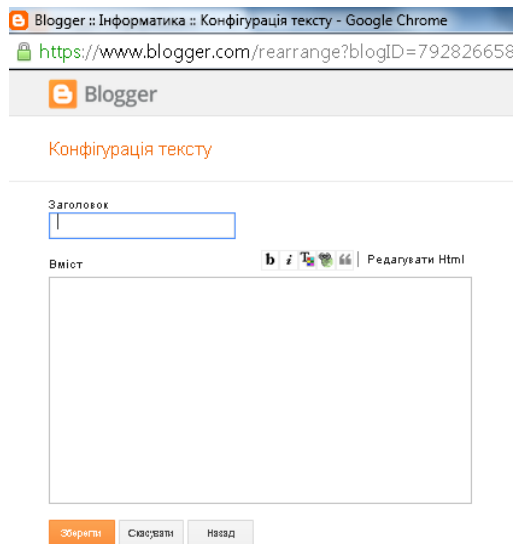


Рис. 11.13. Створення гаджету *Текст*

Аналогічним чином створюється гаджет *Слайд-шоу*, використовуючи власні альбоми сервісу Picasa, або будь-які інші (рис. 11.14).

Вікно макету блогу, де ми змінювали його налаштування (Піктограму сайту, Панель навігації, Заголовок, Публікації блогу, створювали Гаджети: Список блогів, Опитування, Зображення) показано на рис. 11.15.

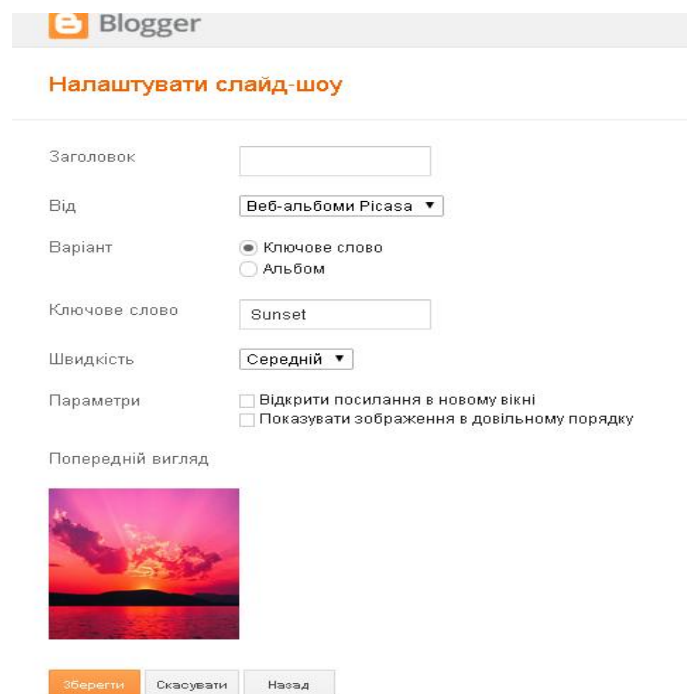


Рис. 11.14. Створення гаджету *Слайд-шоу*

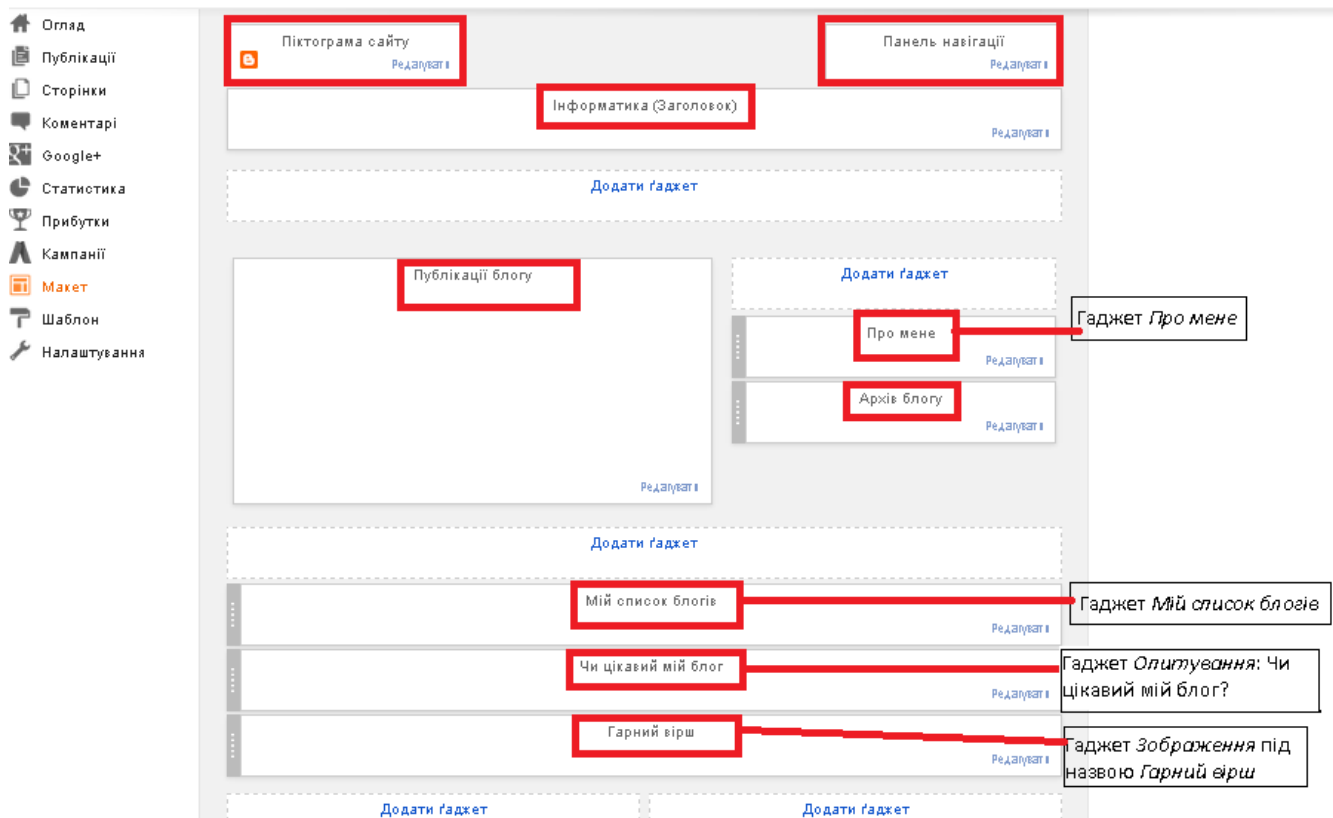


Рис. 11.15. Зміна налаштувань складових блогу, використовуючи макет блогу

Зразок блогу можна переглянути за посиланням <https://vpluvsyspilstva.blogspot.com/?authuser=1> (рис. 11.16).

Приклад блогів: [Темперамент](#), [Вплив соціальних мереж на психіку людини](#).

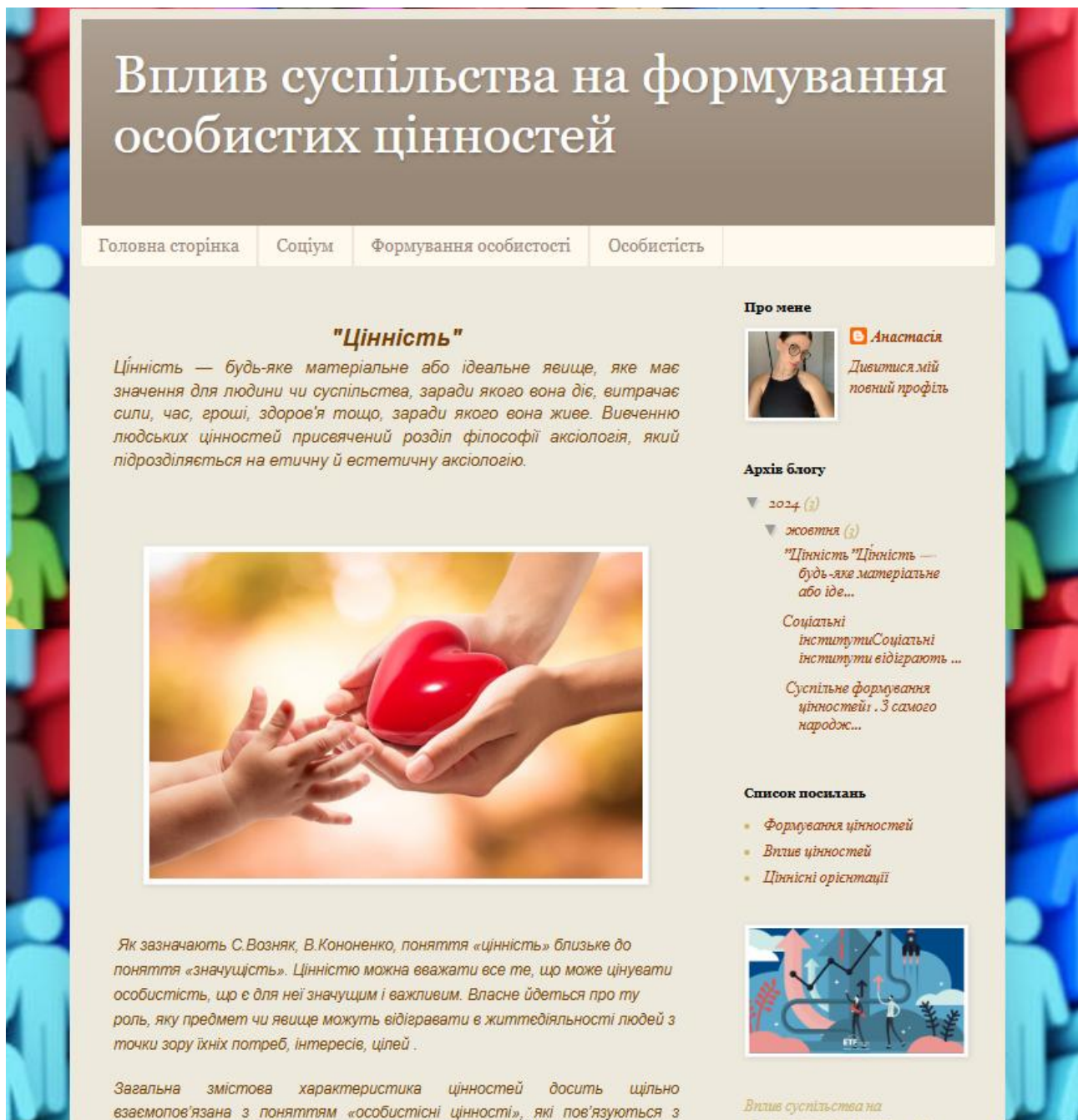


Рис. 11.16. Блог на тему «Вплив суспільства на формування особистих цінностей»

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Створіть блог на тему вашого проєкту.
2. Виберіть доцільний **простий** шаблон та гарно оформіть ваш блог.
3. Здійсніть 3 дописи у блозі.
4. У дописах використовуйте марковані (не шаблонні) та нумеровані

списки, картинки, відео, гіперпосилання на ваші 3 документи Google: текстові, таблиці, презентації, які вами вже створені.

5. Створіть 3 сторінки та виставте їх **кнопками** під назвою вашого блогу.
6. Прокоментуйте блоги 3 одногрупників.
7. Дайте відповіді на їхні коментарі.
8. Змініть назву свого блогу, застосуйте колір до тексту та напівжирний курсив.
9. Перемістіть гаджет *Про мене* на перше місце та наповніть його.
10. Гаджет архів має бути на 2 місці.
11. Додайте новий гаджет *Зображення* (використайте зображення по темі вашого проєкту).
12. Додайте новий гаджет *Текст* (що стосується теми проєкту).
13. Додайте новий гаджет *Список посилань* (список сайтів (не менше 3), які стосуються теми вашого проєкту або відео з YouTube).
14. Збережіть гаджети та нову структуру блогу.
15. Змініть **шаблон** вашого блогу **повністю** відповідно до теми проєкту: фон, кольори тексту, дописів, гаджетів, загальної назви, ...

Питання для самоконтролю:

1. Що таке блог, блогосфера, блогер?
2. Яким чином можна створити блог?
3. Як створити новий допис у блозі?
4. Що таке пост?
5. Що таке гаджет?
6. Як можна додати новий гаджет?
7. Яким чином можна у блозі додати зображення?
8. Як можна у блозі додати відео?
9. Як можна вставити посилання у блозі?
10. Як можна відредагувати сторінку блогу?
11. Чи всі користувачі можуть прокоментувати ваш блог?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 12

Тема: *Використання веб-технологій та локального програмного забезпечення для створення додаткових матеріалів до телекомунікаційного проєкту*

Мета: ознайомитися з різними веб-технологіями та їх можливостями, особливостями їх використання, удосконалити професійну компетентність з використання комп'ютерних технологій; удосконалити (сформувати) вміння щодо створення інтерактивних вправ; з'ясувати як додаткові матеріали можуть сприяти досягненню учасниками проєкту поставлених цілей й шляхів використання програм пакету Microsoft Office для розробки додаткових матеріалів; розробити додаткові матеріали для учасників проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: персональні комп'ютери, онлайн-ресурси для організації та налагодження спільної дослідницької роботи, роздатковий дидактичний матеріал, скрінкасти; локальне програмне забезпечення пакету Microsoft Office.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Герасименко І.О. Мультимедійні технології в освіті: Теорія і практика / І.О. Герасименко. – Харків: ХНПУ ім. Г.С. Сковороди, 2020. – 135 с.

3. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

4. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

7. Левченко М.С., Пономаренко О.В. Інтерактивні методи навчання з використанням комп'ютерних технологій: Методичні рекомендації / М.С. Левченко, О.В. Пономаренко. – Київ: Видавництво КНЕУ, 2019. – 120 с.

8. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

9. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

10. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

11. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf

12. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

13. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

14. Shakhina I., Podzygun O., Petrova A., Tkachuk N. Use of interactive learning technologies and tools in the training of qualified specialists. Wissenschaft für den modernen Menschen: Bildung und Pädagogik, Leibeserziehung und

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Додаткові матеріали (створюються від імені керівника проєкту) – роздаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, веб-сайтів, якими користуватимуться учасники проєкту в ході виконання проєкту. Керівник створює їх із метою управління процесом: організації дослідження, вивчення нового матеріалу, повторення, узагальнення, формування практичних навичок, перевірки набутих знань тощо.

Слід пам'ятати, що:

1. Додаткові матеріали створює керівник з урахуванням: віку й рівня підготовки учасників проєкту; змісту, що очікується саме в їх роботах; завдань, які мають виконати учасники під час проєктної діяльності.
2. Додаткові матеріали мають допомогти учасникам досягти поставлених навчальних цілей у проєктній діяльності.
3. Додаткові матеріали мають містити інтегровані матеріали з предметів, у рамках яких створюється проєкт.

Блок 1

ІНТЕРНЕТ-СЕРВІС МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВПРАВ LEARNINGAPPS

Інформаційне суспільство в Україні розвивається стрімко. Завдання закладу освіти виховати інформаційну культуру в студентів, яку вони зможуть застосувати в житті і розвивати далі, та навчити користуватись достовірною інформацією.

Однією з інформаційних технологій, яку можна активно використовувати на уроках, є технологія Web 2.0. Технологія Web 2.0 – це друге покоління мережевих сервісів. Технології Web 2.0 дозволяють учням значно розширити можливості самостійно отримувати знання, вчителям – застосовувати сучасні підходи до процесу навчання.

LearningApps.org - онлайнний сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних предметних галузей для використання і на уроках, і позаурочний час, і для малечі, і для старшокласників.

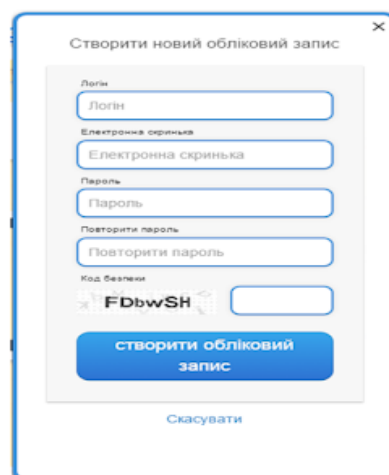
Сервіс Learningapps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у закладах освіти різних типів. Конструктор Learningapps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

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

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

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

1. Створення акаунту в онлайнному середовищі LearningApps:



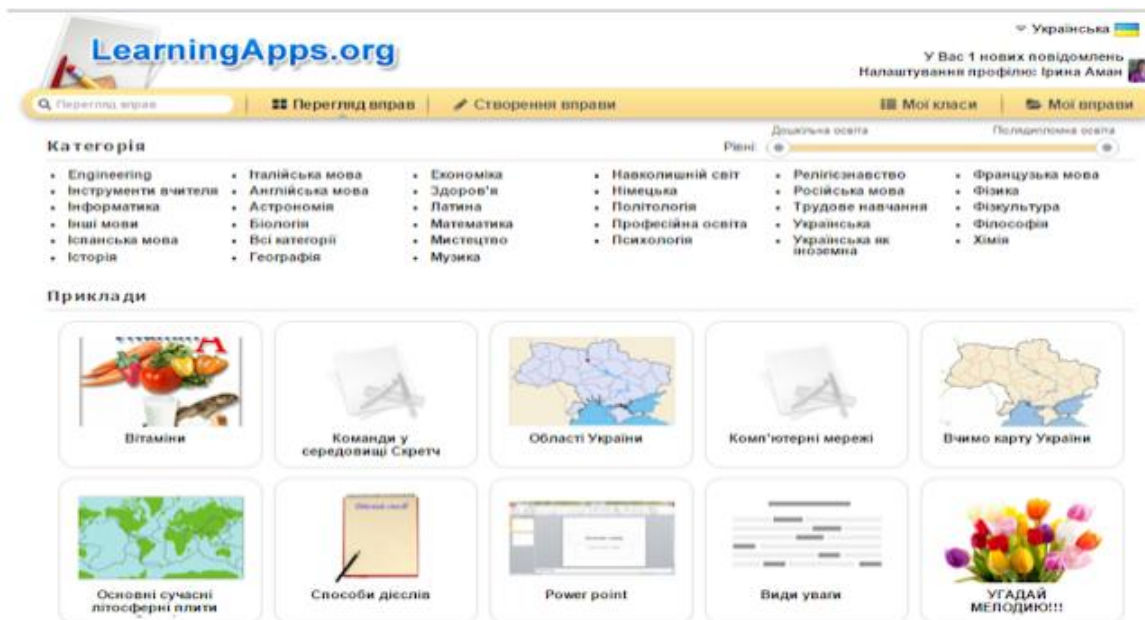
The image shows a web form titled "Створити новий обліковий запис" (Create new account) with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and elements:

- Логін (Login) - text input field
- Електронна скринька (Email) - text input field
- Пароль (Password) - text input field
- Повторити пароль (Repeat password) - text input field
- Код безпеки (Security code) - text input field with a dropdown menu showing "FDbwSH" and a refresh icon
- створити обліковий запис (Create account) - blue button
- Скасувати (Cancel) - blue link at the bottom

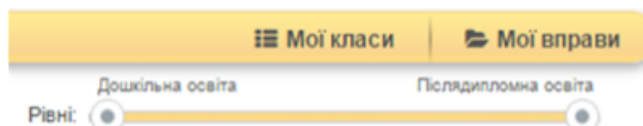
Треба всього лиш уважно заповнити всі поля реєстраційної форми і потім зайти під своїм створеним акаунтом. Бажано вказувати свої дійсні дані аби потім вашим учням і колегам було зрозуміло, що це ваша авторська робота (автори робіт відображаються на посиланні на вправу).

2. Режим «Перегляд вправ»:

Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань з колекції шаблонів, пропонує сайт, раджу 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).



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



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



У розкритому переліку вправ обираємо ту, що зацікавила, натиснувши по

її назві.

3. Режим «Створення вправи»:



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

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

Назва вправи Мова показу : 

Не вказано назву

Опис завдання

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

Пари

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

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Зайві елементи

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

Елемент: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Складені пари зникають

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

☐ Складені пари зникають

Зворотній зв'язок

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

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

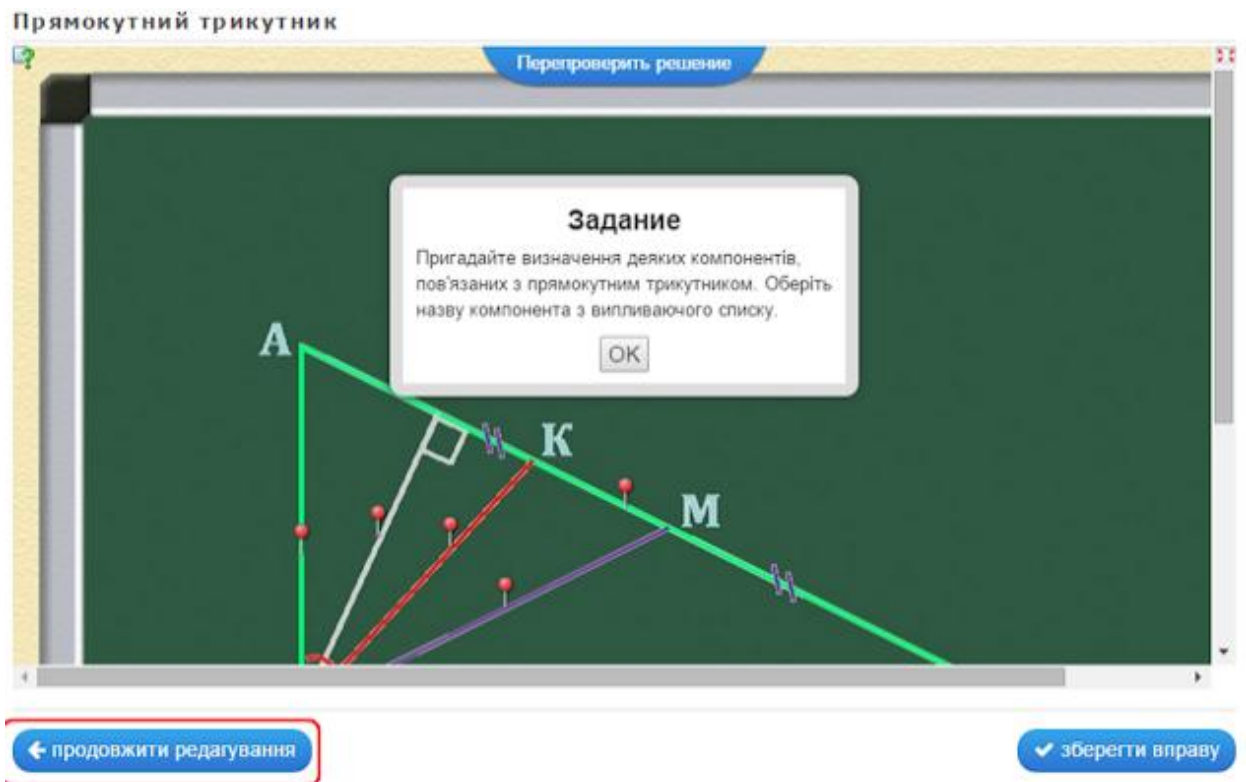


В цьому разі достатньо внести потрібні зміни і зберегти їх (вправа автоматично збережеться у вашому «кабінеті» в розділі «Мої вправи»).

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



А потім при потребі знову продовжити редагування вправи:

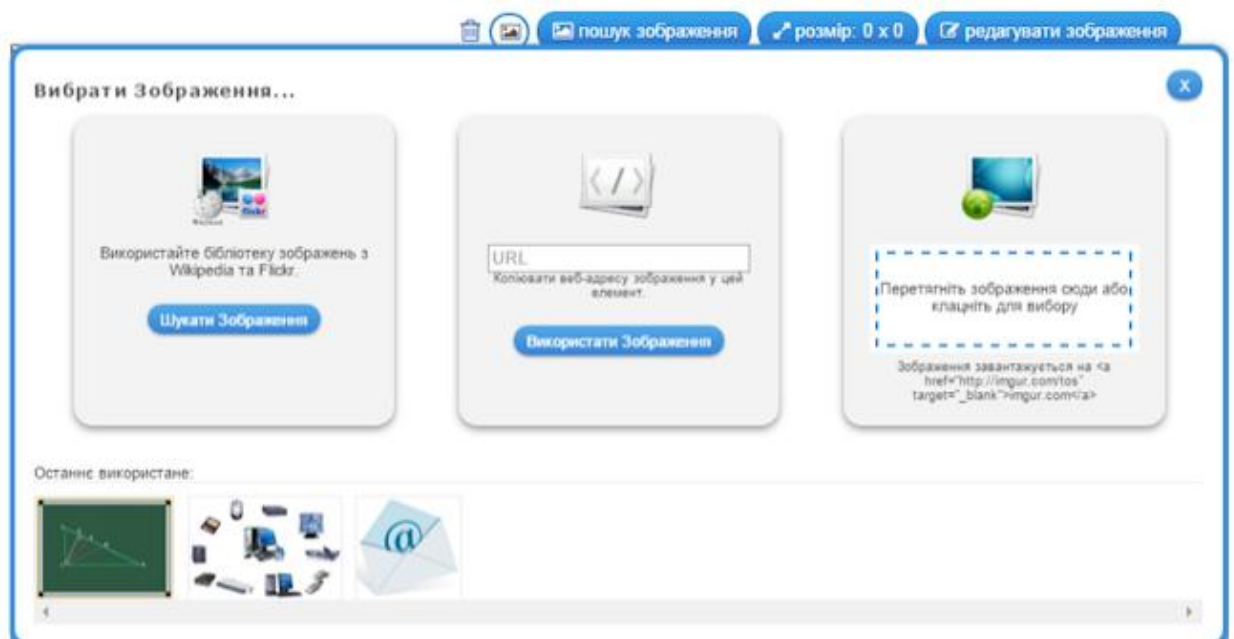


Якщо вправа вас повністю влаштовує і не потребує редагування достатньо клацнути по кнопці:

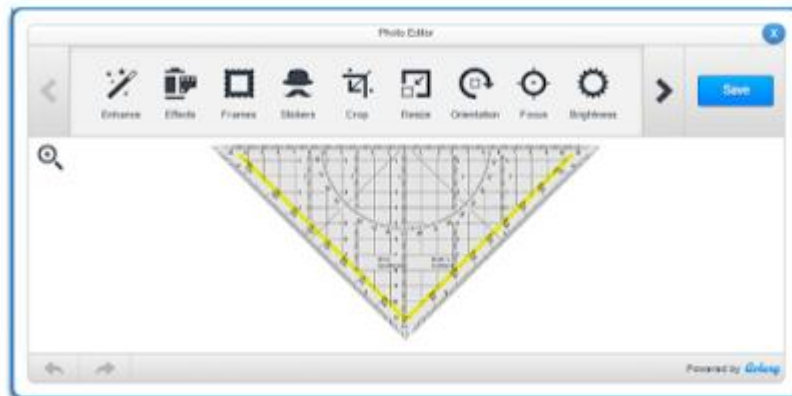
закласти у "Моїх вправах"

4. Робота із зображеннями:

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

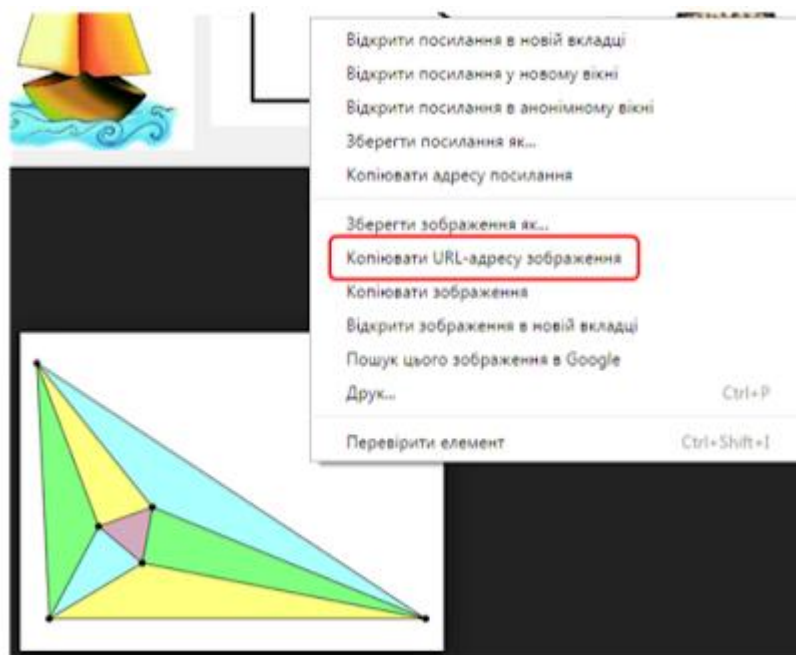


1) **«Шукати зображення»**: вводимо в поле пошуку тему і обираємо із запропонованих зображень потрібне; обране зображення можна відредагувати (задати певний ефект, рамку, виконати обтинання, змінити розмір, орієнтацію, яскравість тощо):



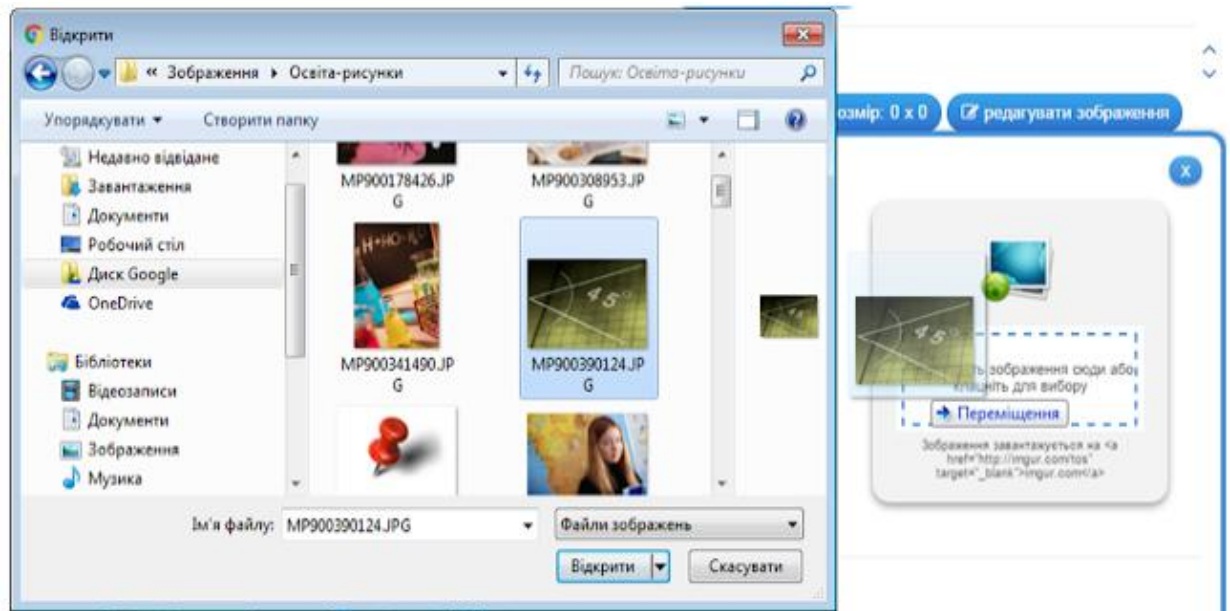
2) **«Використати зображення»**: вводимо у вказане поле URL-адресу зображення.

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



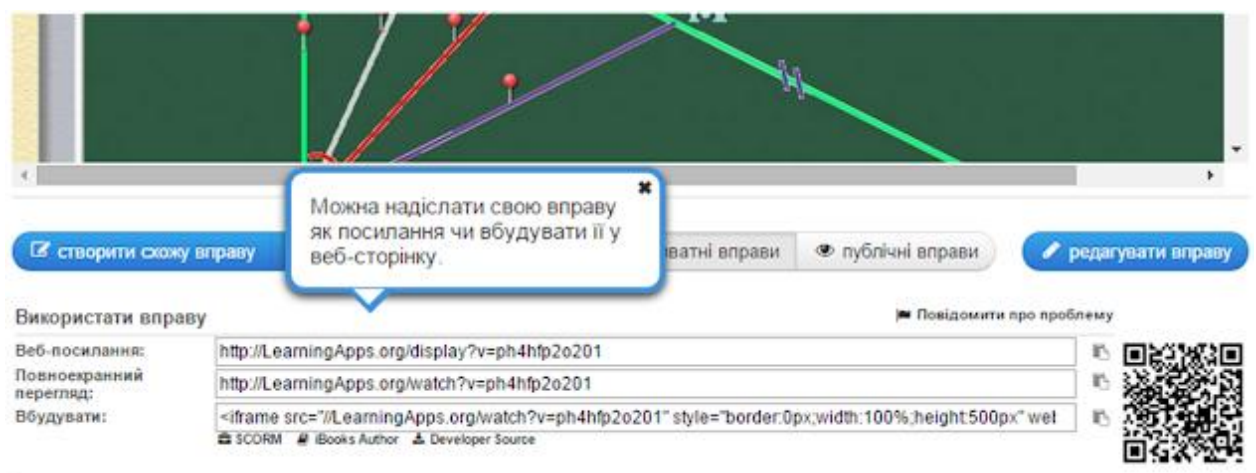
Повертаємось до LearningApps і вводимо скопійовану адресу (Ctrl+V).

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



5. Використання посилань, вбудовування вправи в онлайнів середовища.

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



Посилання на демонстрацію вправи можна подавати у двох режимах: звичайному (з відображенням вікна LearningApps) та у повноекранному режимі

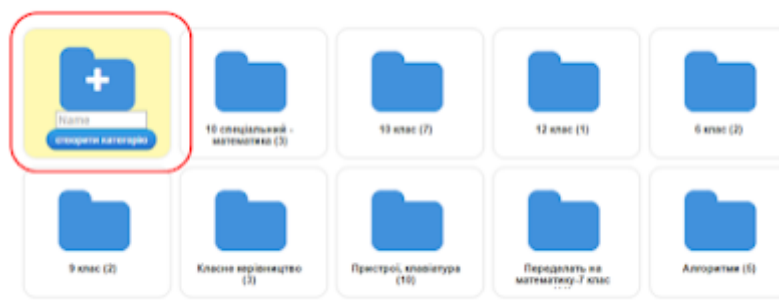
(вікно вправи розгортається на весь екран автоматично).

Для «продвинутих» користувачів:

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

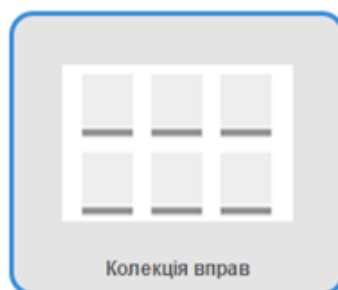
6. Робота з папками у власному «кабінеті».

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



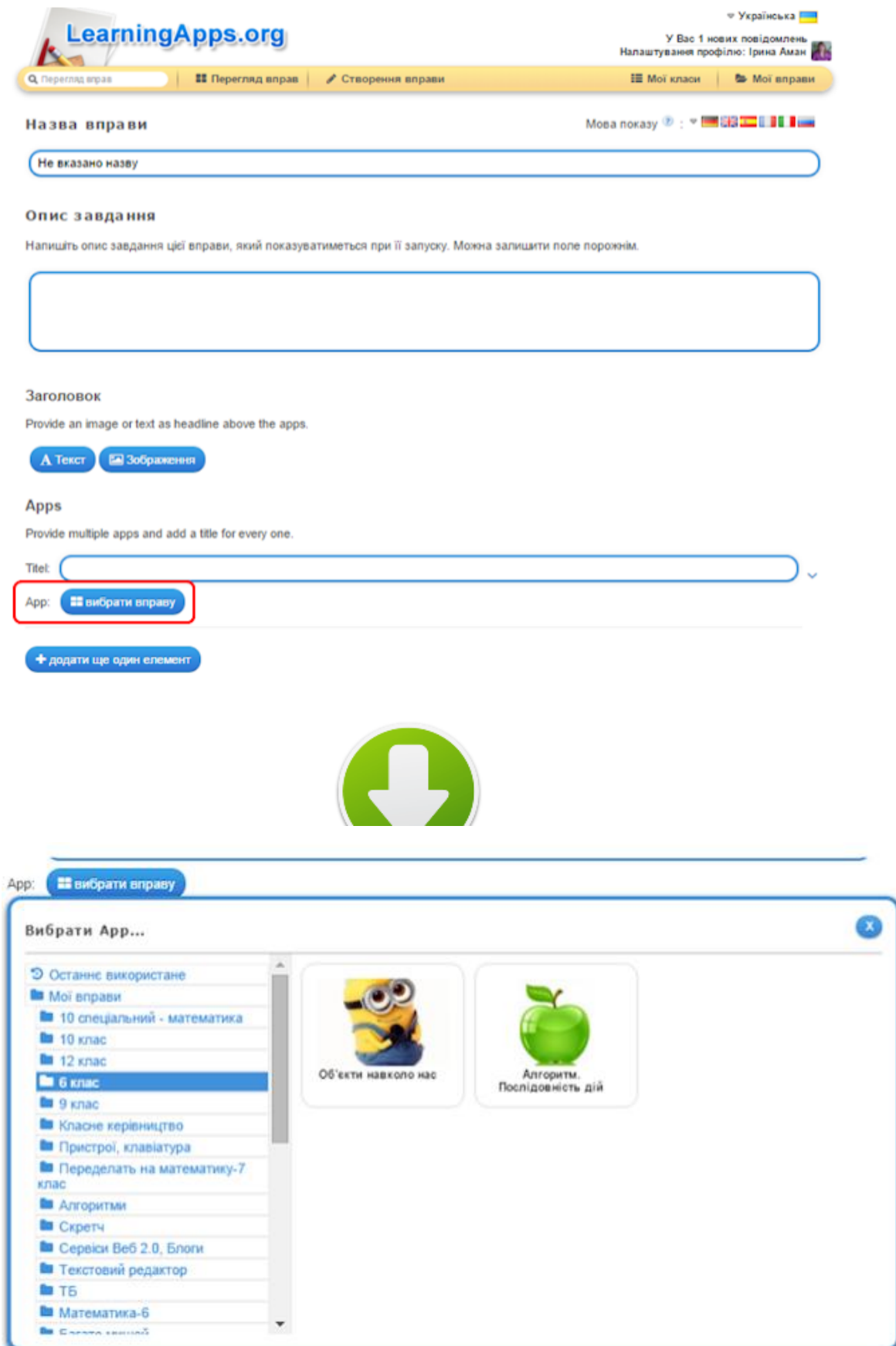
7. Створення колекції вправ. (Увага! Цей шаблон працює лише в українському інтерфейсі)

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



Клацнути по кнопці «Створити Колекція вправ», перейдемо до форми шаблону, в якій уважно заповнити потрібні поля і, клацнувши по кнопці

«Вибрати вправу» додати потрібні (додаємо із вже збережених у ваших папках чи просто у вашому «кабінеті»-акаунті вправ):



LearningApps.org

Українська

У Вас 1 нових повідомлень
Налаштування профілю: Ірина Аман

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

Назва вправи

Мова показу

Не вказано назву

Опис завдання

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

Заголовок

Provide an image or text as headline above the apps.

Текст | Зображення

Apps

Provide multiple apps and add a title for every one.

Title:

App: **вибрати вправу**

+ додати ще один елемент

Вибрати App...

Останнє використане

Мої вправи

- 10 спеціальний - математика
- 10 клас
- 12 клас
- 6 клас**
- 9 клас
- Класне керівництво
- Пристрої, клавіатура
- Переделай на математику-7 клас
- Алгоритми
- Скретч
- Сервіси Веб 2.0, Блоги
- Текстовий редактор
- ТБ
- Математика-6
- Секретна вправа

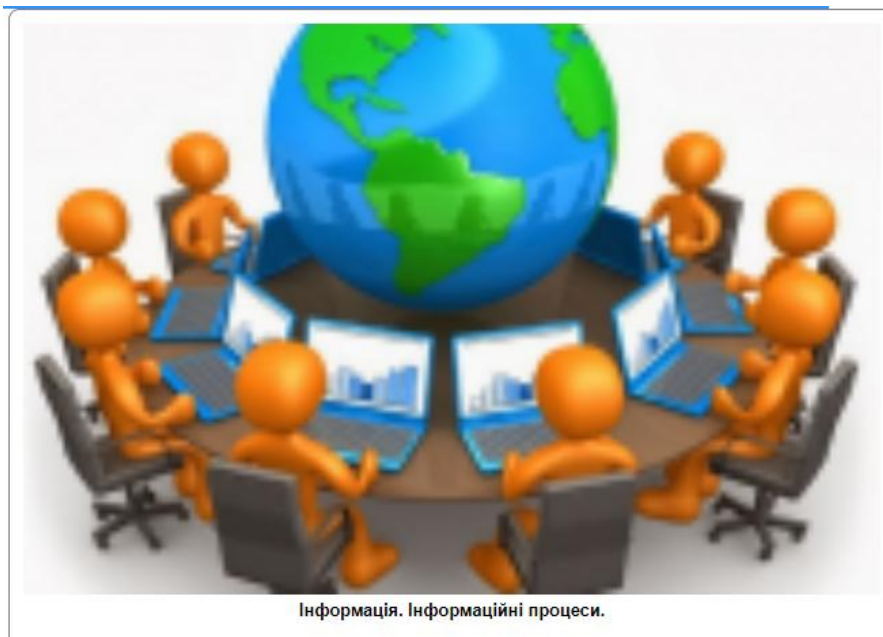
Об'єкти навколо нас

Алгоритм. Послідовність дій

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

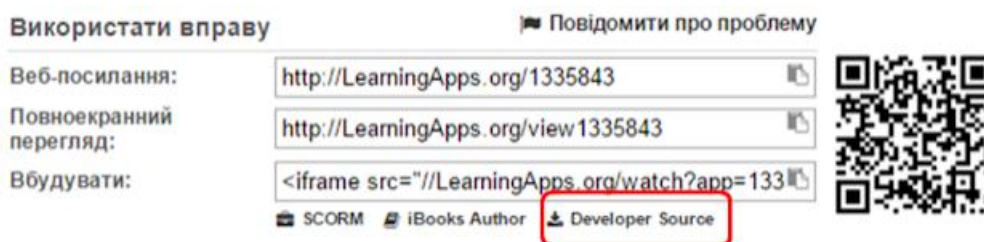
А потім, клацаючи по кнопці «+ додати ще один елемент» у шаблоні додаємо наступні вправи таким самим чином (обрати папку - клацнути по потрібній вправі).

Наприклад «Інформація. Інформаційні процеси» (клацніть, щоб спробувати):



8. Робота в оффлайн.

Для використання вправ в оффлайновому режимі треба скористатись кнопкою:



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

Такий підхід дає можливість диференціювати завдання. Цю ідею можна

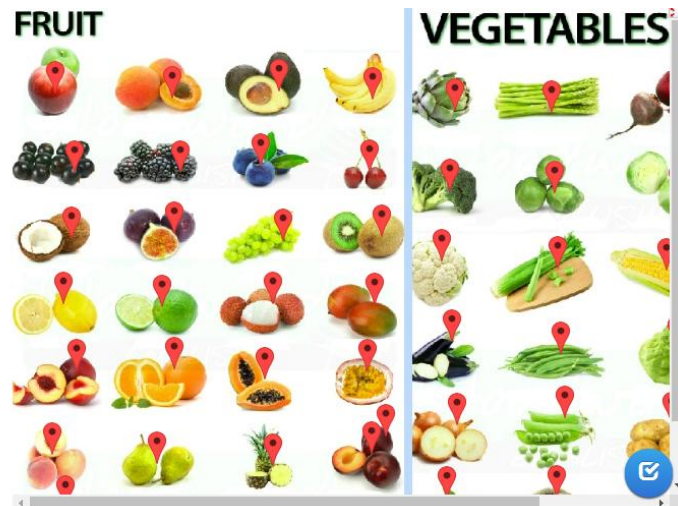
влучно використовувати для організації «перевернутого» навчання (зокрема, домашнє завдання за рівнями навчальних досягнень студентів), проєктної діяльності.

Приклади інтерактивних вправ

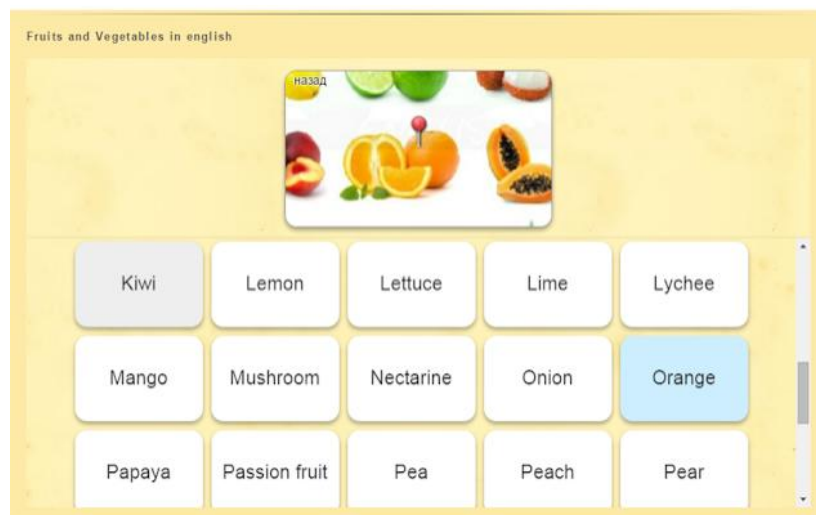
1. КАТЕГОРІЯ «ВИБІР»

Приклад 1 – шаблон «Фрагменти зображення»

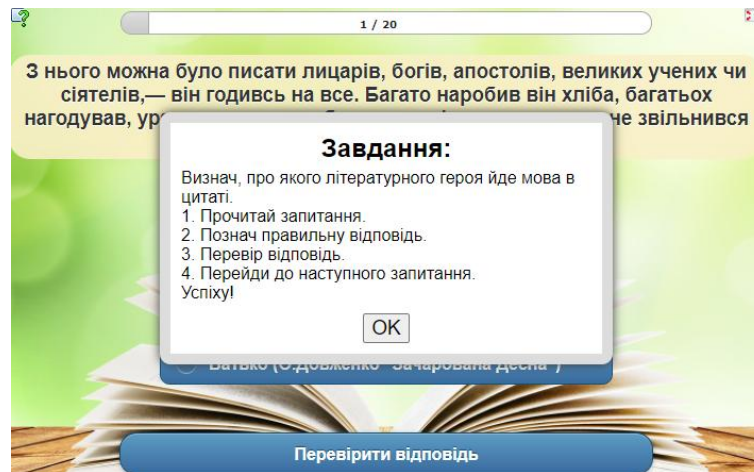
(<http://LearningApps.org/1570824>)



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



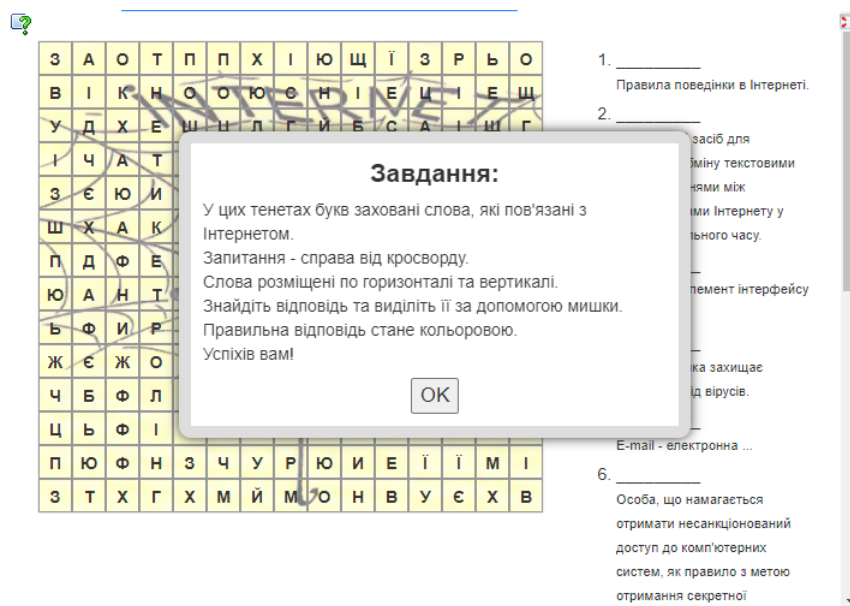
Приклад 2 – шаблон «Вікторина» (<http://learningapps.org/2197145>)



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

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

Приклад 3 – шаблон «Знайти слова» (<http://learningapps.org/1217219>)



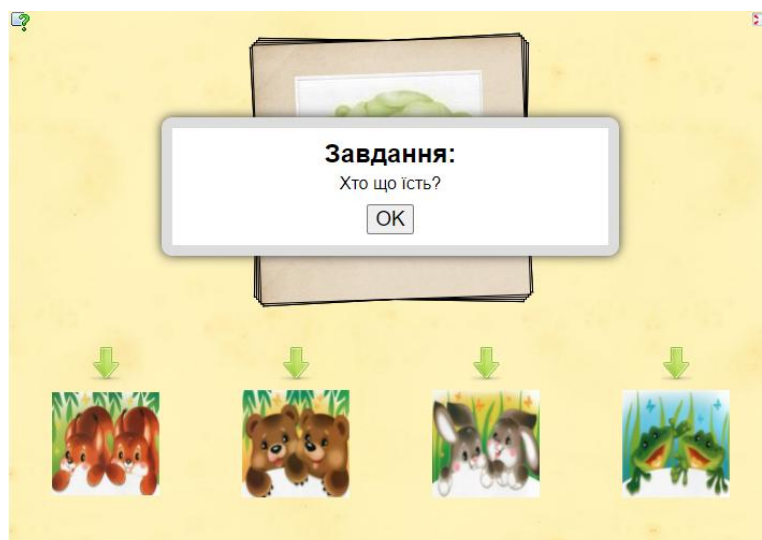
Навчальна гра, суть якої полягає в складанні слова з букв, розташованих у сітці поруч один з одним. Слова можна розташовувати не тільки по вертикалі і горизонталі, але і по діагоналі. Створюючи завдання, можна відразу задати ключові слова, які потрібно знайти в таблиці та виділити їх, а можна подати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

2. КАТЕГОРІЯ «РОЗПОДІЛ»

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

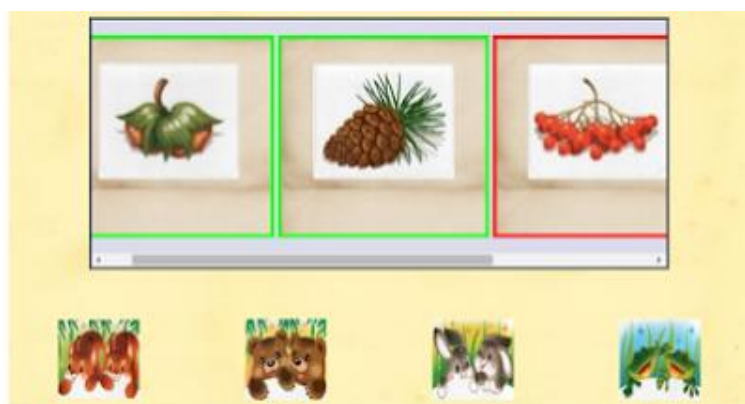
Приклад 1- шаблон «Поділ на групи»

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



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

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



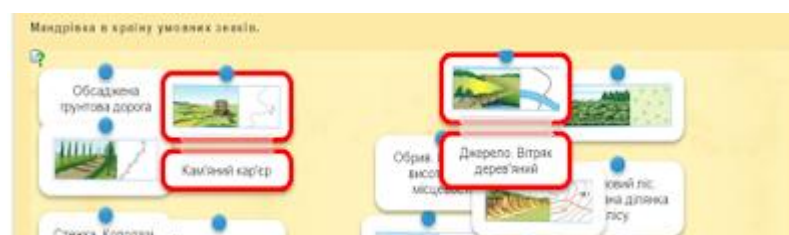
Приклад 2 – шаблон «Знайти пару» (<http://learningapps.org/1774175>)



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

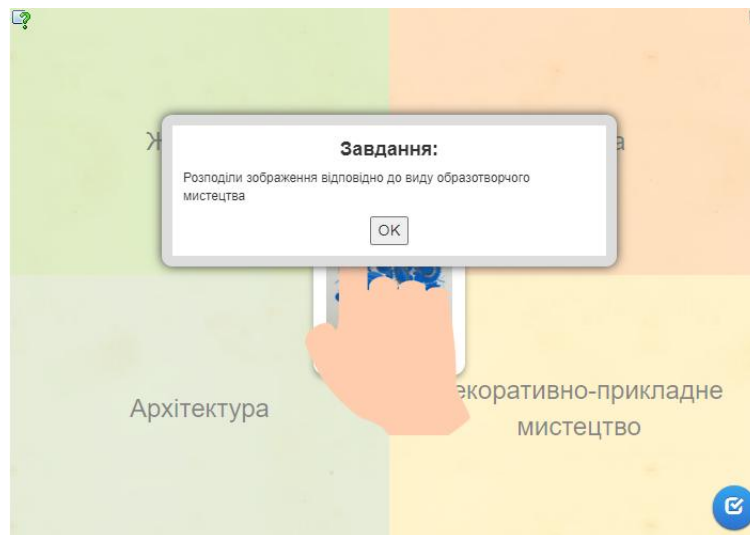
Можна задавати режими виконання завдань: або при правильній відповіді пари отримують зелене обрамлення і залишаються на екрані, або зникають. Неправильні варіанти обрамляються червоним кольором.

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



Приклад 3 – шаблон «Класифікація» (<http://learningapps.org/1483026>)

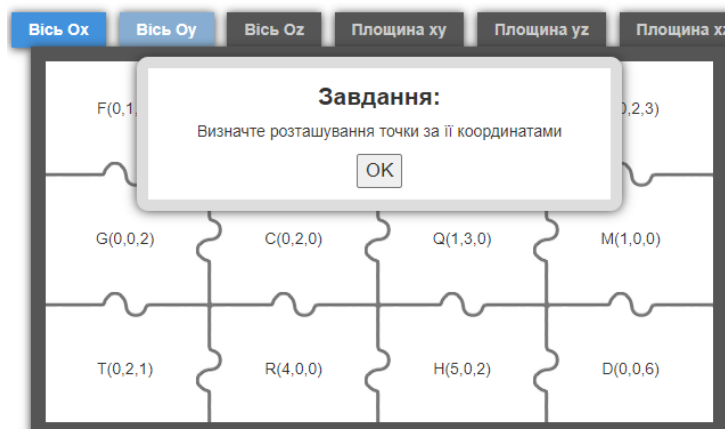
Можна створити від 2-х до 4-х полів, на яких треба розмістити відповідні їм елементи, що поступово з'являються на екрані.



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

Приклад 4 – шаблон «Пазл» (<http://learningapps.org/1697331>)

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



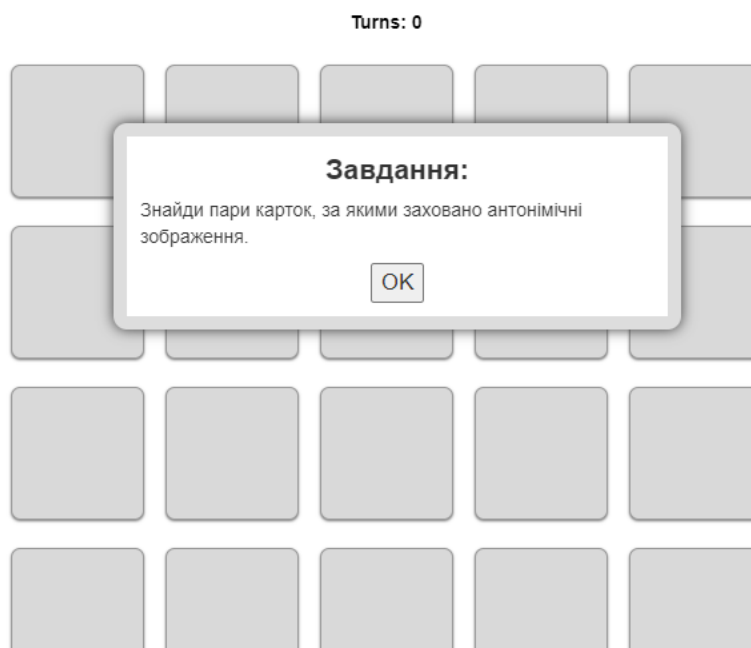
Приклад 5 – шаблон «Гра «Парочки»

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

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



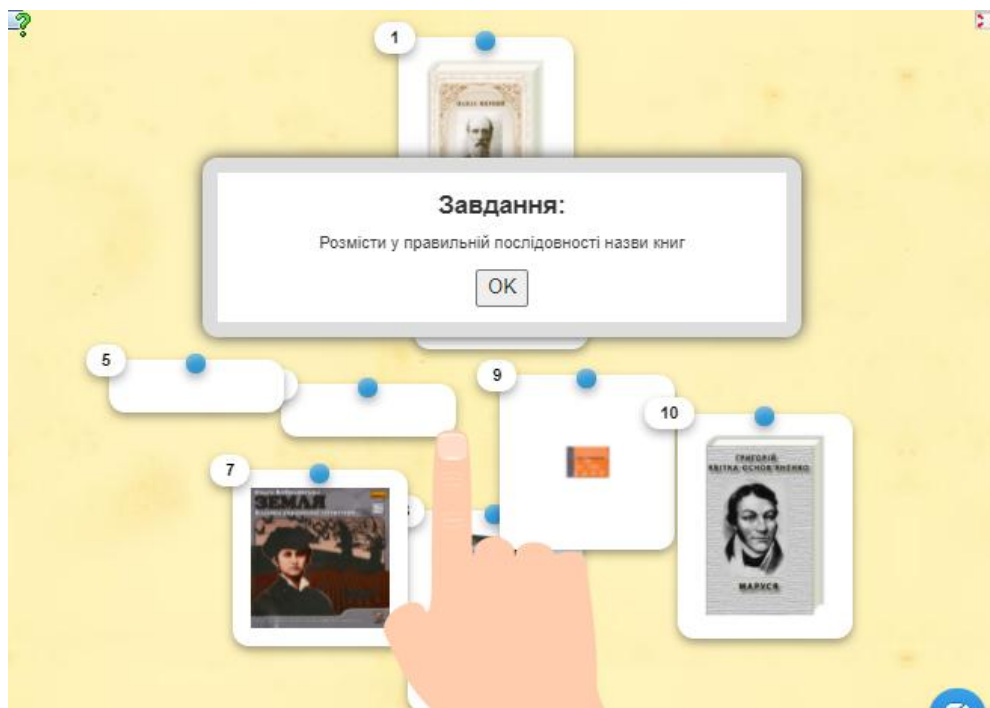
При вивченні антонімів можна запропонувати вправу на знаходження пар карток, за якими приховано антонімічні зображення (<http://learningapps.org/1089433>):



3. КАТЕГОРІЯ «ПОСЛІДОВНОСТІ»

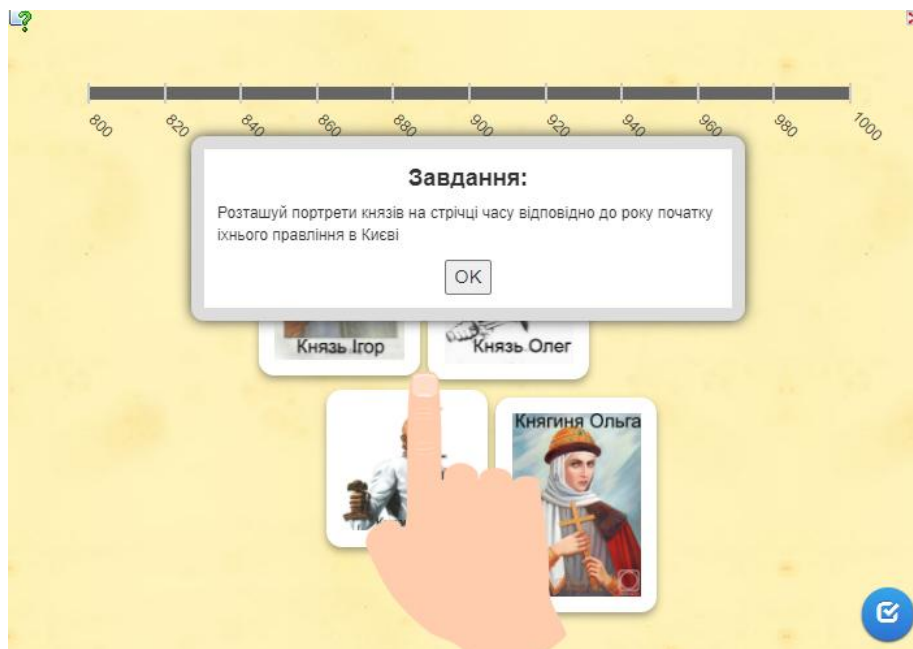
Приклад 1 – шаблон «Просте упорядкування»

Розташувати в певному порядку запропоновані елементи. При переміщенні нумерація у верхньому лівому куті автоматично змінюється. (<http://learningapps.org/2055863>)

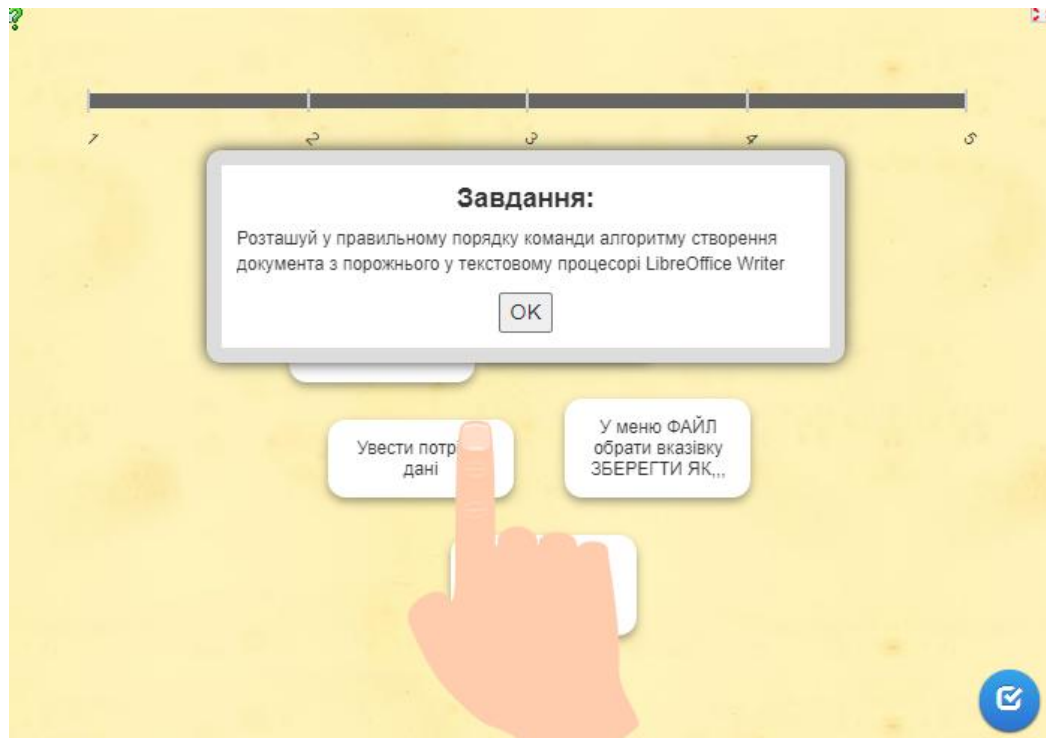


Після перевірки можна виконати корекцію відповіді.

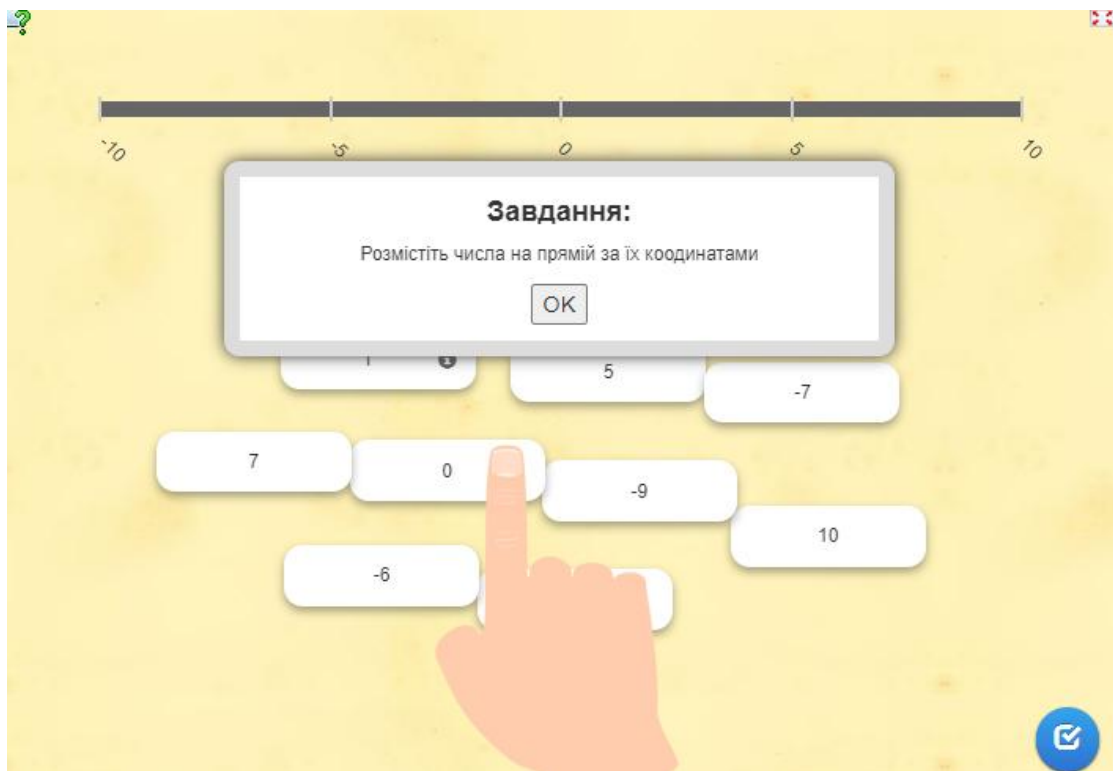
Приклад 2 – шаблон «Числова пряма». З одного боку такий вид вправ можна вдало використовувати як стрічку часу: (<http://learningapps.org/1117256>)



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



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

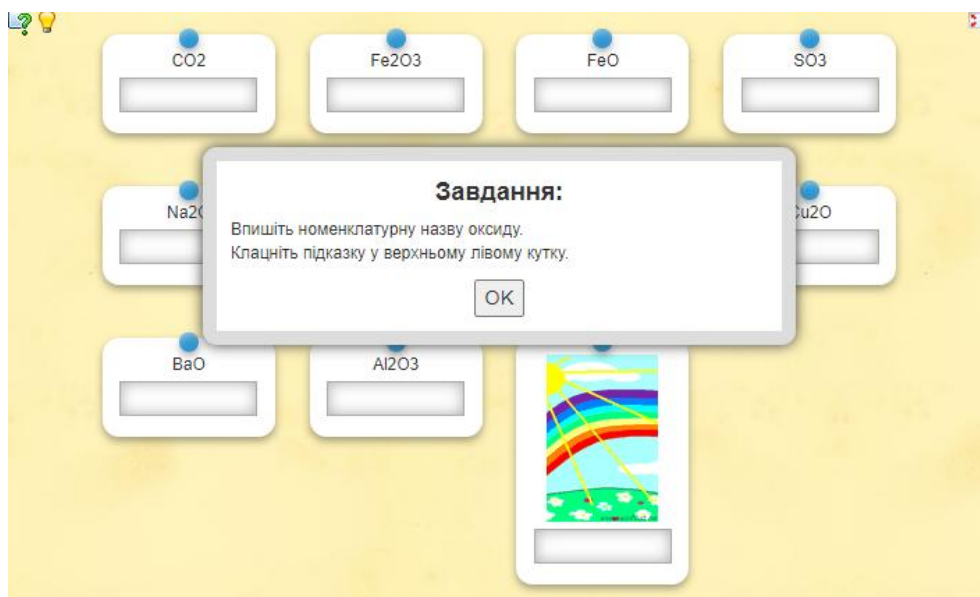


4. КАТЕГОРІЯ «ЗАПОВНЕННЯ»

Приклад 1 – шаблон «Freetext input» («Введення тексту»)

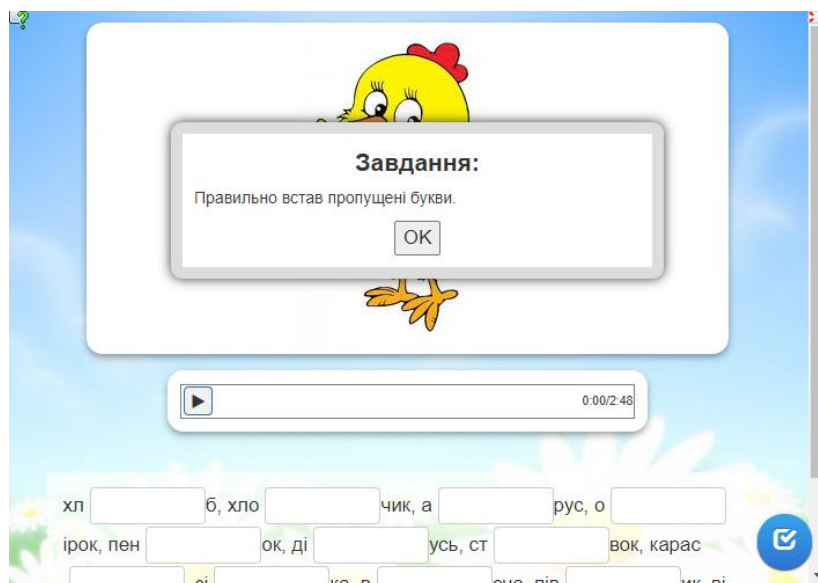
Шаблон дає можливість працювати з різним контентом: текст, зображення, аудіо, відео та озвучений текст. Відповідь вводиться у відповідне

поле (<http://learningapps.org/2194040>):



Приклад 2 – шаблон «Заповнити пропуски»

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



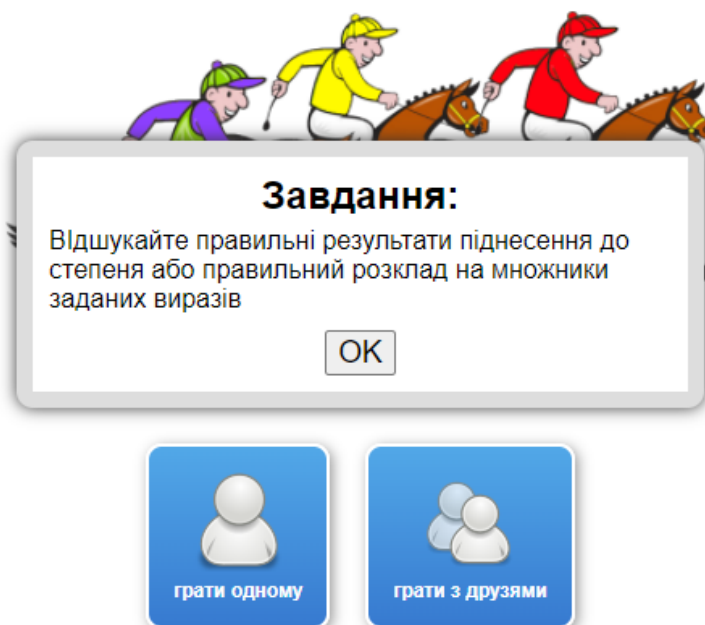
Приклад 3 – шаблон «Кросворд» Суть завдання не вимагає пояснень.

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



5. КАТЕГОРІЯ «ОНЛАЙНОВІ ІГРИ»

Приклад 1 – шаблон «Скачки». Хід гри зображується у вигляді вершників, які беруть участь у скачках (кожному гравцю відповідає певний вершник). Після кожної відповіді положення вершників змінюється в залежності від правильності і швидкості відповідей. (<http://learningapps.org/1961371>):

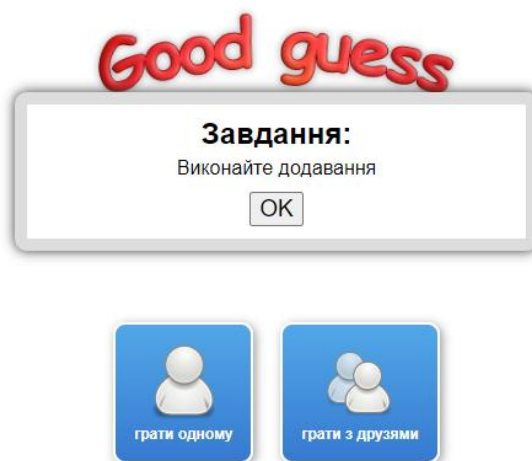


Як і в будь-якій онлайнній грі тут можна організувати чат між учасниками:

Приклад 2 – шаблон «Порахувати»

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

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



Блок 2

Перелік додаткових матеріалів для учасників проєкту, які можуть бути створені засобами локального програмного забезпечення у Microsoft Excel:

- розрахунки різного рівня складності з допомогою вбудованих функцій і формул;
- розрахунок з допомогою міліметрової сітки площ і периметрів фігур та визначення співвідношень між площами і периметром різних фігур, проєктування будівель, парків тощо;
- кросворди, ребуси, чайнворди тощо;
- шкали часу для представлення зміни інформації в певній галузі, упродовж певного часу тощо;
- плакати і креслення великих розмірів;
- таблиці, графіки й діаграми даних різних типів на основі складних табличних даних;

- тести;
- результати аналізу даних і побудови зведених таблиць і звітів;
- результати класифікації, впорядкування й фільтрації даних;
- зв'язані таблиці даних й бази даних тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

Блок 1

1. Створити **3 різні інтерактивні вправи**, які мають розкривати кожне тематичне питання власного телекомунікаційного проєкту в середовищі LearningApps, обираючи із запропонованих вправ **різні** їх типи. Опублікуйте їх у мережі, вказавши ваше **авторство** та **категорію**.

Блок 2

2. Створіть **кресворд** по темі проєкту у документі MS Excel на 2 аркуші (1-ий аркуш – з назвою *Запитання*, 2-ий - *Відповіді*). Задайте фон. Додайте картинку по темі проєкту. Заголовок застосуйте об'єктом WordArt. Інструкцію застосуйте у фігурі (Вставка/Фігури).



У другому аркуші (*Відповіді*) – має бути аналогічний лист, але з написаними словами у клітинках.



Натуральні числа

По горизонтали:

По горизонталю:

2. Будет-же натуральное число можно записать за допомогою десяти цифр: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Такий запис називають...
5. Яке число більше: трицифрове чи чотирицифрове?
6. Якщо $x = 999999$, то $x+1$ чому дорівнює?
10. Кожна група натуральних чисел утворен...

По вертикали

1. Число, яке виходить з твору під час лічби, називають...
2. Найменше натуральне число.
3. Число, записане двома цифрами називають...
4. Скільки сотень у 100000?
5. Найменше парне число.
6. Щоб легше було читати натуральні числа, їх розбивають на...
7. Кожен клас має три...



Див. приклади на сайті кафедри у прикладах студентів у кнопці
«Додаткові матеріали / Кросворд на тему ...».

Збережіть документ у своєму Портфоліо у папці ***portfolio_psuhologa / dodatkov_i_materialy*** з ім'ям ***krosvord*** .

Питання для самоконтролю:

1. Вкажіть переваги та недоліки використання сервісу LearningApps.
2. Що таке інтерактивне заняття?
3. Які на Вашу думку мають бути сучасні заняття?
4. Які типи вправ можна створити за допомогою сервісу LearningApps?
5. Що входить у поняття «додаткові матеріали для учасників проєкту»?
6. Чому керівнику проєкту пропонується при організації проєктної діяльності створювати додаткові матеріали для учасників власноруч?
7. Які типи документів, форм та шаблонів можуть допомогти учасникам проєкту під час реалізації проєкту?
8. Якими можливостями табличного редакторів можна скористатись для створення додаткових матеріалів у процесі навчання вашому предмету?
9. Які особливі додаткові матеріали, можна створити за допомогою табличного процесора?
10. Чим відрізняються галузі використання у проєктній діяльності

організаційних діаграм текстового редактора та графіків й діаграм табличного процесора?

11. На якому етапі реалізації проекту керівник проекту може використовувати додаткові матеріали?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 13

Тема: *Створення онлайн-просторів для організації спільної дослідницької діяльності, співпраці та взаємодії дослідників*

Мета: формувати знання щодо основних принципів створення віртуальної дошки та роботи з нею; створення хмар тегів.

Література: 1. Балик Н. Р., Шмигер Г. П. Технології Web 2.0 в освіті. Навчальний посібник. Тернопіль: Навчальна книга «Богдан», 2016. 128 с.

2. Войтович Н.В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.

3. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

4. Герасименко І.О. Мультимедійні технології в освіті: Теорія і практика / І.О. Герасименко. – Харків: ХНПУ ім. Г.С. Сковороди, 2020. – 135 с.

5. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

6. Зубик Л. В. Основи сучасних web-технологій: навч. пос. Ч. Рівне: НУВГП, 2016. 290 с.

7. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

8. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

9. Левченко М.С., Пономаренко О.В. Інтерактивні методи навчання з використанням комп'ютерних технологій: Методичні рекомендації. Київ: Видавництво КНЕУ, 2019. 120 с.

10. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.
11. Омельченко Т. Г. Використання соціальних сервісів ВЕБ 2.0 для проєктування інформаційних систем. URL: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em12/content/09otgsio.htm>
12. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.
13. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. І. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf
14. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf
15. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації. (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.
16. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.
17. Shakhina I., Podzygun O., Petrova A., Tkachuk N. Use of interactive learning technologies and tools in the training of qualified specialists. Wissenschaft für den modernen Menschen: Bildung und Pädagogik, Leibeserziehung und Sport, Psychologie und Soziologie. Monografische Reihe «Europäische Wissenschaft». Buch 26 . Teil 5. 2024. 79-90.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

СТВОРЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ ДОШКИ

В освіті завжди застосовували і досі застосовують найрізноманітніші види наочності. Роль їх в процесі навчання виняткова. Особливо в тому випадку, коли використання наочних засобів не зводиться до простого ілюстрування з метою зробити навчальний курс більш доступним і легким для засвоєння, а стає органічною частиною пізнавальної діяльності учня, засобом формування і розвитку не тільки наочно-образного, а й абстрактно-логічного мислення. Це в свою чергу вимагає суттєвої переробки і зміни традиційних наочних засобів навчання, які повинні стати динамічними, інтерактивними та мультимедійними.

Одним із таких інструментів навчання є **віртуальна інтерактивна дошка** (онлайн-дошка, електронна дошка, стіна, whiteboard-проект), за допомогою якої можна підсилити зацікавленість й активність студентів, поліпшити ефективність роботи на заняттях, організувати спільну діяльність студентів.

Віртуальна інтерактивна дошка (онлайн-дошка, електронна дошка, стіна, whiteboard-проект) — це мережевий соціальний ресурс, призначений для організації спільної роботи зі створення й редагування зображень і документів, відео та аудіо в інтерактивному форматі, спілкування в реальному часі.

Детально розглянемо сервіс www.padlet.com/

Padlet – це зручний та простий у використанні веб-сервіс для зберігання, організації та спільної роботи з різним контентом (документи, матеріали). Дана віртуальна дошка безмежна у кількості створюваних сторінок, а також підтримує кирилицю. У навчальних закладах даний вебсервіс буде зручним інструментом при організації колективної діяльності.

Так як Padlet – безкоштовний сервіс, користуватися ним може будь-хто бажаючий. До того ж, існують певні преміум плани для шкіл, індивідуальні та для бізнесу. Користуватись даним сервісом легко, а його можливостей для застосування в навчанні більш ніж достатньо.

Розглянемо можливості її **використання** в освітньому процесі:

1. Знайомство на початку заняття. Ви можете створити дошку, що розповідає про Вас, а також попросити студентів скласти власні дошки, на які вони можуть додати будь-яку інформацію про себе. В кінці року можна виконати інше завдання: подивитися, що змінилося за минулий рік, і розповісти про зміни.

2. Для проведення опитування після вивчення тієї чи іншої теми. Ви можете не тільки побачити відповіді студентів у Padlet, але і прокоментувати їх, додавши текст, посилання або мультимедійний файл. Таку дошку зручно використовувати в подальшому для повторення матеріалу.

3. Повторення вивченого на попередньому занятті. Для цього потрібно помістити всі необхідні матеріали на дошку і попросити студентів швидко переглянути їх і задавати питання з даної теми, на випадок, якщо у них виникне необхідність щось уточнити.

4. Конспектування. Коли студенти слухають лекцію або доповідь, попросіть їх спільно додавати на дошку основні ідеї або питання, що виникли в ході заняття.

5. Padlet можна використовувати як список додаткових матеріалів по тій чи іншій темі. Створіть дошку з посиланнями на статті, фотографії та навчальні відео, і поділіться посиланням. Така дошка буде цікава і тим, хто хоче глибше вивчити тему, і тим, хто пропустив заняття.

6. При розповіді певної розповіді, інформації тощо. Для цього можна попросити студентів передбачити, що трапиться далі, або висловити свої здогадки з приводу певного питання. Вони можуть помістити всі свої ідеї на дошку.

7. Проведення зборів з студентами або викладачами. Попросіть їх додавати на одну дошку все ідеї і питання, обговоріть їх в кінці зустрічі.

8. Планування заходів. Наприклад, якщо Ви плануєте екскурсію, то можете помістити на дошку всю необхідну інформацію: місце, маршрут, час виїзду, вартість, список необхідних з собою речей, і так далі.

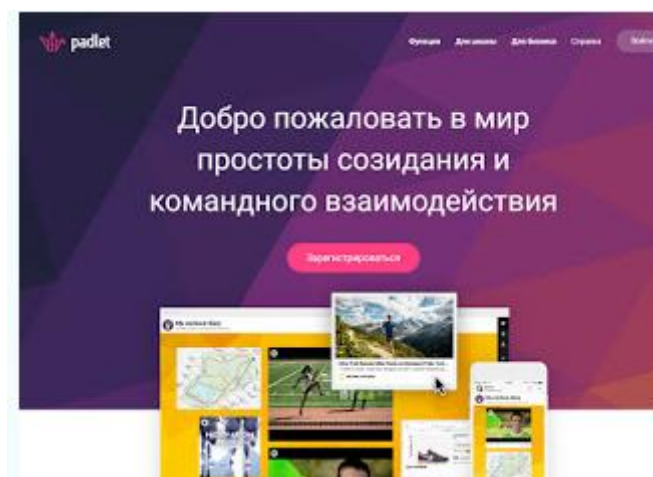
9. Padlet зручно використовувати як систему зберігання документів, завантаживши на дошку матеріали, які будуть доступні для скачування в будь-який час.

10. Можна використовувати дошку для спільного збору матеріалів по тій чи іншій темі. Учні при цьому можуть працювати як усім класом, так і в групах. Всі ресурси будуть зібрані в одному місці, і ніколи не загубляться.

11. Віртуальна дошка також може використовуватись як дошка повідомлень для класу або групи, де Ви можете розміщувати оголошення та важливу інформацію.

Як створити інтерактивну дошку оголошень, або стіну у Padlet

Для створення віртуальної дошки перш за все потрібно перейти за посиланням www.padlet.com/



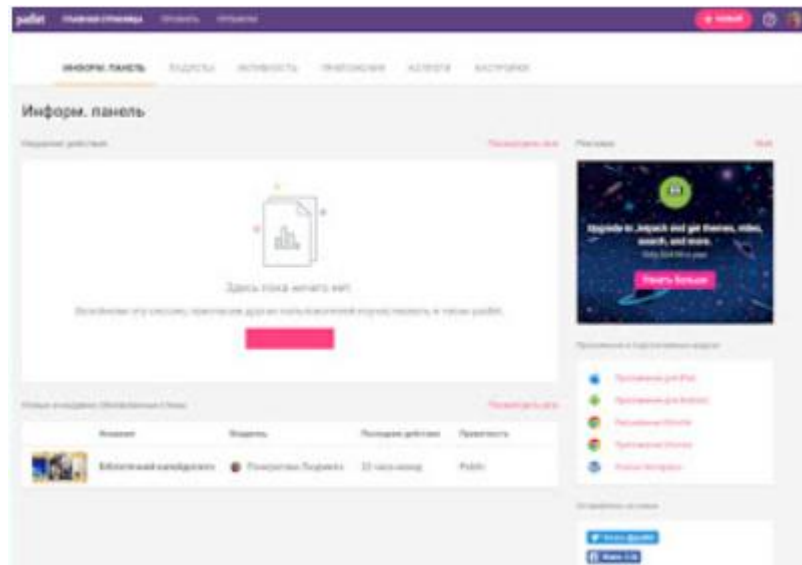
Значна частина інтерфейсу Padlet російськомовна, також є можливість обрати будь-яку мову, у тому числі й українську.

Як завжди, сервіс дозволяє увійти всередину через соціальні мережі Фейсбук та Google+.

Рекомендується створити власний аккаунт, зареєструватись (або увійти через соціальну мережу) для того, щоб отримати більше можливостей для повного використання функцій сервісу. Але можна працювати й відразу, без реєстрації.

Відкривається інформаційна панель і пропонується створити нову

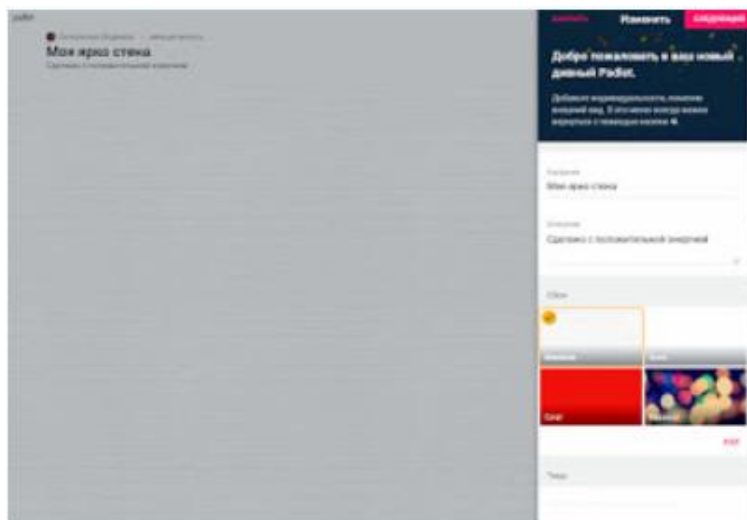
інтерактивну стіну **Padlet**



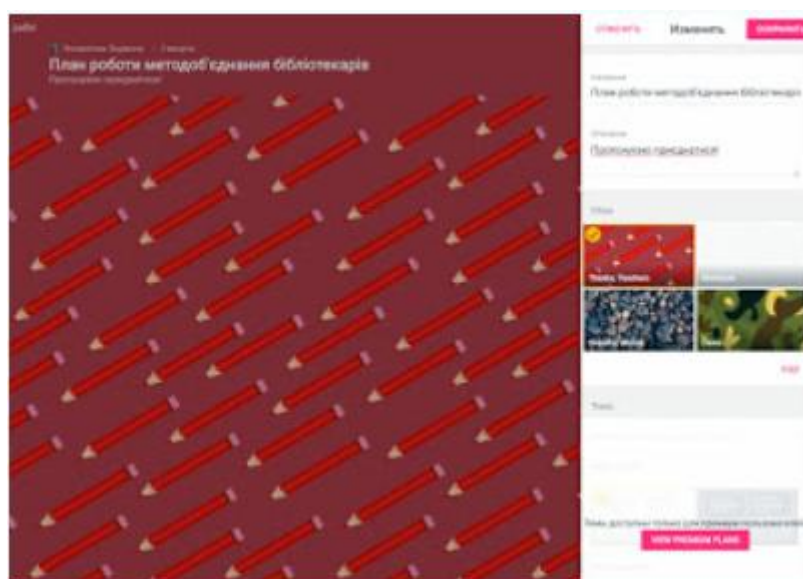
Натискаємо опцію «створити новий» і обираємо формат представлення вашої стіни:



Натискаємо: «Обрати», перед нами відкривається наша порожня стіна, яку будемо наповнювати різними файлами в різних форматах (презентації, текстові замітки, відео, фото, посилання на зовнішні ресурси інтернет тощо).



Далі користуємося правою бічною панеллю і обираємо фон стіни (шпалери), пишем назву, робимо короткий опис, для чого вона нам потрібна ця стіна, або дошка.



Основні опції перекладені російською, українською мовою, але деякі - внизу правої панелі (тегі, співробітництво) - ні.

Але все, що нам потрібно зрозуміло і на інтуїтивному рівні.

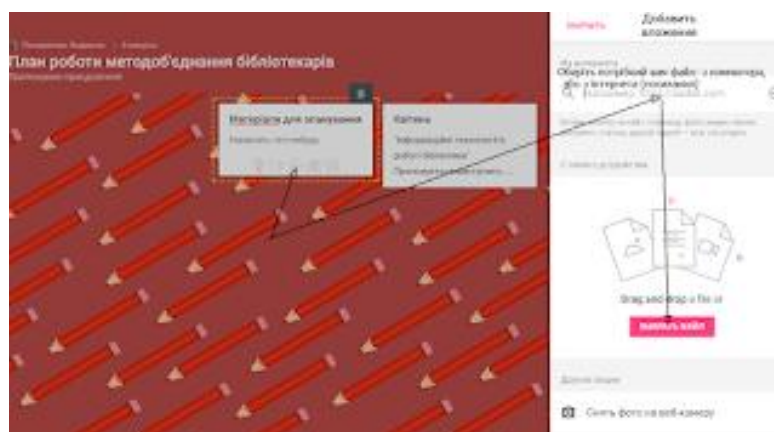
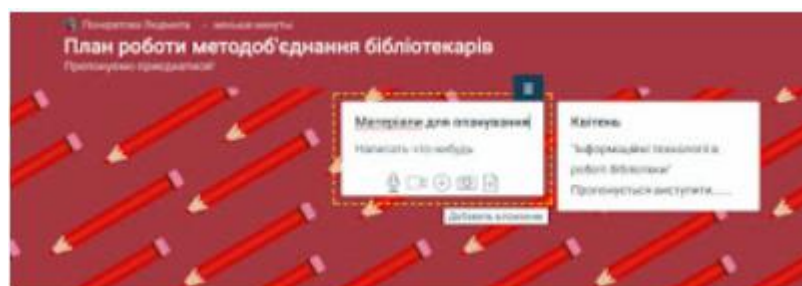
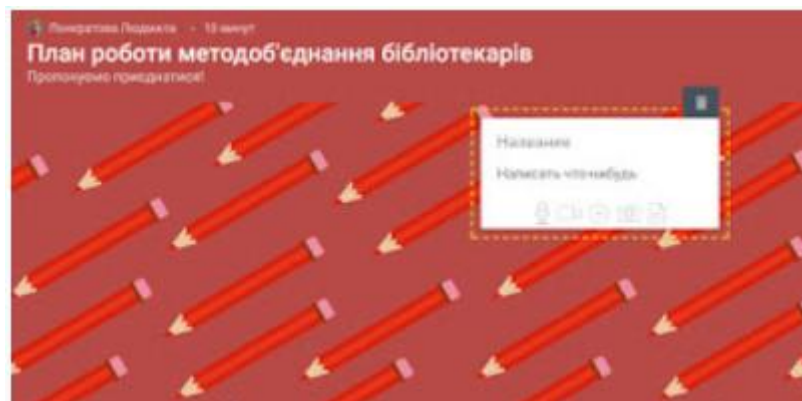
Не забувайте: після того, як ви написали назву і опис, обрали фон, потрібно зберегти зміни, натиснувши (також на правій бічній панелі) опцію «Зберегти».

Потім ви можете закрити цю праву панель і почати додавати файли, текстові замітки на вашу стіну.

Для цього необхідно натиснути **іконку** + знизу сторінки – праворуч.

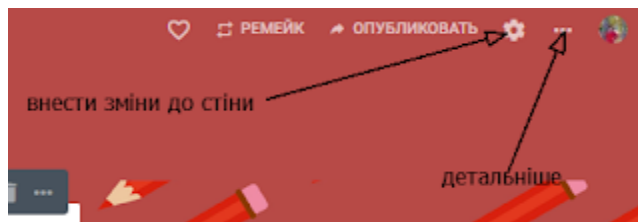


Натиснувши іконку +, ви можете написати замітку, можете до неї додати файли, посилання тощо:

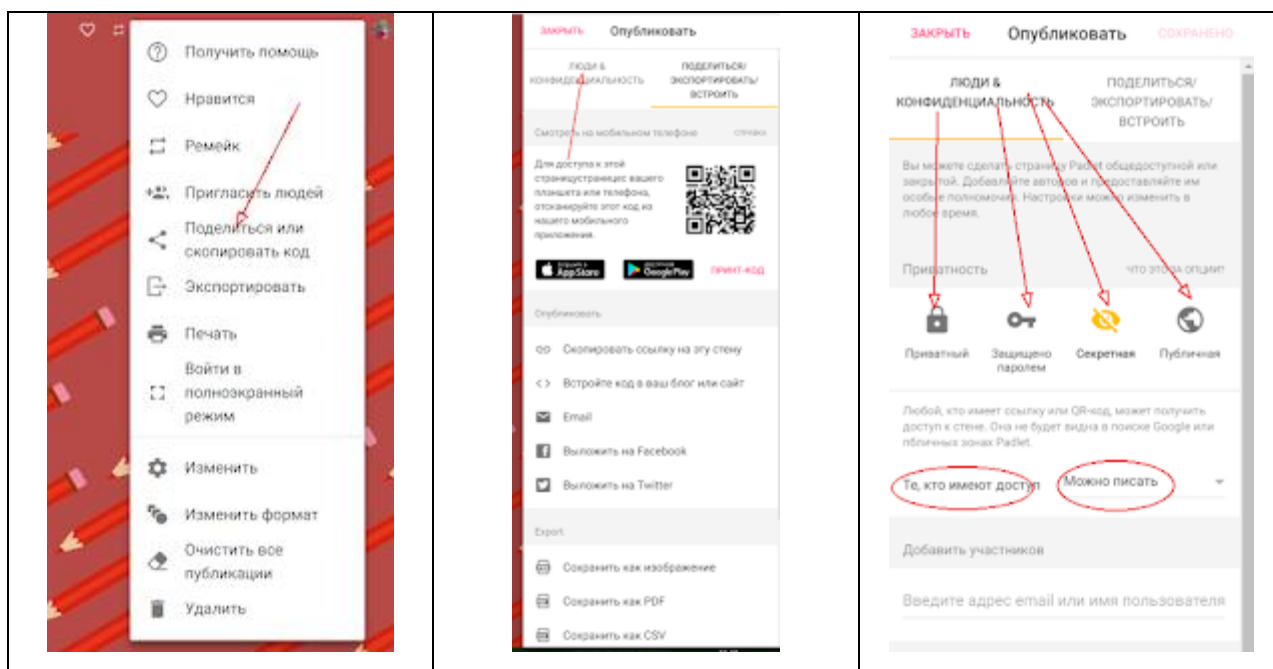


Файли безкоштовно можна завантажувати не більше 25 МБ (до 250 МБ - функція коштовна), але, якщо ви маєте вже опубліковані в інтернеті матеріали, то на них можна давати посилання вашим читачам, студентам, колегам... без обмежень.

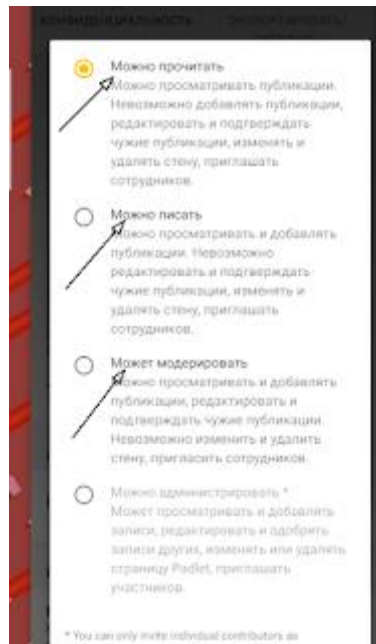
Як же зробити так, щоб ваші колеги, користувачі, учні могли користуватися стіною і прикріпляти свої повідомлення? Дуже просто. Необхідно надати таким користувачам право доступу до вашої стіни:



Коли ви натиснете «детальніше» (...), відкриється контекстне меню, за допомогою якого ви можете обирати: ваша стіна буде приватною, або публічною, або буде захищена паролем...



Ви можете навіть обмежити доступ для редагування, або, навпаки, розширити функції, скориставшись опціями «Можна прочитати», «Можна писати», «Можна бути модератором» тощо.



Не забувайте зберігати ваші зміни.

Таким чином, можна зробити висновок, що **Padlet** – це інтуїтивний, зручний і багатофункціональний сервіс для зберігання, організації та спільної роботи з різними матеріалами.

Після реєстрації, ви можете редагувати свої стіни безліч разів, навіть допускається надавати свої (унікальні) URL сторінок (стіл), ділитися ними у соціальних мережах, вбудовувати (за допомогою HTML-коду) до своїх блогів і сайтів тощо.

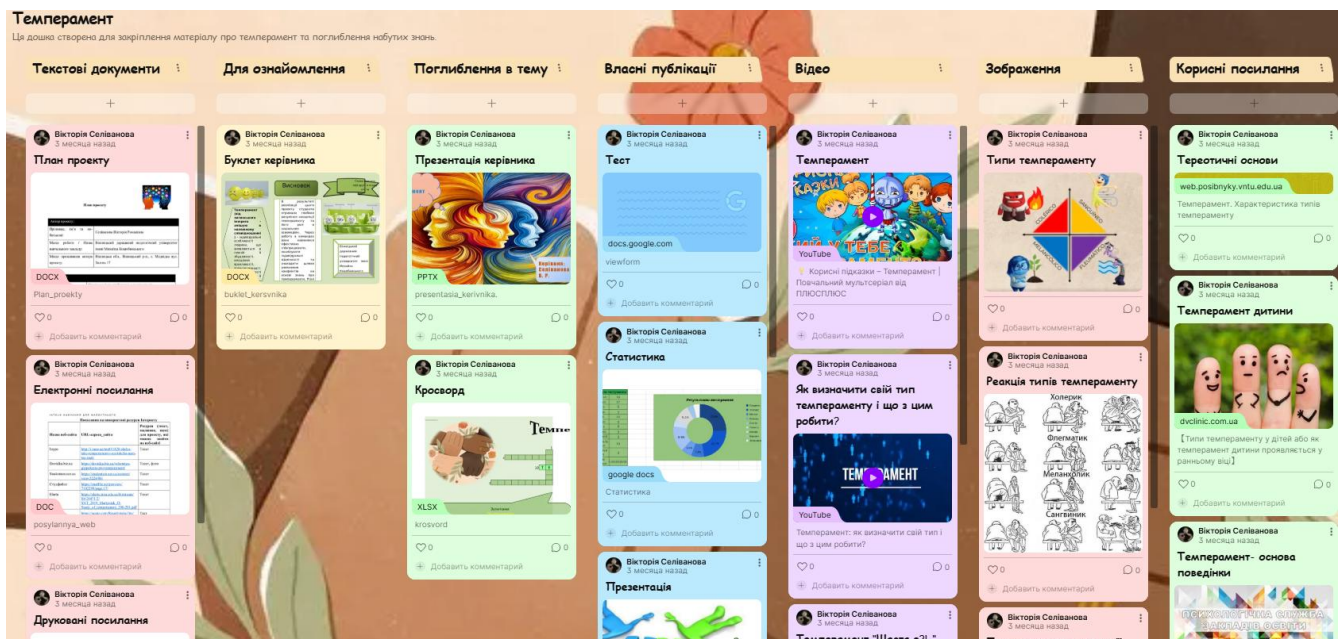
Акцент! Якщо ви незареєстрований користувач – ви можете редагувати стіну тільки протягом 24 годин, потім вона «заморожується»!

Можна запрошувати для спільної роботи не тільки користувачів Padlet, але і будь-яких своїх друзів, аби у них було посилання.

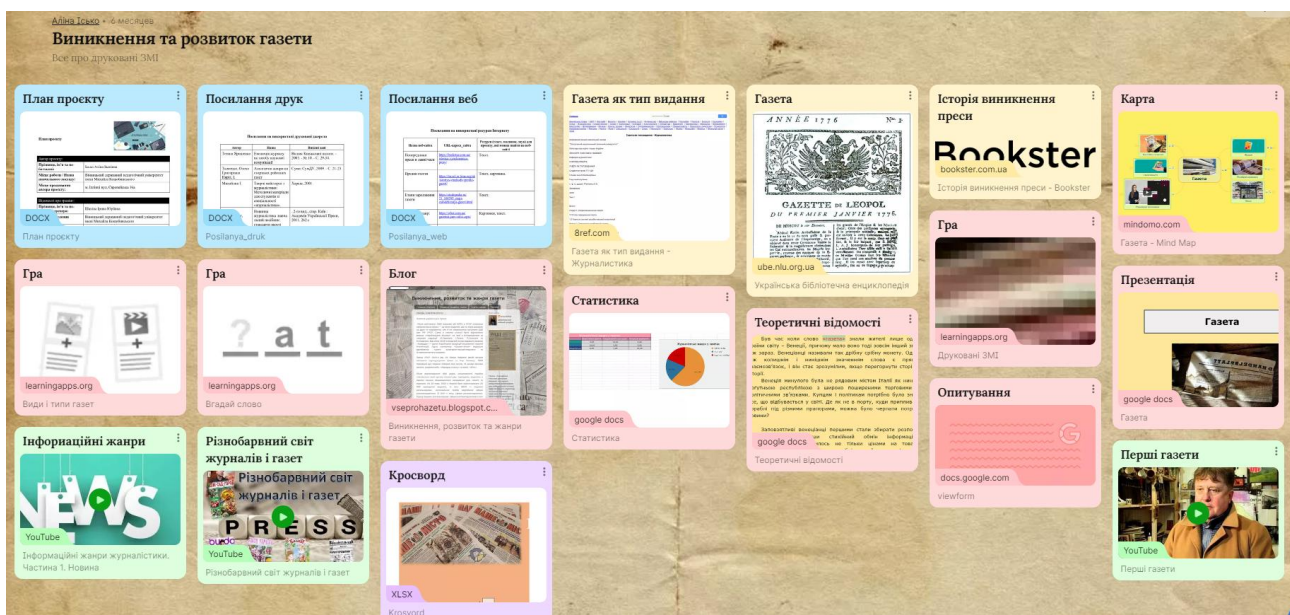
Власник стіни (сторінки) залишає за собою право затверджувати плитки інших учасників перед їхньою публікацією, або навпаки закрити доступ паролем до стіни.

Приклади онлайн стіни:

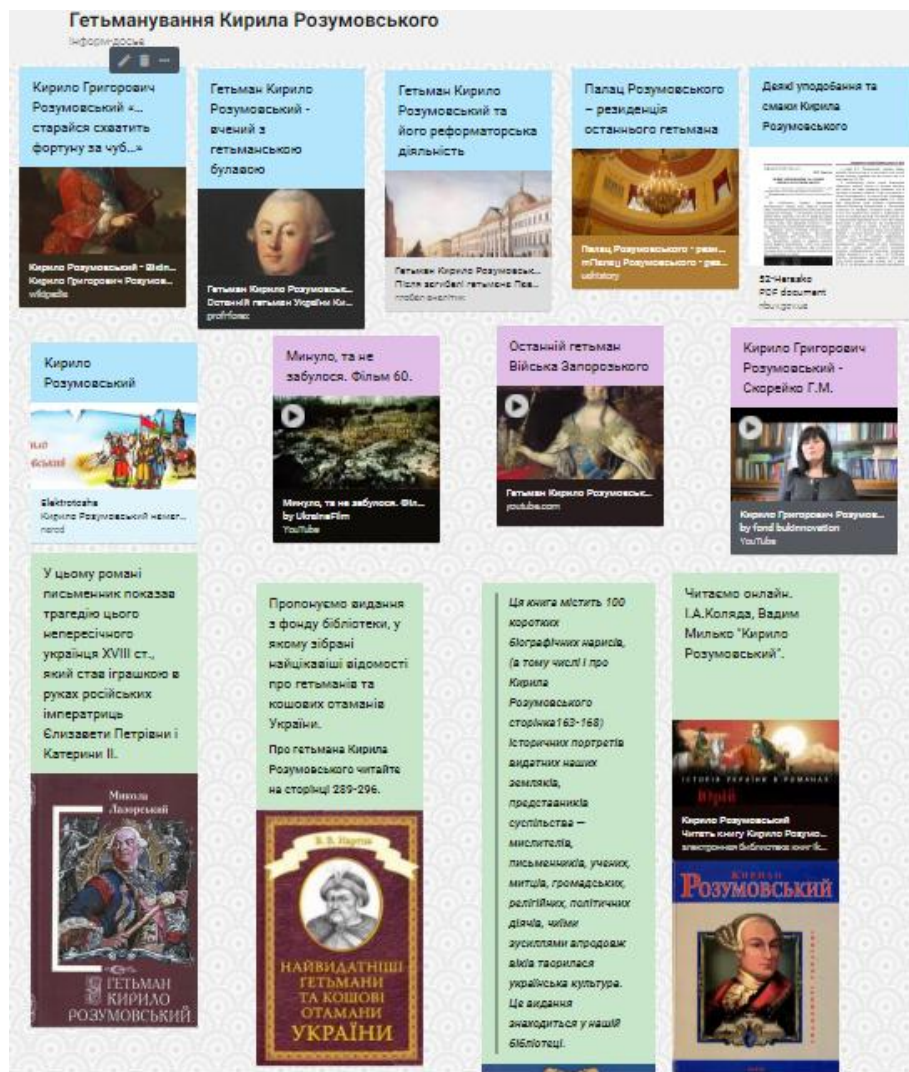
Темперамент - <https://padlet.com/selivanovavika2005/padlet-1tsd8c0uqwu6b9zm?authuser=1>



Виникнення та розвиток газети - <https://padlet.com/iskoalina12/padlet-8juasclxkd5ijwut>



Чи існує інтернет-залежність - https://padlet.com/Alya_kyal/padlet-b28ur1bz9ztmabtq



ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Створіть інтерактивну дошку оголошень у **Padlet**.

Задайте загальний фон стіни (відповідно до теми проєкту), назву та короткий її опис.

Має бути **8 рубрик**. До кожної – застосувати інший колір.

Наповніть вашу інтерактивну стіну такими документами (8 видів) – тобто має бути мінімум 23 документів:

- 1.1. *Текстові документи* – 3 (план проєкту, посилання_веб, посилання_друк);
- 1.2. *Буклет керівника*;
- 1.3. *Презентація керівника*;
- 1.4. *Власні 6 Веб-сторінок* (Google-форма, 3 Google-документи

(текстовий, електронна таблиця, презентація), інтелектуальна карта, блог);

1.5. *Відео* по темі вашого проєкту (3-5);

1.6. *Зображення*, що стосуються теми вашого проєкту (3-5);

1.7. *Інтерактивні вправи* – (ваші 3 різні вправи у LearningApps);

1.8. *Посилання* на інші сайти по темі вашого проєкту (3-5).

Надайте доступ до вашої стіни 3 користувачам з правом редагування.

Питання для самоконтролю:

1. Що таке віртуальна інтерактивна стіна ?

2. Коли виникла інтерактивна онлайн-дошка ?

3. Яким засобом може бути інтерактивна онлайн стіна ?

4. Для чого слугують віртуальні інтерактивні дошки ?

5. Які сервіси можна використовувати для створення віртуальної інтерактивної стіни ?

6. Опишіть технологію створення віртуальної інтерактивної дошки у Padlet.

7. Які можливості використання інтерактивної дошки в освітньому процесі?

8. Назвіть переваги та недоліки веб-сервісу Padlet.

9. Для чого можна використовувати Padlet та які її властивості ?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 14

Тема: *Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою інтерактивних мультимедійних презентацій*

Мета: з'ясувати шляхи використання мультимедійних презентацій в проєктній діяльності; розробити презентацію дослідження, форми і критерії її оцінювання; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 4), Microsoft Word, Microsoft Power Point, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Бойко О. В. Технології психолого-педагогічного супроводу: Методичний посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2020. 142 с.

3. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

4. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

5. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

6. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

7. Лебедева А. М. Технології психологічного супроводу в навчальному процесі: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 118 с.

8. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

9. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

10. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.

11. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

12. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів мультимедійних презентацій.
2. З'ясування шляхів використання мультимедійних презентацій у проєктивній діяльності.
3. Планування змісту мультимедійної презентації дослідження.
4. Розробка мультимедійної презентації дослідження.
5. Розробка форми і критеріїв оцінювання діяльності учасників проєкту із створення презентації дослідження.
6. Вдосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- *Як мені упевнитися, що учасники проєкту досягають цілей, створюючи мультимедійні презентації?*
- *Які навички високого рівня формуються в учасників проєкту під час роботи над мультимедійною презентацією?*
- *Яким чином я можу сприяти розумінню учасниками проєкту змісту навчання під час створення ними мультимедійної презентації?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Призначення презентації дослідження проєкту – демонстрація перебігу та результатів роботи над проєктом засобами представленої графіки, схем, таблиць, тексту, анімації тощо під час усного виступу перед аудиторією; демонстрація результатів досліджень.

Слід пам'ятати, що:

1. Презентація створюється від імені учасників проєкту з урахуванням: їх віку; змісту, що очікується саме в їх роботах; цільової аудиторії.
2. Презентація має відповідати поставленим цілям щодо її створення.
3. У презентації необхідно відобразити дослідницьку діяльність учасників проєкту та її результати.
4. Кінцевий продукт повинен відповідати Тематичному питанню Плану проєкту.
5. Під час роботи над презентацією в учасників проєкту мають формуватися навички мислення високого рівня.

Що може містити презентація дослідження:

- опис проєкту (тему, основні питання проєкту, гіпотезу, план дослідження, завдання, інформаційні матеріали, результати);
- інформацію про розробників проєкту;
- інтерпретацію результатів;

- обґрунтування висновків, пропозицій, рекомендацій;
- аналіз, порівняння, оцінювання результатів проєктування;
- діаграми, графіки, схеми, таблиці, анімацію, відео;
- гіперпосилання на використанні web-ресурси.

Створюючи презентацію, запитайте в себе, як в учасника, який працював над проєктом: «Що ми досліджували?», «Яким чином ми це робили?», «Яких результатів дійшли?». Замисліться! *Чи цікаво було Вам, як учаснику працювати над таким проєктом?*

Вимоги до оформлення і змісту презентації:

- кількість слайдів – не більше 9-12 (презентація не повинна нагадувати довідник з певної теми);
- інформація у слайдах подається здебільшого у вигляді тез, а не складних речень;
- текст повинен читатись на відстані 6-8 метрів від монітору (розмір шрифту тексту – не менше 28 пт);
- переважний колір шрифту – синій, чорний, темно-коричневий, темно-зелений. У заголовках можна використати червоний і його відтінки;
- для всіх слайдів має використовуватися єдиний шаблон оформлення;
- колір шрифту та фону мають узгоджуватися, легко читатися та відповідати змісту проєкту;
- не зловживайте анімаційними ефектами;
- використання наочності (малюнки, фото, діаграми, графіки, таблиці), які відповідають темі та змісту презентації;
- відсутність граматичних помилок;
- використання сучасних даних, на які є посилання;
- відображення самостійної дослідницької роботи учасників проєкту;
- відображення результатів аналізу, узагальнення, порівняння, оцінювання проєктивної діяльності;

- представлення висновків та інтерпретації результатів дослідження.

Навички, що розвиваються в учасників проєкту під час створення презентації дослідження:

- вміння коротко сформулювати власну думку;
- комбінування тексту і зображень, схем, графіків і діаграм;
- добір стилю;
- вміння презентувати результати дослідження й усного виступу перед аудиторією;
- навички інформаційної культури тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).

1.1. По черзі продемонструйте один одному заповнений шаблон Плану проєкту.

Зауваження: важливими під час обговорення Плану проєкту у парах є такі питання:

- Чи відповідають основні питання темі проєкту?
- Що мають робити учасники під час роботи над проєктом?
- Які навички мислення високого рівня формуються в учасників під час роботи над проєктом?

1.2. Занотуйте цікаві для вас думки та пропозицій, що виникли в процесі обговорення.

2. Створіть презентацію дослідження:

2.1. Проаналізуйте приклади презентацій (програмний диск, розділ *Модуль4 / Вправа1*). Обговоріть питання:

- Для чого учасники повинні створювати презентацію?
- Чи можна обійтися без неї у проєкті?
- Що такою презентацією намагаються продемонструвати учасники проєкту?

- Чи можна дійти висновку, що в учасників проєкту під час реалізації проєкту формуються навички мислення високого рівня?

- Чому навчилися учасники проєкту під час створення презентації крім вмінню працювати у програмі Power Point?

2.2. *З'ясуйте помилки, яких припускаються учасники проєкту найчастіше під час роботи над презентацією.*

3. *З'ясуйте шляхи використання презентацій у проєктній діяльності.*

4. *З'ясуйте, які навички напрацьовуються учасниками проєкту під час створення презентацій.*

Домашнє завдання:

1. *Розробіть власну презентацію дослідження, дотримуючись відповідних вимог до її змісту і оформлення. Презентація має розкривати одне з трьох тематичних питань вашого проєкту. Збережіть презентацію у папці **rezyltatu_doslidgennya** / **prezentasia_doslidgennya** з назвою **prezentasia_doslidgennya**.*

Вимоги:

Презентація має бути не більше 9-12 слайдів.

Застосуйте фон до всіх слайдів, що стосується теми проєкту (перший слайд може відрізнятися).

Перший слайд – назва (*одне з трьох тематичних питань проєкту.*)

Другий слайд – Наша команда: відомості про клас (групу), ПІБ 5 учасників проєкту, їх фото, інформація про керівника (ваше ПІБ).

Третій слайд – Завдання: використовуючи об'єкти SmartArt (Вставка/SmartArt) розробити 3-5 завдань використовуючи таксономію Блума (слова високого рівня мислення в спонукальній формі), що будуть висвітлювати дане тематичне питання. Анімація має бути – по черзі.

Четвертий і т.д. слайди – висвітлення даних завдань.

Інформація має відображатися у вигляді тез (шрифт не менше 28 розміру, вирівнювання тексту по ширині) + зображення, таблиці, текст у фігурах

(вирівнювання тексту по ширині сторінки). Застосувати **тригер** + довідка до нього.

Передостанній слайд – Висновки (які відповідають завданням презентації. Скільки завдань – стільки висновків).

Останній слайд – Використані джерела (3 друковані + 3 інтернет-джерела) – нумерований список (можна взяти із розроблених вами файлів – posilan_druk і posilan_web).

До презентації застосувати *єдиний перехід до всіх слайдів* (взявши прості) та анімацію на вхід – до кожного об'єкту слайду.

2. Проаналізуйте приклади форм оцінювання діяльності учасників проєкту із створення презентації, що знаходяться на програмному компакт-диску в розділі *Модуль4 / Домашня робота*.

Розробіть **форму і критерії оцінювання** презентації дослідження (застосуйте фон, границю до сторінки, подложку по темі проєкту. До назви застосуйте об'єкт WordArt, біля назви зверху додайте зображення (застосуйте стиль відображення) по темі проєкту. Таблицю відформатуйте + заливка й збережіть її у папці **portfolio_psuhologa / zasoby_ocinuvannia** вашого Портфоліо з назвою **ocin_present**.

Питання для самоконтролю:

1. Яке призначення презентації дослідження в проєкті?
2. Яку інформацію (за типом) можна розмістити на слайдах презентації дослідження?
3. Яких вимог до змісту і оформлення презентації дослідження необхідно дотримуватися?
4. Які навички розвиваються в учасників проєкту під час розробки презентації дослідження?
5. У яких форматах можна зберегти презентацію?
6. Які особливості роботи в програмі Microsoft Power Point?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 15

Тема: *Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою видавничих систем*

Мета: з'ясувати шляхи використання публікацій в проєктній діяльності; розробити публікацію дослідження і форми та критерії її оцінювання; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 5), Microsoft Word, Microsoft Publisher, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Бойко О. В. Технології психолого-педагогічного супроводу: Методичний посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2020. 142 с.

3. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

4. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

5. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

6. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

7. Лебедева А. М. Технології психологічного супроводу в навчальному процесі: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 118 с.

8. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

9. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

10. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.

11. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

12. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів публікацій дослідження.
2. З'ясування шляхів використання публікацій (бюлетенів і буклетів) у проектній діяльності.
3. Планування змісту і створення сценарію публікації дослідження.
4. Розробка публікації дослідження.
5. Розробка форми і критеріїв оцінювання діяльності учасників проекту із створення публікації дослідження.
6. Вдосконалення Плану проекту.

Основні питання заняття

- Як мені упевнитися, що учасники проекту досягають цілей, створюючи публікації (бюлетені і буклети)?
- Які навички мислення високого рівня формуються в учасників проекту під час роботи над бюлетенями і буклетами?
- Яким чином я можу сприяти розумінню учасниками проекту змісту навчання під час створення ними бюлетенів і буклетів?

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Публікація – електронна газета або буклет – документ Портфоліо.
Призначення публікації дослідження – створення інформаційного бюлетеня чи буклету про результати та перебіг дослідження під час роботи над проектом.

Слід пам'ятати, що:

1. Презентація, публікація, веб-сайт створюються від імені учасників проекту з урахуванням: їх віку; змісту, що очікується саме в їх роботах; цільової аудиторії.
2. Презентація, публікація, веб-сайт мають відповідати поставленим цілям щодо їх створення.
3. Кінцевий продукт повинен відповідати Тематичному питанню Плану проекту.
4. Під час роботи над презентацією, публікацією, веб-сайтом в учасників проектування мають формуватися навички мислення високого рівня.

Матеріали, які може містити публікація дослідження:

- суспільну думку як результат опитування;
- огляд, хроніку місцевих подій;
- винаходи, відкриття або інтерв'ю;
- ребуси або головоломки;
- рубрики: розваги, про спорт, про бізнес, про подорожі, реклама та

оголошення;

- сторінки порад, гумору і сатири;
- скановані малюнки, діаграми та графіки, комп'ютерну графіку;
- список інформаційних джерел тощо.

Можливі критерії оцінювання вдалої публікації:

- публікація містить цікаву й ґрунтовну статтю з основної теми дослідження;

- зміст основної та додаткових статей відповідають темі проєкту, презентують дослідження;

- публікація має гарну, цікаву, влучну назву;
- публікація містить рекламу проєкту й цікаві творчі завдання;
- анотація публікації підказує, спонукає до читання;
- всі матеріали мають авторство;

- зазначена дата створення публікації, номер випуску, склад редакційної колегії;

- публікація містить анонс наступного номера;
- сторінки публікації повністю заповнені;
- оформлення (дизайн) публікації відповідають темі;
- розмір і тип шрифту зручний для читання;
- ілюстративний матеріал публікації не заважає сприйняттю інших матеріалів;

матеріалів;

- у публікації дотримуються загальні правила оформлення друкованих джерел тощо.

Навички, що розвиваються в учасників проєкту під час створення публікацій:

- використання повних речень, розрахованих на читання однією людиною;

- комбінування тексту і зображень, схем, графіків і діаграм;

- добір стилю;
- навички інформаційної культури тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).

По черзі продемонструйте один одному створену вами презентацію дослідження, починаючи її в ролі учасника зі слів «А ти знаєш, яке цікаве дослідження ми проводимо на уроках....? Ми виконували.... Після такої роботи зроблено презентацію». При цьому другий партнер пари уважно слухає та висловлює свої думки і враження, наприклад, словами: «А цікавіше було, якщо б!».

Зауваження: важливими під час обговорення презентацій у парах є такі питання:

- Що робили учасники у проєкті?
- Які слайди підтверджують висновок про реальне самостійне дослідження учасників у проєкті?
- Як відображається в презентації намагання вчителя сформувати в учасників навички мислення високого рівня?

Пам'ятайте, що створені презентації – це не діяльність учасників у проєкті. Презентація – це форма представлення висновків учасників, які вони зробили, працюючи над своїм дослідженням. А саме: що вони досліджували, що порівнювали, що оцінювали? Мається на увазі «розумова діяльність». Це має бути відображено і в плані проєкту.

По черзі розкажіть партнеру про виділені вами критерії для її оцінювання. Для цього обміняйтесь формами оцінювання та спробуйте за створеними автором критеріями оцінити його ж презентацію.

Занотуйте цікаві для вас думки та пропозицій, що виникли в процесі обговорення.

2. Створіть публікацію дослідження.

Проаналізуйте приклади публікацій дослідження (програмний диск, розділ *Модуль5 / Вправа1*). Обговоріть питання:

- Для чого учасники мають створювати публікацію?
- Чи можна обійтися без неї у проєкті?
- Що такою публікацією намагаються продемонструвати учасники?
- Чи можна дійти висновку, що в учасників під час реалізації проєкту формуються навички мислення високого рівня?
- Чому навчилися учасники під час підготовки змістового матеріалу до публікації крім вмінню працювати у програмі для створення публікацій?

З'ясуйте помилки, яких припускаються учасники найчастіше під час роботи над публікацією.

3. З'ясуйте шляхи використання публікацій у проєктній діяльності.

4. З'ясуйте які навички напрацьовуються учасниками під час створення публікацій.

5. Створіть публікацію дослідження (бюлетень або буклет) засобами програми Publisher або будь-якої іншої програми, або на інтернет сервісі Canva.

Домашнє завдання:

1. Закінчіть роботу над створенням **публікації** дослідження. Публікація (бюлетень або буклет) має розкривати одне з трьох тематичних питань вашого проєкту. Збережіть її у папці **rezultatu_doslidgennya / publikasia_doslidgennya** з назвою **publikasia_doslidgennya**.

Вимоги:

- на титульній сторінці – назва *іншого тематичного питання*, інформація про учасників (клас) та керівника (ПІБ);
- задати загальний фон до всіх сторінок;
- ввести текст до текстових полів у відповідні фігури з відповідною заливкою та границею (вирівнювання тексту по ширині);

- додати графічні об'єкти, таблиці;
- вміти групувати та розгрупувати об'єкти;
- висновки.

2. Проаналізуйте приклади форм і критеріїв оцінювання діяльності учасників проєкту по створенню публікації дослідження (програмний компакт-диск, розділ *Модуль5 / Домашня робота*).

3. Розробіть **форму і критерії оцінювання** публікації дослідження (застосуйте фон, границю до сторінки, подложку по темі проєкту. До назви застосуйте об'єкт WordArt, біля назви зверху додайте зображення по темі проєкту (застосуйте стиль відображення). Таблицю відформатуйте + заливка) й збережіть його у папці **portfolio_psihologa / zasoby_ocinuvannia** вашого Портфоліо з назвою **ocin_publik**.

Питання для самоконтролю:

1. Яке призначення публікації дослідження в проєкті?
2. Які матеріали, які може містити публікація дослідження?
3. За якими критеріями оцінюється публікація дослідження?
4. Які навички розвиваються в учасників проєкту під час створення публікацій?
5. Яке призначення програми Microsoft Publisher і які особливості роботи в ній?
6. Навіщо сучасному керівнику вміти створювати швидкі публікації?
7. Яким чином можна ефективно використовувати комп'ютерні технології під час вивчення вашого предмету?
8. Під час вивчення яких тем предмету, якого ви будете навчати в майбутньому, можна ефективно використовувати програму Microsoft Publisher?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 16

Тема: *Представлення результатів дослідницької діяльності за допомогою веб-сайтів. Налаштування інтерактивності представленої інформації*

Мета: з'ясувати шляхи використання веб-документів у проєктній діяльності; розробити веб-сайт дослідження, форми і критерії його оцінювання; продовжити роботу над вдосконаленням Плану власного проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 6), Microsoft Word, Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint, інтернет-браузери.

Література: 1. Балик Н. Р., Шмигер Г. П. Технології Web 2.0 в освіті. Навчальний посібник. Тернопіль: Навчальна книга «Богдан», 2016. 128 с.

2. Войтович Н.В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.

3. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

4. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

5. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

6. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

7. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

8. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

9. Омельченко Т. Г. Використання соціальних сервісів ВЕБ 2.0 для проектування інформаційних систем. URL: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em12/content/09otgsio.htm>

10. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

11. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. З'ясування шляхів використання вебдокументів у проєктній діяльності.
2. Аналіз прикладів вебсайтів, створених учасниками проєкту.
3. Розробка вебсайту дослідження.
4. Розробка форми і критеріїв оцінювання діяльності учасників проєкту із створення вебсайту дослідження.
5. Вдосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- Як мені упевнитися, що учасники досягають потрібних цілей, створюючи вебсайти?
- Які навички високого рівня формуються в учасників під час роботи над вебсайтом?
- Яким чином я можу сприяти розумінню учасниками змісту проєкту під час створення ними вебсайтів?

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Вебсайт буде створюватися вами від імені учасників проєкту, його кінцевий продукт має відповідати Ключовому і Тематичному питанням плану проєкту, а вміст та дизайн повинні задовольняти певним вимогам.

Слід пам'ятати, що:

1. Презентація, публікація, вебсайт створюються від імені учасників проєкту з урахуванням: їх віку; змісту, що очікується саме в їх роботах; цільової аудиторії.
2. Презентація, публікація, вебсайт мають відповідати поставленим цілям щодо їх створення.
3. Кінцевий продукт повинен відповідати Ключовому та Тематичним питанням Плану проєкту.
4. Під час роботи над презентацією, публікацією, вебсайтом учасників проєкту мають формуватися навички мислення високого рівня.

Призначення вебсайту дослідження – демонстрація результатів дослідження, а саме:

- представлення результатів пошуку, аналізу й синтезу інформації;
- наведення даних статистичних опитувань;
- встановлення зв'язків з іншими учасниками в світі;
- підбір інформаційних ресурсів для інших учасників;
- засіб пошуку партнерів для здійснення завдань проєкту;
- розміщення прикладів робіт учасників проєкту: творів, віршів, оповідань, малюнків, дослідів та інших творчих робіт;
- місце для розміщення інтерактивної газети чи журналу, що відображає події з життя закладу освіти;
- розміщення графічних, фото, аудіо, відеоматеріалів дослідження тощо.

Окрім того вебсайт дослідження може містити:

- гіперпосилання на вебсайти, пов'язані з темою вашого проєкту;
- форму для опитування;

- компіляцію спільних даних;
- електронну кореспонденцію;
- діаграми і графіки;
- скановані малюнки учасників проєкту або комп'ютерну графіку;
- список інформаційних джерел.

Наприклад,

Перша сторінка – сторінка знайомства й реклами проєкту. На ній розташовують інформацію про проєкт і робочу групу. Нею необхідно зацікавити користувачів Інтернету власним проєктом! Можна вказати контактний телефон, або адресу закладу освіти.

Друга, третя й четверта сторінки містять інформацію щодо результатів дослідницької роботи учасників під час роботи над проєктом.

П'ята сторінка – сторінка спілкування. На ній розташовують анкету, пропонуючи висловити користувачам власну думку.

Навички, що розвиваються в учасників проєкту під час створення вебсайтів:

- стисле й грамотне відтворення інформації різного типу;
- навички комунікації;
- комбінування тексту, зображень, схем, графіків, діаграм тощо;
- естетичний смак: добір стилю, фону, кольорової гами тощо;
- навички роботи у програмі Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint;
- навички інформаційної культури тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).

По черзі продемонструйте один одному створену вами публікацію дослідження, даючи відповіді на питання:

- Що робили учасники у проєкті?
- Які матеріали публікації підтверджують висновок про реальне

самостійне дослідження учасників у проєкті?

- Як відображається в публікації намагання керівника сформувати в учасників проєкту навички мислення високого рівня?

- Яких навичок набули учасники в процесі створення бюлетеня або буклету?

Пам'ятайте, що створений вебдокумент – це не діяльність учасників у проєкті, а форма представлення висновків учасників, які вони зробили, працюючи над своїм дослідженням. Що вони досліджували? Що аналізували, порівнювали? Що оцінювали? Мається на увазі «розумова діяльність», яка має бути відображена і в плані проєкту.

По черзі розкажіть партнеру про виділені вами критерії для оцінювання вебсайту дослідження. Для цього обмінюйтесь формами оцінювання та спробуйте за створеними автором критеріями оцінити його ж вебсайт дослідження.

Занотуйте цікаві для вас думки та пропозиції, що виникли в процесі обговорення.

2. Створіть вебсайт дослідження.

2.1. Проаналізуйте приклади вебсайтів (програмний диск, розділ *Модуль6 / Вправа1*). Обговоріть питання:

- Для чого учасники проєкту мають створювати вебсайт?
- Чи можна обійтися без нього у проєкті?
- Що намагаються продемонструвати учасники цим вебсайтом?
- Чи можна дійти висновку, що в учасників під час роботи над вебсайтом формуються навички мислення високого рівня?

- Чому навчилися учасники під час роботи над вебсайтом окрім вмінню працювати у програмі Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint?

2.2. *З'ясуйте яких помилок* припускаються учасники проєкту найчастіше під час роботи над вебсайтом.

3. З'ясуйте шляхи використання вебсайтів у процесі навчання.

4. З'ясуйте які навички напрацьовуються учасниками проєкту під час

створення вебсайтів.

5. *Створіть веб-сайт дослідження* засобами програми Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint або з допомогою онлайн платформи GoogleSite.

Домашнє завдання:

1. *Закінчіть роботу* над створенням **вебсайту** дослідження, який має розкривати одне з трьох тематичних питань вашого проєкту. Збережіть його у папці **rezyltatu_doslidgennya / web-site_doslidgennya** з назвою **web-site_doslidgennya**.

Вимоги:

- домашня сторінка (яка відкривається відразу) веб-сайту має містити: картинку зліва, назву (тематичне питання), не менше 7 кнопок та по центру – опис, який розкриває суть веб-сайту дослідження;
- меню має містити не менше 7 кнопок (Головна, Завдання, свої 3, ... , Висновки, Джерела);
- *Головна*: вступна інформація, відомості про клас, учасників, їх фото, інформація про керівника.
- *Завдання*: розробити 3-5 завдань використовуючи таксономію Блума (слова високого рівня мислення в спонукальній формі), що будуть висвітлювати дане тематичне питання.
- *Свої* кнопки: висвітлення даних завдань. Інформація має відображатися коротко (шрифт 14 розміру, вирівнювання тексту по ширині) + зображення, таблиці, відео.
- *Висновки*: мають відповідати завданням веб-сайту. Скільки завдань – стільки висновків.
- *Джерела*: (3 друковані + 3 інтернет-джерела) – нумерований список (можна взяти із розроблених вами файлів – posilan_druk і posilan_web);
- На всіх сторінках мають бути зображення та повністю висвітлена інформація щодо тем проєкту, а конкретно до тематичного питання.

2. Проаналізуйте приклади форм оцінювання діяльності учасників проєкту із створення вебсайту дослідження (програмний компакт-диск, розділ Модуль6 / Домашня робота).

3. Розробіть **форму і критерії оцінювання вебсайту** дослідження (застосуйте фон, границю до сторінки, подложку по темі проєкту. До назви застосуйте об'єкт WordArt, біля назви зверху додайте зображення по темі проєкту (застосуйте стиль її відображення). Таблицю відформатуйте + заливка) й збережіть його у папці **portfolio_psuhologa / zasoby_ocinuvannia** вашого Портфоліо з назвою **ocin_web-site**.

Питання для самоконтролю:

1. Яке призначення вебсайту дослідження в проєкті?
2. Які матеріали може містити вебсайт дослідження?
3. Якими є критерії оцінювання вебсайту?
4. Які навички розвиваються в учасників під час створення вебдокументів?
5. Навіщо сучасному керівнику вміти створювати вебсайти?
6. Яким чином можна ефективно використовувати комп'ютерні технології під час вивчення вашого предмету?
7. Під час вивчення яких тем предмету, якого ви будете навчати в майбутньому, можна ефективно використовувати програму Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint, або GoogleSite?
8. У чому недоліки і переваги програми Microsoft FrontPage або Microsoft SharePoint, або GoogleSite щодо створення вебсайтів?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 17

Тема: *Статистичне опрацювання інформації та графічне представлення даних у телекомунікаційному проєкті. Розробка форм оцінювання дослідницьких проєктів*

Мета: окреслити шляхи використання програм пакету Microsoft Office для статистичного опрацювання інформації та графічного представлення даних у телекомунікаційному проєкті; розробити форму для оцінювання дослідницького проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 9), Microsoft Excel, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

3. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

4. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

5. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

6. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

7. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

8. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.

План заняття:

1. Аналіз прикладів матеріалів.
2. З'ясування того, як статистичні матеріали можуть сприяти розумінню учасниками проєкту основних питань проєкту й досягненню ними поставлених цілей і завдань.
3. З'ясування того, яким чином статистичні матеріали будуть пов'язані з роботами для дослідження.
4. Формулювання пропозицій щодо використання програм пакету Microsoft Office з метою створення матеріалів для статистичного опрацювання інформації та графічного представлення даних у телекомунікаційному проєкті.
5. З'ясування засобів програми Microsoft Excel для розробки відповідних матеріалів.
6. Планування змісту і розробка форми для оцінювання дослідницького проєкту.
7. Удосконалення Плану проєкту.

Основні питання заняття

- *Які матеріали я можу створити для сприяння розумінню учасниками проєкту Ключового та Тематичних питань проєкту?*
- *Яким чином статистичні матеріали будуть пов'язані з роботами дослідження?*
- *Яким чином статистичні матеріали допоможуть учасникам проєкту досягти очікуваних цілей?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

Статистичне опрацювання інформації та графічне представлення даних у телекомунікаційному проєкті - створюється від імені керівника проєкту, це різні документи, на які буде спиратися керівник проєкту, а саме:

- *форма оцінювання дослідницької діяльності*, яка окрім власне оцінювання може містити ще й аналіз форм оцінювання презентацій дослідження, публікацій та веб-сайтів.

Пропозиції щодо використання табличного процесора Microsoft Excel для створення форм оцінювання дослідницьких проєктів:

- створення бази даних для збереження відомостей про участь учасників проєкту у виконанні завдань Проєкту, яка має містити список учасників й інформацію про те, які саме завдання кожен із них виконував. Під час її розробки повинні враховуватися як традиційні форми і методи оцінювання знань і вмінь учасників (результати контрольних робіт, заліків, усних відповідей, лабораторних робіт тощо), так і запропоновані вами критерії оцінювання створених учасниками проєкту презентацій дослідження, публікацій дослідження, веб-сайтів дослідження;

- застосування функцій знаходження суми, середнього балу, рангу, логічних функцій IF THEN ELSE, функцій знаходження мінімального та максимальних значень тощо;

- порівняння досягнень окремих учасників проєкту у вигляді діаграм, графіків, схем;

- розробка критеріїв відбору інформації за допомогою простого та розширеного пошуку в Microsoft Excel.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Обговоріть домашнє завдання й власний проєкт (робота в парах).*

1.1. По черзі продемонструйте один одному створені матеріали результатів дослідження (а саме презентацію, публікацію та вебсайт), даючи відповідь на питання:

- З якою метою створювалися дані матеріали?
- Яким чином матеріали результатів дослідження пов'язані з роботами учасників проєкту?
- Чи відповідають матеріали результатів дослідження цілям, Ключовому й Тематичним питанням проєкту?

1.3. Занотуйте цікаві для вас думки та пропозиції, що виникли в процесі обговорення.

2. *Сплануйте і створіть статистичні матеріали проєкту.*

2.1. Проаналізуйте приклади статистичних матеріалів (програмний диск, розділи *Модуль9 / Вправа2*). *Обговоріть питання:*

- Які саме статистичні матеріали я можу створити для сприяння розуміння учасниками Ключового й Тематичних питань проєкту?
- На яких етапах реалізації проєкту можна використати наведені приклади статистичних матеріалів?
- Яким чином статистичні матеріали будуть пов'язані з роботами учасників проєкту?

2.2. *Сформулюйте пропозиції щодо використання форм оцінювання дослідницької діяльності, мультимедійних презентацій, публікацій і веб-сайтів дослідження для створення статистичних матеріалів.*

Домашнє завдання:

1. *Створіть форму оцінювання дослідницької діяльності* (документ Excel) проєкту і збережіть його у папці **portfolio_psuhologa / case_psuhologa** вашого Портфоліо з назвою **ocin_uchniv**. Див. зразки на сайті кафедри у прикладах студентів у кнопці «*Статистичні матеріали/Форма для оцінювання результатів проєкту*».

Вимоги:

- створити форму оцінювання діяльності учасників проєкту у документі MS Excel на 1 аркуш (з назвою - *Оцінювання*);
- задайте фон до всього аркуша;
- додайте картинку по темі проєкту;
- заголовок застосуйте об'єктом WordArt;
- інструкцію застосуйте у фігурі (Вставка/Фигуры) до якої додайте фон та границю;
- у таблиці має відображатися 10 прізвищ та імен учасників, що працюють у вашому проєкті;
- таблиця має обов'язково містити рубрики, що наведені нижче та відформатована відповідним чином (назви мають бути в одній комірці, вирівнювання по центру, застосувавши «Перенос тексту»);

Презентація (бали)	Презентація (оцінка)	Публікація (бали)	Публікація (оцінка)	Веб-сайт (бали)	Веб-сайт (оцінка)
-----------------------	-------------------------	----------------------	------------------------	--------------------	----------------------

Бали мають відповідати вашим документам: *ocin_present*, *ocin_public*, *ocin_web-sayt*; оцінки – за 12 бальною школою;

- окрім даних 6 рубрик потрібно застосувати ще не менше 3 своїх видів діяльності, які ви будете оцінювати та виставити відповідні бали;
- останній стовпчик має називатися «Загальна оцінка» в якому потрібно застосувати формулу середнього значення (кількість знаків після коми - 0) по оцінці презентації, оцінці публікації, оцінці веб-сайту та по 3 видах своєї діяльності;

№	Список учнів	Презентація (бали)	Оцінка	Публікація (бали)	Оцінка	Веб-сайт (бали)	Оцінка	Самостійна	Кросворд (бали)	Тести	Середня
1	Бабич Лариса	75	9	91	11	68	9	9	9	11	9
2	Гриб Людмила	97	12	89	11	68	9	9	11	11	10
3	Гук Євгеній	90	11	89	11	95	11	10	9	11	10
4	Квасневська Анжела	50	8	81	10	97	12	12	11	9	10
5	Лауга Анжела	70	7	76	9	87	10	7	10	9	9
6	Лособиков Максим	85	10	57	7	94	10	9	9	11	9
7	Лоїк Ваня	88	11	99	12	95	10	11	12	10	11
8	Мукоїд Дарина	78	10	89	11	87	10	12	11	11	11
9	Оранська Аліна	85	10	75	9	76	10	11	11	9	10
10	Чеперната Марія	85	10	64	8	49	10	10	12	8	10
	Максимум	100	12	100	12	100	10	12	12	12	12

- вирівнювання числових даних у таблиці – по центру;

– до таблиці потрібно застосувати границю та можна іншу заливку до стовпців або рядків ;

– під таблицею побудувати діаграму (гістограму, або поперечну - на вибір) за прізвищем та останнім стовпцем. Дати їй назву (по центру), підписати осі (х – учасники, у - оцінки). Поміняти колір стовпчиків, підписати їх числове значення. Застосувати загальну заливку до діаграми та границю.



Питання для самоконтролю:

1. Які документи можна віднести до статистичних матеріалів?
2. Яку допомогу керівнику можуть надати статистичні матеріали в ефективній організації самостійної (індивідуальної, парної чи групової) дослідницької діяльності?
3. З якою метою Вами були створені статистичні матеріали?
4. Яким чином для створення статистичних матеріалів можна використовувати програми пакету Microsoft Office? Які можливості цих програм можна використати?
5. Як електронні мультимедійні енциклопедії та інші педагогічні програмні засоби здатні допомогти керівнику проєкту під час організації проєктної діяльності?
6. На якому етапі реалізації проєкту керівник проєкту може використовувати статистичні матеріали?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 18

Тема: *Розробка Плану реалізації проєкту*

Мета: спланувати й розробити алгоритм роботи над проєктом та План його реалізації; розробити допоміжні інструктивні матеріали, що сприятимуть реалізації Проєкту; закінчити роботу над Планом проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 10), Microsoft Word, інтернет-браузери.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Бойко О. В. Технології психолого-педагогічного супроводу: Методичний посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2020. 142 с.

3. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 45 с.

4. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.

5. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

6. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

7. Лебедева А. М. Технології психологічного супроводу в навчальному процесі: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 118 с.

8. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

9. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

10. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.

11. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

План заняття:

1. З'ясування навичок, які необхідно сформувати в учасників перед проектною діяльністю з метою її успішного перебігу.

2. З'ясування необхідного для здійснення роботи над проектом додаткового обладнання й програмного забезпечення.

3. Створення Плану реалізації проекту.

4. Планування змісту і розробка інструктивних матеріалів для організації проектування.

5. Вдосконалення Плану проекту.

Основні питання заняття

- Як краще спланувати дії для успішної реалізації свого проекту?
- Яке додаткове обладнання або програмне забезпечення необхідне вам для реалізації проекту?
- Чому необхідно навчити учасників перед початком роботи над проектом для його успішної реалізації?
- Чи потрібно запросити до співпраці над проектом батьків, інших вчителів, учасників, фахівців?

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

З метою успішної реалізації проекту керівнику вкрай важливо чітко продумати дії, які необхідно виконати перед початком проектування, упродовж

і по завершенню роботи над проєктом. Для усвідомлення цих дій та шляхів й часу їх реалізації необхідно розробити *План реалізації проєкту*.

Допомогти учасникам у роботі над проєктом можна, розробивши *інструктивні матеріали*. До інструктивних матеріалів для організації роботи над проєктом можна віднести:

- інструкції щодо використання технічних засобів, обладнання, пристроїв (комп'ютерів, аудіотехніки, відеокамери, фотоапарату, принтеру, сканеру тощо);
- правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютером та іншим обладнанням;
- форми для запису учасників на роботу за комп'ютером;
- форми перевірки обладнання;
- інструкції щодо усунення простих неполадок обладнання та пристроїв;
- інструкції щодо роботи з програмним забезпеченням;
- списки інформаційних джерел, які можна використати під час роботи над проєктом;
- форми сертифікатів для заохочення до роботи над проєктом;
- інструкції щодо організації групової роботи над проєктом тощо.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. Обговоріть розроблені вами на попередньому занятті статистичні матеріали і форми для оцінювання результатів проєктування власного проєкту (робота в парах).

Зауваження: важливими під час обговорення у парах є такі питання:

- Чи розкривають статистичні матеріали Ключове і Тематичні питання проєкту?
- З якою метою вами були створені статистичні матеріали?

- На якому етапі роботи над Проєктом їх можуть використати учасники?

- Як сприяють статистичні матеріали керівника проєкту формуванню в учасників навичок мислення високого рівня?

2. Ознайомтеся з Шаблоном Плану реалізації проєкту, що зберігається на програмному компакт-диску (розділ *Модуль10 / Вправа1*).

Дайте відповіді на такі питання щодо вашого проєкту:

– Що потрібно зробити *до початку* роботи над проєктом? Хто і коли це зробить або допоможе зробити?

– Що потрібно зробити *упродовж* роботи над проєктом? Хто і коли це зробить або допоможе зробити?

– Що потрібно зробити *по завершенні* роботи над проєктом? Хто і коли це зробить або допоможе зробити?

– Чи потрібно запросити до співпраці над проєктом батьків, інших керівників, учасників, фахівців?

3. Скопіюйте Шаблон реалізації проєкту у папку *portfolio_psuhologa / plan_proektu*, змініть його згідно прикладів на сайті кафедри й заповніть його відповідно вашого проєкту.

4. Ознайомтеся з прикладами інструктивних матеріалів для організації роботи над проєктом, що зберігаються на програмному компакт-диску (розділ *Модуль10 / Вправа2*).

Дайте відповіді на такі питання щодо вашого проєкту:

– На якому етапі реалізації Проєкту можна їх використовувати?

– Чим відрізняються запропоновані приклади інструкцій?

– Які ще заходи могли б сприяти успішній реалізації вашого Проєкту?

Які інструктивні матеріали можуть цьому сприяти?

5. Розробіть інструкції для організації роботи над вашим проєктом за допомогою програми Microsoft Word. Для з'ясування можливих варіантів використайте шаблон планування інструктивних матеріалів, що зберігається на

програмному компакт-диску (розділ *Модуль10 / Вправа2*) або теоретичні відомості до даної лабораторної роботи.

6. *Збережіть* інструкції для організації роботи над вашим проектом у папку ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa***.

Домашнє завдання:

1. *Створіть інструктивні матеріали* для організації роботи над вашим проектом та збережіть їх у папці ***portfolio_psuhologa / case_psuhologa*** вашого Портфоліо з назвою ***instrucsia***. Див. зразки на сайті кафедри у прикладах студентів у кнопці «Інструктивні матеріали/Інструкція ..».

Вимоги:

Створити ***інструкцію*** що стосується теми вашого проекту у документ MS Word, що має містити фон, границю, подложку. Зверху додайте картинку + застосуйте до неї стиль відображення. Назву додайте об'єктом WordArt. Основний текст – 14 розмір шрифту, вирівнювання тексту по ширині, міжрядковий інтервал – 1,5. Азацний відступ – 1,25. Застосувати марковані (нешаблонний маркер) списки. (Документ максимум – 2 сторінки). У тексті можна додати картинки.

2. *Заповніть План реалізації* проекту та збережіть його у папці ***portfolio_psuhologa / plan_proektu*** вашого Портфоліо з назвою ***plan_realizatii***. Див. зразки на сайті кафедри у прикладах студентів у кнопці «Планування/План реалізації проекту..».

Вимоги:

До документу потрібно застосувати фон, границю, подложку. Зверху додайте картинку + застосуйте до неї стиль відображення. Назву додайте об'єктом WordArt.

Таблицю потрібно модифікувати: вона має містити 3 блоки (їх виділити іншою заливкою), які потрібно вами заповнити:

Що потрібно зробити перед початком проекту?

Що потрібно зробити протягом проекту?

Що потрібно зробити по завершенні проєкту?

До кожного з вищенаведених блоків потрібно *створити по 3 своїх завдання*.

Нумерація завдань має бути наскрізною.

Вирівнювати тексту у таблиці по центру комірки.

Планування реалізації проєкту!			
"Подорож до конкістадорів"			
№ п/п	Завдання	Хто це робить або допоможе зробити?	Ким чи самі робиться?
Що потрібно зробити перед початком проєкту?			
1	Повідомити проєкт	Вчитель	Учнівський
2	З'ясувати, чи є в класі потрібні ресурси	Вчитель	За два дні
3	Забезпечити інформацію про проєкт	Учні	За два дні
4	Встановити до чого будуть виконуватися завдання	Вчитель та учні	За два дні
5	Провести зустріч з класом	Вчитель та директор	За три дні
6	Сформулювати завдання для учнів	Вчитель та секретар	За чотири дні
7	Повідомити класовий учнівський проєкт	Вчитель та учні	За чотири дні
8	Розробити статтю у шкільній газеті	Вчитель та учні	За три дні
9	Розробити інформаційну статтю, в якій розкрито інформацію про майбутній проєкт, баталью та проєкт	Вчитель та учні	За чотири дні
10	Відправити факсимілі з даною статтю для зустрічі з класовим проєктом	Вчитель	За два дні
11	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель	За чотири дні
12	Сформулювати завдання та проєкт для практичної роботи	Вчитель	За три дні
Що потрібно зробити протягом проєкту?			
13	Відправити факсимілі для допомоги	Учні	За два дні
14	Розробити час роботи на комп'ютері	Учні	За два дні
15	Розробити на веб-сервісі в Інтернеті учнівський веб-сайт для виконання проєкту	Вчитель	За чотири дні
16	Відправити факсимілі, які будуть виконуватися учнями. Скласти план	Вчитель	За чотири дні
17	Відправити факсимілі з даною статтю для зустрічі з класовим проєктом	Вчитель та лаборант	За чотири дні
18	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та вчитель	За два дні
19	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Учні	За чотири дні
20	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Учні та вчитель	За два дні
21	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель	За два дні
Що потрібно зробити після проєкту?			
22	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель	Перший тиждень
23	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Перший тиждень
24	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Другий тиждень
25	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Третій тиждень
26	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Четвертий тиждень
27	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	П'ятий тиждень
28	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Шостий тиждень
29	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Сьомий тиждень
30	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Восьмий тиждень
31	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Дев'ятий тиждень
32	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Десятий тиждень
33	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Одиннадцятий тиждень
34	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Дванадцятий тиждень
35	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Тринадцятий тиждень
36	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Чотирнадцятий тиждень
37	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	П'ятнадцятий тиждень
38	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Шестнадцятий тиждень
39	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Семнадцятий тиждень
40	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Вісімнадцятий тиждень
41	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Дев'ятнадцятий тиждень
42	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Двадцятий тиждень
43	Відправити факсимілі з даною статтю для ознайомлення з роботою учнів	Вчитель та учні	Вісімнадцятий тиждень

Питання для самоконтролю:

1. З яких розділів може складатися План реалізації проєкту?
2. Як пов'язані за змістом і структурою План проєкту та План реалізації проєкту?
3. Які матеріали можна віднести до інструктивних?
4. На яких етапах проєктування можна використовувати інструктивні матеріали?

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 19-20

Тема: *Компонування документів Портфоліо проєкту. Підготовка до захисту проєкту. Презентація і захист Портфоліо проєкту*

Мета: обговорити Портфоліо проєкту з метою його подальшого вдосконалення; закінчити роботу над матеріалами Портфоліо проєкту; впорядкувати папки Портфоліо проєкту; підготуватися до демонстрації і захисту проєкту.

Обладнання та методичне забезпечення: комп'ютери IBM PC-сумісні, роздатковий дидактичний матеріал, програмні засоби: програмний компакт-диск Intel® «Навчання для майбутнього» (розділ Модуль 11), Microsoft Word, Excel, Power Point, Publisher, інтернет-браузер.

Література: 1. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.

2. Гуревич Р. С. Смарт-освіта: досвід, реалії, перспективи [монографія] / за ред. акад. Р. С. Гуревича: друкарня «Діло». Вінниця, 2019. 220 с.

3. Становлення особистості майбутнього фахівця в умовах підготовки до професійно-педагогічної діяльності: діалог зі стейкхолдерами: монографія / за ред. акад. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ «Друк+», 2022. 276 с.

4. Сучасні освітні технології в цифровій реальності: монографія; за ред. академіка НАПН України Р. С. Гуревича. Київ: Видавництво «Юрка Любченка», 2024. 472 с.

5. Войтович Н. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.

План заняття:

1. Закінчення роботи над матеріалами проєкту.
2. Впорядкування папок Портфоліо проєкту, перевірка правильності

назв папок і документів.

3. Створення файлу демонстрації Портфоліо проєкту.
4. Підготовка сценарію презентації і захисту проєкту.

Основні питання заняття

- *Що мені потрібно зробити для завершення Портфоліо проєкту?*
- *Чи знаходяться всі матеріали Портфоліо у відповідних папках?*
- *За якими критеріями буде оцінюватися мій проєкт?*

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ:

У роботі з підготовки Портфоліо до захисту необхідно звернути увагу на необхідність:

- остаточного заповнення таблиці про результати створення всіх складових Портфоліо (*програмний компакт-диск / Модуль1 / Робочі бланки і шаблони / таблиця підготовки складових Портфоліо*);
- перегляду папки з допоміжними матеріалами (очищення її й перенесення документів, на які посилаються документи Портфоліо у відповідні папки);
- перевірки наявності всіх документів Портфоліо у відповідних папках й правильності їх назв;
- збереження веб-сайтів у форматі Microsoft FrontPage;
- створення спеціального файлу для захисту, що містить гіперпосилання на всі розроблені матеріали проєкту;
- роздруківки Плану проєкту в трьох примірниках (для автора, опонента й викладача);
- роздруківки всіх створених матеріалів дослідження (презентація дослідження, публікація дослідження, веб-сайт дослідження та буклет і презентація керівника проєкту) та їх оформлення у вигляді Портфоліо на

паперових носіях.

ХІД ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

1. *Закінчіть роботу* над матеріалами власного проєкту.

2. *Впорядкуйте папки Портфоліо* проєкту, перевірте правильність назв папок і документів.

3. *Створіть папку демонстрації* Портфоліо проєкту, підєднуючи до нього усі розроблені вами документи Портфоліо. Шаблон такого файлу знаходиться на програмному компакт-диску (розділ *Модуль 11 / Домашня робота*).

4. Продумайте й підготуйте *сценарій* презентації і захисту власного проєкту. *Врахуйте такі чинники:*

- час захисту – 5-6 хв.;
- обов'язкове попереднє ознайомлення з матеріалами Портфоліо призначеного опонента;
- забезпечення можливості швидкого перегляду всіх документів Портфоліо (прослуховування аудіо, перегляду відео тощо);
- обов'язковий самоаналіз (рефлексія) проєктної діяльності.

Примітка: врахуйте, що за ухилення від захисту проєкту або за затримку його повного завершення та оформлення ви будете штрафуватися шляхом знімання балів.

Домашнє завдання:

1. *Закінчіть роботу* над матеріалами власного проєкту й *впорядкуйте* усі його документи у папці **Portfolio_Prizvitse_Imya** (див. уважно вимоги нижче).

2. *Завершіть створення папки демонстрації* Портфоліо проєкту, під'єднайте до головного файлу усі розроблені вами документи Портфоліо (див. уважно вимоги нижче) та приклади на сайті кафедри.

3. Продумайте сценарій презентації і захисту проєкту, враховуючи чинники, наведені вище.

4. Підготуйтеся до підсумкового тестування з дисципліни «Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця».

Питання для самоконтролю:

1. Якою має бути структура повного Портфоліо проєкту?
2. Яких вимог до назв папок і документів Портфоліо необхідно дотримуватися?
3. Для чого призначений файл демонстрації Портфоліо проєкту?
4. З якою метою необхідно створити сценарій презентації і захисту проєкту?
5. Що називається рефлексією? З якою метою її здійснюють?
6. Які чинники необхідно врахувати, щоб захист проєкту відбувся максимально якісно?

ВИМОГИ:

На диску має бути 2 папки: Portfolio_Prizvitse_Imya та Demonstrasia

Документи Портфоліо проекту, які мають бути на диску:

(усі назви файлів такі як я давала, всі англ. літерами)

Структура Портфоліо така – як ми робили на 1 лабораторному занятті



№п /п	Назва папки	Документ
1.	<i>dodatkovі_materialy</i>	1.Дидактичний матеріал (Excel) - кросворд.
2.	<i>case_psihologa</i>	2. Список посилань на використані інтернет-ресурси. 3. Список посилань на використані друковані ресурси. 4. Методичний матеріал: форма для оцінювання результатів проектування (Excel). 5. Публікація керівника проекту. 6. Презентація керівника проекту. 7. Інструктивні матеріали для організації роботи над проектом (Word).
3.	<i>plan_proektu</i>	8.План проекту. 9.План реалізації проекту.
4.	<i>zasoby_ocinuvannia</i>	10. Форма оцінювання презентації. 11. Форма оцінювання публікації. 12. Форма оцінювання веб-сайту.
5.	<i>prezentacia_doslidgenny</i>	13. Презентація дослідження.
6.	<i>publikacia_doslidgennya</i>	14. Публікація дослідження.
7.	<i>web_site_doslidgennya</i>	15. веб-сайт дослідження.
8.	<i>dozvoli_na_materialy</i>	16. Приклад листа про авторське право.

9.	<i>dopomogni_materialy</i>	17. Шаблон таблиці підготовки складових Портфолію проекту. 18. Таблиця варіантів Ключового (1), Тематичних (3) і Змістових питань (9). 19. Шаблон для створення Інтернет-ресурсів. 20. Державні освітні стандарти з відповідної галузі знань, Навчальні програми з відповідних предметів. 21. Текстові, графічні, аудіо та відео файли, необхідні для проекту.
----	----------------------------	---

Веб-сайт для демонстрації проекту (Demonstrasia**), що має містити таке меню:**

1. **Головна** (фото, відомості про розробника і керівника, стислий опис проекту).
2. **Планування** (план проекту, план реалізації проекту).
3. **Кейс психолога** (Інтернет-ресурси, Друковані ресурси, Форма для оцінювання результатів проектування (Excel), Публікація керівника + назва, Презентація керівника + назва, Інструктивні матеріали для організації роботи над проектом (Word - його назва), Google-документи + їх назва (3), Блог + назва, Карта знань + назва).
4. **Додаткові матеріали** (Дидактичний матеріал (Excel) + його назва (кресворд), Дидактичні матеріали - 3 (Learning) + їх назва, Google-форма + назва, Віртуальна стіна + назва).
5. **Засоби оцінювання** (Форма оцінювання презентації дослідження, Форма оцінювання публікації дослідження, Форма оцінювання веб-сайту дослідження).
6. **Результати дослідження** (Презентація дослідження + назва, Публікація дослідження + назва, Веб-сайт дослідження + назва).

ЗАВДАННЯ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА САМОСТІЙНЕ ОПРАЦЮВАННЯ

№ з/п	Назва теми	Кіл-сть годин
Змістовий модуль 1. Використання комп'ютерно орієнтованих технологій у професійній діяльності фахівця		
1	Основні тенденції інформатизації суспільства.	2
2	Поняття ІКТ, їх класифікація. Шляхи використання ІКТ у професійній діяльності	2
3	Застосування ІКТ у системі моніторингу результатів	2
4	Телекомунікаційні проекти, їх особливості. Типізація проектів. Основні етапи проектної діяльності	2
5	Використання онлайн-тестових систем для здійснення моніторингу діяльності учасників проекту	2
6	Класифікація та характеристика електронних ресурсів. Принципи їх розробки	2
7	Використання електронних комплексів	2
8	Засоби для створення електронних ресурсів	2
9	Класифікація вебтехнологій. Принципи та особливості роботи з ними	2
10	Колективні гіпертексти. Технологія Вікі. Медіавікі – Статті, Категорії, Шаблони	2
11	Системи збереження посилань в проектній діяльності	1
12	Системи колективної розробки контенту	1
13	Системи створення вебжурналів	1
14	Інтерактивні технології. Мета, цілі, завдання та принципи інтерактивних технологій	1

15	Особливості та методика створення інтерактивних плакатів засобами локального програмного забезпечення та онлайн-ресурсів	1
16	Створення онлайн-просторів для організації спільної дослідницької діяльності, співпраці та взаємодії учасників проекту	1
17	Загальна характеристика техніки зручного запису та систематизації інформації (майндмеппінг). Концепція ментальних карт	1
18	Основні можливості, переваги та недоліки створення графічної систематизації з використанням різних Інтернет-ресурсів	1
19	Використання онлайн-сервісів для підтримки проектно-дослідницької діяльності за допомогою інтерактивних модулів	1
20	Використання хостингу на базі структурованої вікі у проектній діяльності.	1
21	Особливості організації професійної діяльності за проектною технологією. Поетапна розробка та реалізація проекту.	1
22	Шляхи ефективного використання комп'ютерно орієнтованих технологій у проектно-дослідницькій діяльності	1
23	Ознайомлення із прикладами телекомунікаційних проектів	2
24	Систематика цілей за Блумом. Сприяння розвитку навичок мислення високого рівня	2
25	Елементи авторського права, бібліографічні правила цитування джерел інформації. Ознайомлення із Законом про авторське право	2
26	Створення структури Портфоліо власного проекту	2
27	Опис та відображення проектів в Internet. Класифікація сервісів Веб 2.0. Педагогічні можливості Веб 2.0. Обмеження	2

	Веб 2.0	
28	Спільний пошук і збереження інформації. Системи класифікацій. Соціальні закладки. Соціальні пошукові системи	2
29	Використання тематичних пошукових каталогів і пошукових машин. Створення списку ресурсів, необхідних для роботи над проектом	2
30	Використання мультимедійних презентацій в проєктній діяльності	2
31	Використання публікацій в проєктній діяльності	2
32	Використання веб-сайтів в проєктній діяльності	2
33	Використання мережевого програмного забезпечення з метою розробки мультимедійного контенту для учасників проєктної діяльності	2
34	Використання програмного забезпечення з метою створення методичних матеріалів тренера в проєктній діяльності	2
35	Опанування правилами складання бібліографічного опису при цитуванні друкованих джерел	2
36	Етапи організації пошуку, вибір пошукових інструментів, соціальні пошукові системи та каталоги, особливості та методи ефективного пошуку інформації, правила формулювання запитів характеристики	2
37	Створення плану реалізації проєкту. Захист проєктів з використанням комп'ютерно орієнтованих технологій	2
38	Види самостійної діяльності учасників проєкту	2
Усього годин:		64

ПИТАННЯ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ

1. Дайте визначення поняття «тест».
2. Схарактеризуйте основні вимоги до питань тестів.
3. Які типи питань дозволяє використовувати комп'ютерний варіант програмованого контролю?
4. Які є можливості тестування студентів?
5. Опишіть основну сторінку користувача.
6. З яких елементів складається основна сторінка користувача?
7. Опишіть технологію створення он-лайн тесту.
8. Як можна переглянути результати тестування?
9. Які ви знаєте інші он-лайн системи тестування?
10. Що входить до складу Google Docs?
11. Де зберігаються документи створені користувачем у Google Docs?
12. Як розпочати роботу з документами Google ?
13. Як створити новий Документ Google?
14. Скільки користувачів можуть одночасно змінювати або переглядати Документ Google?
15. Яким чином повернутися до попередньої версії Документа Google?
16. Для чого зберігається кілька версій документів?
17. Як можна завантажити документи на Google-диск?
18. Як можна зберегти Google-документ на своєму комп'ютері?
19. В яких форматах можна зберегти Google-документ на своєму комп'ютері?
20. З яких елементів складається головне меню електронних таблиць Google?
21. Якими способами можна вставити формулу?
22. Яким чином можна змінити формат тексту?
23. Яким чином можна змінити кольори тексту та фону згідно з правилами?

24. Яким чином можна знайти і замінити текст?
25. Що відображає пункт меню гаджет вкладки вставити?
26. Яким чином можна відформатувати діаграми електронних таблиць Google?
27. Як можна захистити аркуш?
28. Як можна створити нову презентацію?
29. Як можна додати новий слайд?
30. Яким чином можна розташувати малюнок або текст на слайді?
31. Як застосувати анімацію до певного елемента зі слайда?
32. Чи можна змінити дизайн вашої презентації та як це зробити?
33. Що таке блог, блогосфера, блогер?
34. Яким чином можна створити блог?
35. Як створити новий допис у блозі?
36. Що таке пост?
37. Що таке гаджет?
38. Як можна додати новий гаджет?
39. Яким чином можна у блозі додати зображення?
40. Як можна у блозі додати відео?
41. Як можна вставити посилання у блозі?
42. Як можна відредагувати сторінку блогу?
43. Чи всі користувачі можуть прокоментувати ваш блог?
44. Дайте визначення терміну «карта знань»?
45. Які ви знаєте синоніми терміну «карта знань»?
46. Для чого використовуються карти знань?
47. Назвіть сфери застосування карт знань.
48. Які існують програми для створення карт-знань?
49. Які можливості програми Bubl.us?
50. Як можна зареєструватися на сервісі Bubl.us?
51. Назвіть кнопки для створення та редагування карт знань.
52. Які існують кнопки для роботи з картами знань?

53. Чим відрізняється рівноправний блок від підпорядкованого?
54. Як можна роздрукувати карту знань?
55. Як можна створити карту знань?
56. Як додати інших користувачів для редагування вашої карти знань?
57. В яких форматах можна створену карту знань?
58. У якому порядку мають бути розташовані елементи(вузли) ментальної карти?
59. У яких галузях може використовуватися програма Mind42?
60. Які існують особливості програми Mind42?
61. Які є переваги та недоліки програми Mind42?
62. Опишіть інтерфейс робочого листа Mind42.
63. Опишіть етапи роботи з вузлами у програмі Mind42.
64. Які інструменти для роботи з ментальною картою має програма Mind42?
65. Що містить меню редагування вузлів у програмі Mind42?
66. Наведіть перелік веб-сервісів, за допомогою яких можна створювати ментальні карти.
67. Назвіть переваги сервісу MindMeister для створення інтелект-карт.
68. Де і які можна вибрати шаблони у сервісі MindMeister?
69. Що передбачає процес створення ментальної карти за допомогою on-line сервісу Mindmeister?
70. Виділіть недоліки роботи з сервісом MindMeister.
71. Яка методика створення інтелект-карти у MindMeister?
72. Яка методика створення інтелект-карти у Mindomo?
73. Які особливості має навчальний проєкт як організаційна форма навчання?
74. Наведіть приклади проєктів, що знайшли практичне застосування на виробництві, в бізнесі чи освіті.
75. Чому в сучасному суспільстві проєкти у переважній більшості випадків втілюють в життя групи людей, а не окремі люди?

76. У чому полягає різниця між термінами «проект» та «завдання»?

77. Чи існують проекти державного рівня? Наведіть приклади із сучасного життя. Продемонструйте, що там обов'язковими є такі етапи: створення плану і структури, розподіл обов'язків між учасниками проектування, розрахунок та уточнення ресурсів, інформування про початок, проходження та результативність проекту, застосування аналітичних та статистичних даних, підготовка документації, презентація результатів тощо.

78. Як ви розумієте термін «особистісно-орієнтоване навчання»?

79. Якою має бути структура повного Портфоліо проекту? Скільки документів воно має містити?

80. Чи існує різниця між вмістом Портфоліо учасника проекту і Портфоліо керівника за умови участі в проекті? Чи потрібні учасникам свої Портфоліо?

81. Чи можна дати єдину, безперечно правильну відповідь на Ключове і Тематичні питання?

82. Для кого призначені Тематичні питання: для учасників проекту чи керівників?

83. Як правильно сформулювати Ключове і Тематичні питання?

84. Ключове питання має стосуватися однієї чи декількох тем?

85. Поняття про таксономію Блума й формування навичок мислення низького і високого рівня.

86. Ключові слова для формулювання питань з метою формування навичок мислення високого рівня.

87. Основні і Змістовні питання проекту. Ключові ознаки.

88. Відмінності між Ключовим і Тематичним питанням проекту.

89. З якою метою створюється План проекту?

90. Які розділи мають входити до Плану проекту?

91. Як пов'язані між собою План проекту та Портфоліо проекту?

92. У яких складових Плану відображаються складові Портфоліо проекту?

93. Чи можна скопіювати вимоги до знань та вмінь учасників проєкту, зазначені в державному освітньому стандарті, до свого Плану проєкту?

94. Чи має відповідний розділ Плану проєкту містити матеріал про форми та критерії оцінювання діяльності учасників проєкту?

95. Які основні вимоги до Портфоліо висувуються при вирішенні завдань, пов'язаних з навчанням та розвитком учасників?

96. Яких правил створення бібліографічного опису при цитуванні друкованих джерел необхідно дотримуватися?

97. Яких правила опису електронних публікацій необхідно дотримуватися?

98. У чому полягає різниця між оформленням посилання на друковану публікацію і на електронну?

99. Які типи пошукових систем існують в Інтернеті? У чому їх основна відмінність?

100. Який принцип організації простого пошуку?

101. У яких випадках доцільно користуватися розширеним пошуком інформації в Інтернеті?

102. Сформулюйте основні рекомендації ефективного пошуку інформації в Інтернеті.

103. Яке призначення мають браузері? У чому полягають основні правила роботи з будь-яким браузером? Як можна ефективно використовувати можливості мережі Інтернет для навчання учасників проєкту?

104. Які навички формуються в учасників проєкту під час пошуку інформації?

105. Які державні документи України забезпечують авторське право?

106. Які види документів захищені авторським правом України?

107. Чи поширюється закон про авторське право на Інтернет?

108. З якими правилами щодо авторських прав під час використання електронних публікацій з Інтернету слід ознайомити учасників проєкту?

109. Як можна захистити авторське право на свою публікацію?

- 110.** Яке призначення презентації дослідження в проєкті?
- 111.** Яку інформацію (за типом) можна розмістити на слайдах презентації дослідження?
- 112.** Яких вимог до змісту і оформлення презентації дослідження необхідно дотримуватися?
- 113.** Які навички розвиваються в учасників проєкту під час розробки презентації дослідження?
- 114.** У яких форматах можна зберегти презентацію дослідження?
- 115.** Які особливості роботи в програмі Microsoft PowerPoint?
- 116.** Яке призначення публікації дослідження в проєкті?
- 117.** Які матеріали, які може містити публікація дослідження?
- 118.** За якими критеріями оцінюється публікація дослідження?
- 119.** Які навички розвиваються в учасників проєкту під час створення публікації дослідження?
- 120.** Яке призначення програми Microsoft Publisher і які особливості роботи в ній?
- 121.** Навіщо сучасному керівнику вміти створювати швидкі публікації?
- 122.** Яким чином можна ефективно використовувати комп'ютерні технології під час вивчення вашого предмету?
- 123.** Під час вивчення яких тем навчального предмету, якого ви будете навчати в майбутньому, можна ефективно використовувати програму Microsoft Publisher?
- 124.** Яке призначення вебсайту дослідження в проєкті?
- 125.** Які матеріали може містити вебсайт дослідження?
- 126.** Якими є критерії оцінювання вебсайту дослідження?
- 127.** Які навички розвиваються в учасників проєкту під час створення вебдокументів?
- 128.** Навіщо сучасному керівнику вміти створювати вебсайти?
- 129.** Яким чином можна ефективно використовувати комп'ютерні технології під час вивчення вашого предмету?

130. Під час вивчення яких тем навчального предмету, якого ви будете навчати в майбутньому, можна ефективно використовувати програму Microsoft Publisher?

131. У чому недоліки і переваги програми Microsoft Publisher щодо створення вебсайтів?

132. Що входить у поняття «додаткові матеріали для учасників проєкту»?

133. Чому керівнику пропонується при організації проєктної діяльності створювати додаткові матеріали для учасників проєкту власноруч?

134. Які типи документів, форм та шаблонів можуть допомогти учасникам проєкту під час реалізації проєкту?

135. Якими можливостями текстового і табличного редакторів можна скористатись для створення додаткових матеріалів у процесі навчання вашому предмету?

136. Які типи тестових завдань можна створити в середовищі табличного процесора?

137. Які особливі додаткові матеріали порівняно з текстовим редактором, можна створити за допомогою табличного процесора?

138. Чим відрізняються області використання у проєктній діяльності організаційних діаграм текстового редактора та графіків й діаграм табличного процесора?

139. З якою метою Вами були створені додаткові матеріали для учасників проєкту?

140. На якому етапі реалізації проєкту керівник може використовувати додаткові матеріали?

141. Які документи можна віднести до інструкційних матеріалів?

142. Чому керівнику пропонується під час організації проєктної діяльності створювати інструкційні матеріали?

143. З якою метою доцільно використовувати різного типу гіперпосилання під час створення інструкційних матеріалів?

144. Яку допомогу керівнику можуть надати інструкційні матеріали в ефективній організації самостійної (індивідуальної, парної чи групової) дослідницької діяльності?

145. З якою метою Вами були створені інструкційні матеріали?

146. Яким чином для створення статистичних матеріалів можна використовувати програми пакету Microsoft Office? Які можливості цих програм можна використати?

147. Як електронні мультимедійні енциклопедії та інші педагогічні програмні засоби здатні допомогти керівнику під час організації проектної діяльності учасників проєкту?

148. На якому етапі реалізації проєкту керівник може використовувати статистичні матеріали?

149. З яких розділів може складатися План реалізації проєкту?

150. Як пов'язані за змістом і структурою План проєкту та План реалізації проєкту?

151. Які матеріали можна віднести до інструктивних?

152. На яких етапах проєктування можна використовувати інструктивні матеріали?

153. Якою має бути структура повного Портфоліо проєкту?

154. Яких вимог до назв папок і документів Портфоліо необхідно дотримуватися?

155. Для чого призначений файл демонстрації Портфоліо проєкту?

156. З якою метою необхідно створити сценарій презентації і захисту проєкту?

157. Що називається рефлексією? З якою метою її здійснюють?

158. Які чинники необхідно врахувати, щоб захист проєкту відбувся максимально якісно?

159. Які вимоги до Портфоліо проєкту висуває програма Intel® «Навчання для майбутнього»?

160. Які особливості має проєкт як організаційна форма навчання?

161. Наведіть приклади проєктів, що знайшли практичне застосування на виробництві, в бізнесі чи освіті.

162. Для чого призначений файл демонстрації Портфоліо проєкту?

163. З якою метою необхідно створити сценарій презентації і захисту проєкту?

164. Які чинники необхідно врахувати, щоб захист проєкту відбувся максимально якісно?

165. Що називається рефлексією? З якою метою її здійснюють?



ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Характеристика складових і вмісту Портфоліо проєкту

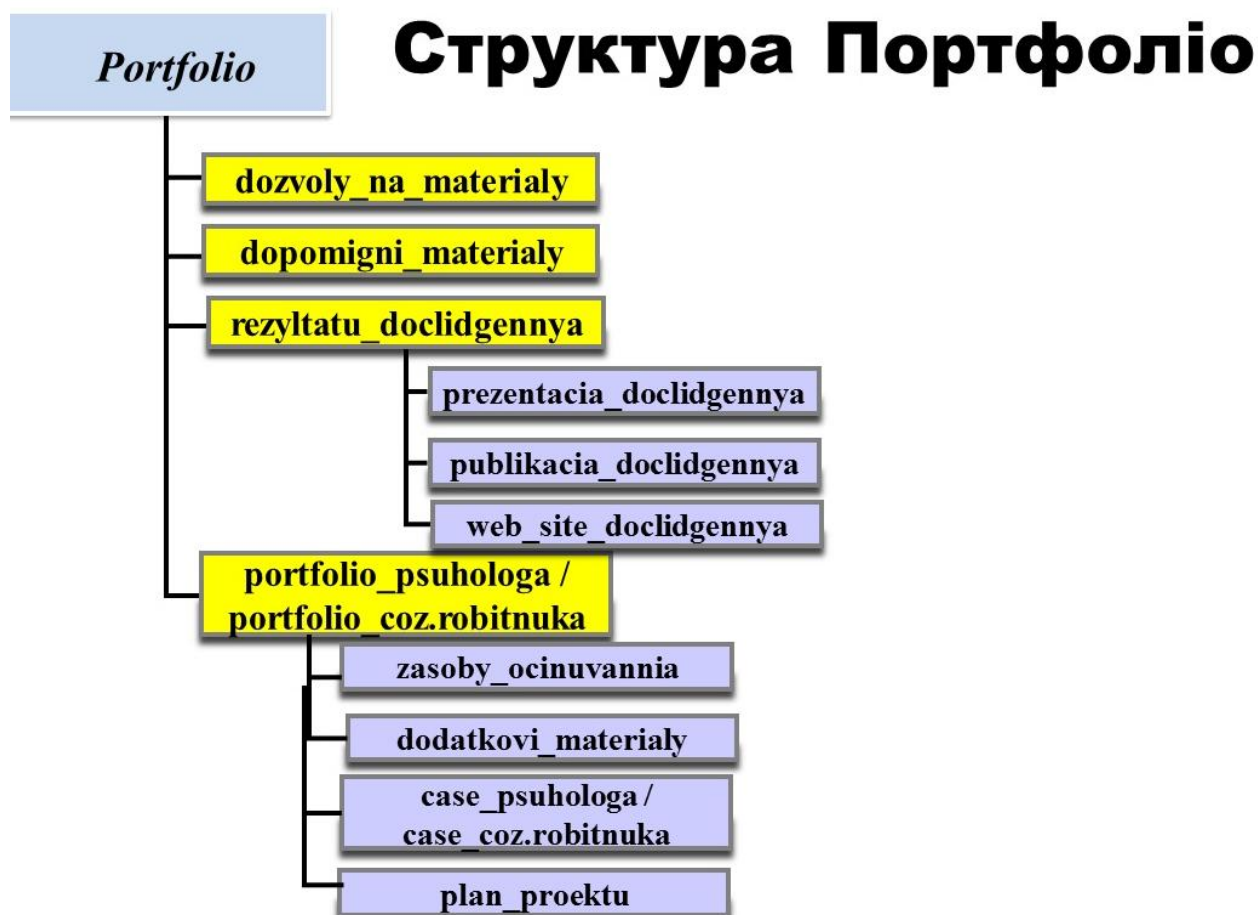


Рис. А.1. Структура Портфоліо проєкту

Вміст папок Портфоліо проєкту

Назва папки	Вміст папки
Папки Портфоліо 1-го рівня	
<i>dozvolu_na_materialy</i>	Листи з дозволом авторів використовувати у проєкті розроблені ними матеріали при створенні презентацій, публікацій, веб-сайтів.
<i>dopomigni_materialy</i>	Допоміжні матеріали та файли із зображенням відеороликів, фотографій, звукові файли, які використовуються в роботі над проєктом.
<i>rezultatu_doslidgennya</i>	Роботи учасників: презентації, публікації, веб-сайти, що відображають їх самостійні дослідження.
<i>portfolio_psuhologa</i>	Створені додаткові та інструкційні матеріали до проєкту, нормативні документи, опис проєкту, презентація і веб-сайт проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників зі створення публікацій, презентацій і веб-сайту, організаційні матеріали, інструкції.
Папки Портфоліо 2-го рівня	
<i>rezultatu_doslidgennya</i>	Роботи учасників: презентації, публікації, веб-сайти, що відображають їх самостійні дослідження.
<i>portfolio_psuhologa</i>	Створені додаткові та інструкційні матеріали до проєкту, нормативні документи, опис проєкту, презентація і веб-сайт проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників зі створення публікацій, презентацій і веб-сайту, організаційні матеріали, інструкції.
Папка «Результати дослідження»	
<i>prezentasia_doslidgennya</i>	Прентація учасників проєкту

<i>publikasia_doslidgennya</i>	Публікація учасників проєкту
<i>web_site_doslidgennya</i>	Веб-сайт учасників проєкту
Папка «Порфоліо психолога/соціального робітника»	
<i>zasoby_ocinuvannia</i>	Форми та критерії оцінювання діяльності учасників із створення публікацій, презентацій, веб-сайтів.
<i>dodatkovy_materialy</i>	Роздаткові додаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких навчальних завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, веб-сайтів, якими користуватимуться учасники в ході виконання проєкту.
<i>case_psuhologa</i>	Нормативні й організаційні документи, на які будуть спиратися керівники проєкту, що працюють над проєктом, створені керівником презентація проєкту, веб-сайт проєкту, інформаційний бюлетень, список використаних додаткових інформаційних джерел.
<i>plan_proertu</i>	План проєкту, план реалізації проєкту.

Основні ознаки Ключового, Тематичного і Змістового питань

Таблиця Б.1

Порівняльна таблиця ознак Ключового, Тематичного і Змістового питань навчального проєкту

Основні питання	Основні ознаки
Ключові питання =Глобальні питання = Великі ідеї	Широкоосяжні, найбільш абстрактні, які не мають остаточної конкретної відповіді Слугують для охоплення концептуальної структури групи навчальних тем, навчального предмета, кількох предметів Забезпечують основну мету навчання; вони дозволяють сконцентрувати роботу з учасниками проєкту на значному, глобальному контексті при навчанні Спонукають учасників проєкту до реальної роботи, до роздумів, пошуку відповідей на них
Тематичні питання = Великі питання	Не мають конкретної відповіді, але пов'язані з конкретною навчальною темою Підтримують та продовжують вивчення Ключового питання, але більш конкретно
Змістові питання = Базові питання	Напрями пов'язані зі змістом теми, що вивчається, з освітніми державними стандартами та навчальними програмами Мають спеціальні правильні, конкретні відповіді, які можна знайти у підручнику

Планування керівником проєктної діяльності

Таблиця В.1

Шаблон Плану проєкту

План проєкту



Автор проєкту:	
Прізвище, ім'я та по-батькові:	
Місце роботи / Назва навчального закладу:	
Місце проживання автора проєкту:	
Опис проєкту	
Назва проєкту:	
Основні питання проєкту:	
Ключове питання:	
Тематичні питання:	
Змістові питання:	
Стислий опис проєкту:	
Галузі знань і навчальні предмет(и): відмітити предмети, з якими пов'язаний ваш проєкт	
☐ Психологія ☐ Українська мова і література ☐ Зарубіжна література ☐ Музика, образотворче мистецтво ☐ Інформатика ☐ Всесвітня історія ☐ Іноземна мова	☐ Людина і суспільство/Основи філософії ☐ Я і Україна/Довкілля/Природознавство ☐ Фізика, астрономія ☐ Математика ☐ Фізична культура, ОБЖ ☐ Біологія
☐ Географія ☐ Хімія ☐ Історія України ☐ Основи правознавства ☐ Трудове навчання ☐ Основи економіки ☐ Інше: ☐ інше:	
Вікова категорія (класи): відмітити класи, яких стосується ваш проєкт	
☐ діти початкової школи ☐ підлітки ☐ молодь ☐ люди середнього віку ☐ люди похилого віку ☐ Інша категорія дослідників:	

Цілі та очікувані результати дослідження:		Діяльність дослідників:	
Приблизний час, необхідний для реалізації проекту:			
Матеріали та ресурси:			
Обладнання (відмітити необхідні прилади):			
☐ Проектор	☐ Комп'ютер(и)	☐ Обладнання для проведення відеоконференцій	
☐ Принтер	☐ Засоби для зв'язку з Інтернетом	☐ Інше:	
☐ Сканер		☐ Інше:	
☐ Відеокамера			
Програмне забезпечення (відмітити необхідні програми):			
☐ Бази даних	☐ Програми опрацювання зображень	☐ Програми для створення публікацій	
☐ Текстовий редактор	☐ Програми для створення мультимедійних презентацій	☐ Соціальні сервіси	
☐ Табличний процесор		☐ <u>Месенджери</u>	
☐ Видавничі системи	☐ Програми для створення веб-сайтів	☐ Інше:	
☐ Програми для підтримки роботи з електронною поштою		☐ Інше:	
Друковані матеріали:			
Додаткове приладдя та витратні матеріали:			
Ресурси Інтернету:			
Інше:			
Диференціація у дослідженні:			
Обдаровані учні/студенти/дослідники:			
Оцінювання знань та вмінь дослідників:			
Ключові слова проекту:			

ДОДАТОК Д

Розробка Основних і Змістових питань проєкту

Таблиця Д.1

Побудова Ключового, Тематичних, Змістових питань проєкту

№ п/п	Назва проєкту	Ключове питання	Тематичні питання	Змістові питання
1.		Як можна змінити хід історії?	– Чи впливає Вінниччина на хід світової історії? – Які події, що мали місце на Вінниччині, змінюють світ? – Твоє особисте життя? – Що ми вже сьогодні можемо зробити для рідних місць?	– Які основні події Великої вітчизняної війни на Вінниччині? – Скільки часу Вінниччина була в окупації? – Які ти знаєш визначні місця на Вінниччині, пов'язані з війною?
2.	Мистецтво виживання	Чи може вичерпатися невичерпне?	– Кому належать природні ресурси на Землі? – Яку ціну платить людство природі за повітря, воду, землю, їжу? – Яка насправді	

			ціна нашого комфорту?	
3.	<i>Слово – не пташка...</i>		– Чи зміниться наше життя, коли ми відмовимося від жаргону? – Чи згодні ви , що завжди «якщо людину називати постійно свинею, то вона і захрюкає»? – Чи завжди ввічливість на користь?	– Що таке «Мовленнєвий етикет»? – Які є формули етикету? – Як мовознавці досліджують проблеми спілкування?
4.	<i>Бережіть ліси!</i>	Що є найбільшим багатством людства?		– Які породи дерев ростуть в Україні? – Що виробляють з дерева? – Як виробляють папір? – Де в Україні виробляють папір?
5.				

Основні і Змістові питання проєкту (вправа «Знизу –Вгору»)

Змістові питання	Тематичні питання	Ключове питання	Назва проєкту
• Які є культові споруди в нашому місті? • Які храми в різні часи відтворювали (вирішували) долю нашого міста?			
• Яку роль відіграють собаки в житті людини? • Які умови для утримання собаки потрібно створити вдома?			
• Що називається «чорною металургією»? • Які галузі чорної металургії розвинені в Україні? • Як шкодить природі чорна металургія?			
• З чого складається людська клітина? • Де клітина бере енергію для життя? • Що таке клонування?			
• Хто такі герої літературного твору? • Які риси характеру мають			

позитивні герої? • В яких творах є позитивні герої?			
• Яке суспільне явище називається тероризмом? • Які є шляхи боротьби з тероризмом?			
• Де в житті зустрічається симетрія? • Які є види симетрії?			
• Які особливі складові математики називають «золотими»? Чому? • Чи зустрічаються «золоті» елементи математики у житті? Для чого вони використовуються в побуті, архітектурі, ..?			
• Що таке звичаї? • Що таке обряди? Чим вони відрізняються? • Які є особливі звичаї та обряди в Україні?			

ДОДАТОК Е

Формування в учасників проєкту навичок мислення високого рівня

У таблиці Е.1 наведено приклад розробки питань різного рівня на базі *Змістового питання* «Хто такий керівник?» для кожного рівня таксономії Блума.

Завдання: ознайомтеся з наведеним прикладом. Заповніть пусті комірки таблиці.

Таблиця Е.1

Розвиток навичок мислення високого рівня та моделювання запитань

Змістове питання	Знання	Розуміння	Використання	Аналіз	Синтез	Оцінювання
Хто такий керівник?	Наведіть декілька визначень поняття "керівник" Перерахуйте визначення поняття "керівник"	Наведіть приклади конкретних керівників Опишіть (перекажіть) біографію якогось керівника Поясніть, чому ця людина є керівником	Охарактеризуйте якогось конкретного як керівника. Яку діяльність він здійснює?	Назвіть характерні риси керівника Порівняйте дії в одній й тій самій ситуації декілька керівників	Створіть образ (розробіть, змодельуйте) ідеального керівника школи	Обґрунтуйте характерні риси ідеального керівника Назвіть найважливіші риси ідеального керівника Спрогнозуйте (передбачте) поведінку керівника в конкретній ситуації
	Які визначення поняття "керівник" ви знаєте?	Кого з відомих вам людей ви можете назвати керівником?	Як саме взаємодіє один з наведених вами керівників зі своїми підлеглими? Який він має на них вплив?	Чому конкретний керівник є успішним/неуспішним? Які саме риси успішного керівника?	Яким ви бачите ідеального директора школи? Яким ви бачите вашого майбутнього ідеального керівника?	Чому саме ці риси ви вважаєте найважливішими для ідеального керівника школи? Які дві з цих рис ви вважаєте найголовнішими? Аргументуйте чому
Що таке дружба?						

Компонування документів Портфолію проєкту

Таблиця Ж.1

Перевірка й впорядкування документів Портфолію проєкту

Назва папки Портфолію	Документ
<i>dodatkov_i_materialy</i>	1-6. Додаткові матеріали (форми для анкетування /опитування /тестування, інфографіка, карти знань, дошки оголошень, хмари тегів, інтерактивні документи, відеоресурси, наочність тощо).
<i>case_psihologa / case_soc.robitsuika</i>	7. Список посилань на використані літературні та інтернет-ресурси. 8. Форма для оцінювання результатів проєктування (Excel). 9. Презентація/веб-сайт керівника проєкту. 10. Публікація (буклет) керівника проєкту. 11-12. Інструктивні матеріали для організації роботи над проєктом (блог психолога/соц. робітника, діаграми, грамоти, сертифікати, інструкції для використання технічних засобів, методик, тестів тощо).
<i>portfolio_psihologa / portfolio_soc.robitsuika</i>	13. План проєкту. 14. План реалізації проєкту. 15. Форма оцінювання публікації. 16. Форма оцінювання презентації. 17. Форма оцінювання веб-сайту. 18. Презентація із результатами дослідження. 19. Публікація (електронна газета) з результатами дослідження. 20. Веб-сайт із результатами дослідження.
<i>plan_proektu</i>	
<i>zasoby_ocinuvannia</i>	
<i>prezentacia_doslidzennya</i>	
<i>publikacia_doslidzennya</i>	
<i>web_site_doslidzennya</i>	
<i>rezultatu_doslidzennya</i>	

Презентація та захист проєкту

Таблиця 3.1

Оцінювання презентації та захисту проєкту

№ з/п	Параметри оцінювання презентації і захисту проєкту	Максимальна кількість балів
1.	Повнота розкриття теми проєкту, змісту його Ключового і Тематичних питань в роботах учасників проєкту, наявність практичного результату дослідження	4
2.	Наявність в роботах учасників проєкту дослідницької діяльності й формування в учасників проєкту навичок мислення високого рівня (згідно Плану проєкту)	4
3.	Інтеграція знань з декількох предметів , що прослідковується в роботах учасників проєкту і керівника (згідно Плану проєкту)	3
4.	Наявність і впорядкованість усіх 20 документів Портфоліо й файлу демонстрації проєкту	3
5.	Відповідність оформлення Портфоліо темі проєкту: відповідна кольорова гама; доцільність і продуманість аудіо і відео фрагментів та анімаційних ефектів; стилістична й мовна грамотність; правильність оформлення літературних джерел	3
6.	Якість презентації і захисту проєкту: точність розрахунку часу захисту проєкту; правильність відповідей на поставленні після захисту питання; наявність самоаналізу (рефлексії) проєктної діяльності; демонстрація акторських здібностей і переконливості аргументів; краса мови	3
Всього		20

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО ТЕСТУВАННЯ

Питання 1. До основних вимог використання методу проєктів відносять (укажіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- практична, теоретична, пізнавальна значущість передбачуваних результатів;
- використання комп'ютерних технологій;
- наявність значущої в дослідницькому або творчому плані проблеми чи задачі, для розв'язування якої необхідні інтегровані знання та дослідницький пошук;
- самостійна (індивідуальна, парна, групова) діяльність учасників проєкту;
- визначення кінцевої мети проєктування;
- використання базових знань з різних галузей, необхідних для роботи над проєктом;
- вікові обмеження учасників проєкту;
- жорсткий контроль за проєктуванням з боку керівника.

Питання 2. Виберіть ознаки навчального дослідження (оберіть декілька з 7 варіантів відповідей):

- одержання учнями об'єктивно нових знань;
- одержання учасниками проєкту навичок дослідження як універсального способу освоєння дійсності;
- розвиток в учасників проєкту здатності до дослідницького мислення;
- одержання учасниками проєкту суб'єктивно нових знань, тобто самостійно одержаних знань, які є новими і особистісно значущими для конкретного учасника;

- дотримання етапів дослідження: визначення проблеми, формулювання дослідницьких завдань, визначення методів дослідження, проведення дослідження, аналіз одержаних даних, оформлення висновків та кінцевих результатів, рефлексія;
- відкриття учасниками проєкту нових законів, постулатів, теорій тощо;
- наявність елементів творчості;

Питання 3. Який американський філософ і педагог започаткував метод проєктів (впишіть відповідь)?

Питання 4. Портфоліо проєкту – це (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- комплект інформаційних матеріалів до проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі;
- комплект інформаційних, дидактичних і методичних матеріалів до проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі;
- комплект дидактичних і методичних матеріалів до проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі;
- комплект дидактичних матеріалів до проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі;
- комплект методичних матеріалів до проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі.

Питання 5. Професійне портфоліо може містити (укажіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- набір кращих конспектів занять, поурочні і тематичні плани, дидактичні матеріали;
- тематичні статті, фотографії, вирізки з популярних наукових видань;
- форми оцінювання учасників проєкту, кращі роботи учасників проєкту та приклади, розроблені керівником для учасників проєкту;
- відгуки на роботу керівника;
- варіанти контрольних, самостійних, лабораторних робіт;
- копію диплома про освіту;
- паспортні дані керівника.

Питання 6. Портфоліо проєкту має містити такі документи (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- план проєкту, результати дослідження (мультимедійну презентацію, публікацію, веб-сайт);
- план проєкту, результати дослідження (мультимедійну презентацію, публікацію, веб-сайт), форми оцінювання учасниками своїх робіт;
- список інформаційних джерел, план проєкту, результати дослідження (мультимедійну презентацію, публікацію, веб-сайт), мультимедійну презентацію керівника;
- додаткові матеріали, інструкційні матеріали, план реалізації проєкту, список інформаційних джерел, план проєкту, результати дослідження (мультимедійну презентацію, публікацію, веб-сайт), форми оцінювання учасниками своїх робіт, презентацію керівника або публікацію або веб-сайт;
- додаткові та інструкційні матеріали керівника, результати дослідження (мультимедійну презентацію, публікацію, веб-сайт).

Питання 7. Які папки вищого рівня має містити Портфоліо проєкту?

Оберіть один із 5 варіантів відповідей:

- dozvolny_na_materialy, dopomigni_materialy;
- dopomigni_materialy, rezyltatu_doslidgennya, portfolio_psuhologa;
- dozvolny_na_materialy, dopomigni_materialy, rezyltatu_doslidgennya, portfolio_psuhologa;
- portfolio_psuhologa, dozvolny_na_materialy, rezyltatu_doslidgennya;
- rezyltatu_doslidgennya, dopomigni_materialy, portfolio_psuhologa, dodatkovy_materialy.

Питання 8. Хто у 1956 році запропонував багаторівневу структуру розумової діяльності?

Питання 9. В якому році Бенджамін Блум запропонував багаторівневу структуру розумової діяльності учасників проєкту?

Питання 10. Таксономія Блума містить такі рівні мисленевої діяльності (виберіть правильну послідовність). Оберіть один із 5 варіантів відповідей:

- знання, розуміння, використання, аналіз, синтез, оцінювання;
- аналіз, порівняння, класифікація, використання, синтез, оцінювання;
- порівняння, класифікація, аналіз, оцінювання, використання, синтез;
- знання, розуміння, використання, синтез, оцінювання, порівняння;
- знання, використання, розуміння, аналіз, синтез, порівняння.

Питання 11. Які навички відносяться до навичок мислення низького рівня (за таксономією Блума)? Оберіть правильну послідовність їх розташування:

- використання, знання, розуміння;
- розуміння, використання, аналіз;

- знання, розуміння, використання;
- знання, розуміння, синтез;
- знання, розуміння, аналіз;
- розуміння, використання, аналіз.

Питання 12. До навичок мислення високого рівня відносять (оберіть декілька з 6 варіантів відповідей):

- знання;
- аналіз;
- синтез;
- використання;
- оцінювання;
- розуміння.

Питання 13. Знання це – (оберіть декілька з 7 варіантів відповідей):

- відтворення інформації
- розуміння інформації
- впізнавання інформації
- інтерпретація інформації
- впізнавання інформації
- перетворення інформації
- порівняння інформації

Питання 14. Розуміння це – (оберіть декілька з 7 варіантів відповідей):

- встановлення співвідношення;
- відтворення інформації;
- впізнавання інформації;
- перефразування інформації;
- інтерпретація інформації;

- розпізнавання інформації;
- аналіз інформації.

Питання 15. Використання це – (оберіть декілька з 7 варіантів відповідей):

- інтерпретація;
- використання вже відомих критеріїв;
- перетворення з одних умов на інші;
- встановлення співвідношення;
- відтворення інформації;
- впізнавання інформації;
- проілюструвати інформацію.

Питання 16. Аналіз це – (оберіть декілька з 5 варіантів відповідей):

- ідентифікація частин;
- розуміння інформації;
- встановлення співвідношення;
- інтерпретація інформації;
- відтворення інформації.

Питання 17. Синтез це – (оберіть декілька з 6 варіантів відповідей):

- використання вже відомих критеріїв;
- складання звіту;
- ідентифікація частин цілого та встановлення співвідношення;
- компонування цілого;
- складання частин разом, щоб сформувати єдине ціле;
- відтворення інформації.

Питання 18. Оцінювання це – (оберіть декілька з 7 варіантів відповідей):

- встановлення співвідношення;
- виявлення цінностей;
- перетворення з одних умов на інші;
- використання вже відомих критеріїв;
- відтворення інформації;
- встановлення головного;
- передбачення наслідків.

Питання 19. Тема проєкту і його основні питання залежать від (оберіть декілька з 5 варіантів відповідей):

- змісту навчальної програми;
- віку учасників проєкту;
- рівня підготовки учасників проєкту;
- особистих інтересів учасників проєкту;
- особистих інтересів керівника проєкту.

Питання 20. Що є спільним між ключовим та тематичним питанням? Оберіть декілька з 6 варіантів відповідей:

- ключове і тематичні питання стосуються самої суті предмету;
- на ключове і тематичні питання не існує жодної очевидно правильної відповіді;
- ключове і тематичні питання сприяють розвитку в учасників проєкту візуалізації знань;
- між ключовим і тематичними питаннями не має нічого спільного;
- відповіді на ключове і тематичні питання можна знайти у підручнику;
- ключове і тематичні питання є глобальним, філософськими.

Питання 21. Ключове питання можна охарактеризувати за такими ознаками (оберіть декілька з 5 варіантів відповідей):

- відображає основну концепцію навчальної теми;
- сформульоване так, що провокує зацікавленість учасників проєкту, неодноразово постає упродовж вивчення теми;
- залежить від навчального предмета і теми;
- забезпечує прямий шлях до розкриття певної теми, розділу;
- охоплює кілька різних наукових напрямів, розділів, навчальних предметів.

Питання 22. Тематичні питання мають такі ознаки (оберіть декілька з 6 варіантів відповідей):

- вказують шлях до вирішення Ключового питання залежно від предмета і теми;
- на них немає однозначної «правильної» відповіді, вони є широкоосяжними;
- формуються таким чином, щоб викликати та підтримувати зацікавленість учасників проєкту;
- відповідь на них можна знайти у підручнику;
- уточнюють, конкретизують, поглиблюють та продовжують Ключове питання;
- не стосуються реального життя учасників проєкту, міста, країни.

Питання 23. Які тези про Ключове та Тематичні питання потрібно враховувати з метою розробки проєкту? Вкажіть істинність або хибність варіантів відповіді:

- адресовані учасникам проєкту, а тому при їх складанні треба брати до уваги вік учасників;
- слугують для охоплення декількох навчальних тем, розділів, предметів;

- Ключове та Тематичні питання треба формулювати так, щоб активізувати інтерес учасників проєкту;
- на Ключове і Тематичні питання не існує жодної очевидно правильної відповіді;
- це базові, репродуктивні питання, відповіді на які є конкретними і їх достатньо легко знайти в підручниках.

Питання 24. Змістові питання проєкту мають такі ознаки (оберіть декілька з 5 варіантів відповідей):

- широкоосяжні, на них немає конкретної відповіді;
- базові, репродуктивні питання;
- відповіді на ці питання демонструють знання учасників проєкту з конкретної теми;
- відповіді на них достатньо легко знайти в підручниках;
- стосуються декількох навчальних тем, розділів.

Питання 25. Чи є наведені нижче питання змістовими? Вкажіть істинність або хибність варіантів відповіді:

- З чого складається людська клітина?
- Чи віддячує природа людині за заподіяну шкоду?
- Яке суспільне явище називається тероризмом?
- Бути Дон Кіхотом - це модно чи ні?
- Як проводять новорічні свята на Україні?
- Що таке обряди?
- Які особливі складові математики називають «золотими»?
- В яких творах є позитивні герої?
- Чи існуватиме наша планета в майбутньому?
- Як впливає на екологію планети людина?

Питання 26. Папка «dodatkovy_materialy» містить (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- Презентацію керівника, публікацію, список інформаційних джерел;
- план реалізації проєкту, публікацію, шаблони документів, публікацію керівника;
- роздаткові матеріали, тести для учасників проєкту, шаблони документів, форми;
- документи керівника проєкту (презентація або вебсайт або публікація), список інформаційних джерел;
- документи керівника проєкту (презентація, публікація або вебсайт), форма оцінювання діяльності учасників проєкту.

Питання 27. До матеріалів керівника проєкту відносять (оберіть декілька з 5 варіантів відповідей):

- презентація керівника проєкту, публікація або вебсайт;
- роздатковий матеріали, тести для учасників проєкту, шаблони документів;
- інструкції щодо організації роботи в проєкті, правила роботи з різним обладнанням;
- План реалізації проєкту, список інформаційних джерел;
- форма оцінювання керівником діяльності учасників проєкту.

Питання 28. До інформаційних ресурсів відносяться (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- зображення;
- аудіо і відео інформація;
- презентація керівника, публікація, вебсайт;
- інформаційні матеріали, інтернет-ресурси, довідники, словники, енциклопедії;

- План проєкту.

Питання 29. Ім'я автора, праця якого використовується, і першоджерело обов'язково треба вказувати у таких випадках (оберіть один із 4 варіантів відповідей):

- з метою копіюванні невеликих за обсягом електронних публікацій для навчальних цілей;
- під час використання сайтів, мультимедійних видань, бази даних, електронних тестів з метою пошуку інформації;
- з метою цитування, використання невеликих фрагментів публікацій у своїх розробках;
- з метою використання в електронних тестах, мультимедійних документах.

Питання 30. Папка `dozvolu_na_materialy` має містити (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- допоміжні матеріали та файли із зображенням відеороликів, фотографій, звукові файли, які використовуються в роботі над проєктом;
- створені додаткові і матеріали до проєкту, нормативні документи, опис проєкту, презентація і веб-сайт проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників проєкту щодо створення публікацій, презентацій та вебсайта, організаційні матеріали та інструкції;
- роботи учасників проєкту: презентації, публікації, вебсайти, що відображають їх самостійні дослідження;
- листи з авторським дозволом використовувати у проєкті розроблені ними матеріали;
- допоміжні матеріали: тексти, аудіо, відео фрагменти, анімації.

Питання 31. Папка *dopomigni_materialy* має містити (оберіть один із 4 варіантів відповідей):

- розроблені додаткові і матеріали проєкту, нормативні документи, опис проєкту, документи учасників проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників проєкту щодо створення публікацій, презентацій та вебсайта, організаційні матеріали та інструкції;
- допоміжні матеріали та файли із зображеннями, відеоролики, фотографії, звукові файли, які використовуються в роботі над проєктом;
- листи з авторським дозволом використовувати у проєкті розроблені ними матеріали;
- роботи учасників проєкту: презентації, публікації, вебсайти, що відображають їх самостійні дослідження.

Питання 32. Папка *rezyltatu_doslidgennya* має містити (оберіть один із 4 варіантів відповідей):

- роботи учасників проєкту: презентації, публікації, вебсайти, що відображають їх самостійні дослідження;
- створені додаткові і матеріали до проєкту, нормативні документи, опис проєкту, презентація і вебсайт проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників проєкту щодо створення публікацій, презентацій та вебсайта, організаційні матеріали та інструкції;
- листи з авторським дозволом використовувати у проєкті розроблені ними матеріали;
- допоміжні матеріали та файли із зображенням відеороликів, фотографій, звукові файли, які використовуються в роботі над проєктом.

Питання 33. Папка *portfolio_psuhologa* має містити (оберіть один із 4 варіантів відповідей):

- допоміжні матеріали та файли із зображенням відеороликів, фотографій, звукові файли, які використовуються в роботі над проєктом;
- роботи учасників проєкту: презентації, публікації, вебсайти, що відображають їх самостійні дослідження;
- створені додаткові і матеріали проєкту, нормативні документи, опис проєкту, форми і критерії оцінювання діяльності учасників проєкту щодо роботи над проєктом, організаційні матеріали та інструкції;
- листи з авторським дозволом використовувати у проєкті розроблені ними матеріали.

Питання 34. Які папки має містити папка portfolio_psuhologa? Оберіть декілька з 10 варіантів відповідей:

- zasoby_ocinuvannia;
- plan_proektu;
- dodatkovi_materialy;
- case_psuhologa;
- dopomigni_materialy;
- rezyltatu_doslidgennya;
- dozvolu_na_materialy;
- prezentasia_doslidgennya;
- publikacia_doslidgennya;
- web_site_doslidgennya.

Питання 35. Який матеріал має містити папка zasoby_ocinuvannia? Оберіть один із 5 варіантів відповідей:

- роздаткові додаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, вебсайтів, якими користуватимуться учасники проєкту в ході виконання проєкту;
- план проєкту, план реалізації проєкту;

- нормативні організаційні документи, на які будуть спиратися керівники, що працюють над проектом, створені керівником презентація проекту, вебсайт проекту, інформаційний бюлетень, список використаних додаткових інформаційних джерел;
- форми та критерії оцінювання діяльності учасників проекту щодо створення публікацій, презентацій, вебсайтів;
- форма оцінювання керівником робіт учасників проекту.

Питання 36. Який матеріал має містити папка plan_proektu? Оберіть один із 4 варіантів відповідей:

- нормативні організаційні документи, на які будуть спиратися керівники, що працюють над проектом, створені керівником презентація проекту, вебсайт проекту, інформаційний бюлетень, список використаних додаткових інформаційних джерел;
- план проекту, план реалізації проекту;
- форми та критерії оцінювання діяльності учасників проекту щодо створення публікацій, презентацій, вебсайтів;
- роздаткові додаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких навчальних завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, веб-сайтів, якими користуватимуться учасники проекту в ході виконання проекту.

Питання 37. Який матеріал має містити папка case_psuhologa? Оберіть декілька з 5 варіантів відповідей:

- форми та критерії оцінювання діяльності учасників проекту щодо створення публікацій, презентацій, вебсайтів;
- план проекту, план реалізації проекту;
- нормативні організаційні документи, на які будуть спиратися керівники, що працюють над проектом, створені керівником презентація

проєкту, вебсайт проєкту, інформаційний бюлетень, список рекомендованих додаткових інформаційних джерел;

- роздаткові додаткові матеріали, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, вебсайтів, якими користуватимуться учасники проєкту в ході виконання проєкту;

- інструкції щодо виконання деяких навчальних завдань.

Питання 38. Захист яких прав передбачає авторське право? Оберіть один із 3 варіантів відповідей:

- майнових прав;
- немайнових прав;
- майнових та немайнових прав.

Питання 39. Визначте, які з наведених питань можуть бути Ключовими або Тематичними (оберіть декілька з 10 варіантів відповідей):

- Чи можна стати генієм?
- Чому місяць світить уночі?
- Що таке клонування?
- Які є особливі звичаї та обряди в Україні?
- Як виникли колядки та щедрівки?
- Які галузі чорної металургії розвинені в Україні?
- Яким чином бджоли виробляють мед?
- Які є шляхи боротьби з тероризмом?
- Які умови для утримання собаки потрібно створити вдома?
- Як зробити математику (фізику, історію, музику, мовознавство, географію) цікавою?

Питання 40. Які типи пошукових систем існують в Інтернеті? Оберіть декілька з 5 варіантів відповідей:

- простого пошуку;
- конкретного пошуку;
- індивідуального пошуку;
- розширеного пошуку;
- спеціального пошуку.

Питання 41. Результати дослідження (презентація, публікація, вебсайт) створюються з урахуванням (вказіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- віку учасників проєкту;
- рівня підготовки учасників проєкту;
- статі учасників проєкту;
- змісту діяльності учасників проєкту;
- досвіду керівника;
- можливої допомоги батьків.

Питання 42. Вимоги до змісту результатів дослідження (презентації, публікації, вебсайту) (оберіть декілька з 10 варіантів відповідей):

- відповідність робіт віку і рівню підготовки учасників проєкту;
- невідповідність результатів дослідження Ключовому та Тематичним питанням Плану проєкту;
- демонстрація формування в учасників проєкту навичок мислення високого рівня;
- відповідність результатів дослідження Ключовому та Тематичним питанням Плану проєкту;
- демонстрація формування в учасників проєкту навчальних навичок з деякої теми;
- формування в учасників проєкту навичок дослідницької діяльності;
- демонстрація вміння застосовувати ІКТ;

- демонстрація розвитку комунікативних навичок;
- демонстрація розвитку графічних навичок;
- демонстрація напрацювання мовних навичок.

Питання 43. Вимоги до оформлення результатів дослідження (презентації, публікації, вебсайту) (оберіть декілька з 8 варіантів відповідей):

- подання інформації здебільшого у вигляді тез, а не складних речень;
- колір шрифту та фону не мають узгоджуватися і легко читатися;
- зловживання анімаційними ефектами;
- відсутність граматичних помилок;
- використання сучасних даних, на які є посилання;
- представлення висновків та інтерпретації результатів дослідження;
- колір шрифту та фону мають узгоджуватися, легко читатися та відповідати змісту проєкту;
- використання яскравих, різнобарвних кольорів.

Питання 44. Презентація дослідження може містити (вказіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- гіпотези дослідження;
- не більше 10-12 слайдів;
- веб-сторінки;
- результати порівнянь, протиставлень;
- діаграми та графіки;
- створені учасниками проєкту або скановані ілюстрації, комп'ютерну графіку;
- тему і мету проєкту;
- 20-25 слайдів;
- якомога більше текстового матеріалу;
- якомога більше рисунків, відео, анімацій.

Питання 45. Вимоги до оформлення публікації дослідження з урахуванням (вказіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- естетика оформлення;
- наявність лише текстових матеріалів;
- різномайття рубрик;
- представлення результатів дослідження у вигляді таблиць, діаграм, графіків;
- авторство усіх матеріалів;
- наявність анонсу наступного номера, конкурсу, події;
- часткове заповнення полів публікації;
- ілюстративний матеріал не заважає сприйманню статей;
- наявність інформації щодо складу редакційної колегії;
- допустимість граматичних і мовних помилок.

Питання 46. Вебсайти дослідження можна з успіхом використовувати з урахуванням (вказіть істинність або хибність варіантів відповіді):

- як інформаційні ресурси для інших учасників проєкту;
- з метою напрацювання лише навичок спілкування;
- з метою встановлення зв'язку з іншими учасниками проєкту у світі;
- з метою ознайомлення з результатами оглядів, статистичних опитувань, порівнянь;
- з метою створення інтерактивної газети чи журналу, що відображає щоденні події з життя закладу;
- з метою напрацювання лише навичок роботи з програмами створення вебсторінок;
- з метою ознайомлення загалом з результатами дослідження.

Питання 47. Шаблон це – (оберіть один із 5 варіантів відповідей):

- структурований документ з полями різного типу, призначеними для введення користувачем потрібної інформації;
- базовий документ, якому надано певних параметрів настроювання і який містить певні відформатовані елементи;
- документ, який призначений для проведення швидких опитувань, тестів, контрольних опитувань;
- документ, який призначений для створення засобів самооцінювання і анкет;
- пустий документ формату *.doc.

Питання 48. Які вимоги до Портфоліо проєкту висуваються програмою Intel® «Навчання для майбутнього»? Оберіть декілька з 6 варіантів відповідей:

- застосування комп'ютерних технологій;
- навчання та розвиток учасників проєкту;
- набуття учасниками проєкту навичок і вмінь з певної теми;
- реалізація Плану проєкту;
- застосування засобів оцінювання діяльності учасників проєкту;
- залучення до проєктної діяльності якомога більшої кількості людей: батьків, адміністрації закладу, керівників тощо.

Питання 49. Для чого необхідно керівнику проєкту створювати План проєкту? Оберіть один із 4 варіантів відповідей:

- з метою планування дослідницької діяльності учасників проєкту;
- з метою планування власної навчальної діяльності;
- з метою залучення до дослідження інших фахівців, батьків, адміністрації закладу тощо;
- з метою прогнозування поведінки учасників проєкту.

Питання 50. Кого можна залучати до проєктної діяльності окрім учасників проєкту? Вкажіть істинність або хибність варіантів відповіді:

- адміністрацію закладу освіти;
- батьків учасників проєкту;
- мера міста;
- інших фахівців;
- президента країни.

Питання 51. З якою метою необхідно створювати файл демонстрації проєкту? Оберіть один із 4 варіантів відповідей:

- чим більше документів, тим краще;
- щоб не забути продемонструвати вміст Портфоліо;
- для зручності демонстрації і швидкості відкриття всіх документів Портфоліо;
- так сказав викладач.

Питання 52. Яку інформацію має містити розділ Плану проєкту під назвою «Стислий опис»? Оберіть декілька з 7 варіантів відповідей:

- короткий опис проєкту;
- завдання для учасників проєкту;
- перелік завдань підвищеної складності;
- опис основних понять, що вивчаються;
- стисле пояснення шляхів пошуку відповідей на Ключове і Тематичні питання;
- опис процесу оцінювання учасників проєкту;
- перелік словосполучень, термінів, тем, слів, що мають важливе значення для проєкту.

Питання 53. Яку інформацію має містити розділ Плану проєкту під назвою «Навчальні цілі»? Вкажіть істинність або хибність варіантів відповіді:

- перелік цілей, знань та вмінь, яких набудуть учасники проєкту по завершенні реалізації проєкту;
- завдання для учасників проєкту;
- опис проєкту;
- опис процесу оцінювання учасників проєкту;
- перелік основних понять державних стандартів і навчальних програм.

Питання 54. Яку інформацію має містити розділ Плану проєкту під назвою «Діяльність учасників проєкту»? Вкажіть істинність або хибність варіантів відповіді:

- чітку схему всього навчального циклу, тобто опис і послідовність дій, які будуть виконувати учасники проєкту під час самостійної творчої роботи над проєктом;
- перелік завдань підвищеної складності;
- теоретичні питання, що потребують глибокого вивчення та дослідження;
- опис процесу оцінювання учасників проєкту;
- опис основних понять, що вивчаються та стисле пояснення шляхів пошуку відповідей на Ключове і Тематичні питання.

Питання 55. Визначить, які документи Портфоліо проєкту створюються від імені учасників проєкту (оберіть декілька з 10 варіантів відповідей):

- матеріали керівника проєкту;
- додаткові матеріали;
- План проєкту;
- презентація з результатами дослідження;
- інструктивні матеріали;

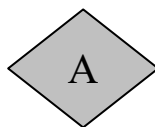
- публікація з результатами дослідження;
- вебсайт із результатами дослідження;
- План реалізації проєкту;
- форма оцінювання діяльності учасників керівником проєкту;
- форми оцінювання власної дослідницької діяльності та діяльності інших учасників проєкту.

Питання 56. Визначить, які документи Портфоліо проєкту створюються керівником (оберіть декілька з 10 варіантів відповідей):

- План проєкту;
- список рекомендованих для опрацювання джерел;
- результати дослідження у вигляді презентації;
- результати дослідження у вигляді публікації;
- результати дослідження у вигляді вебсайту;
- форми оцінювання учасниками проєкту власної діяльності;
- презентація, публікація, веб-айт для організації дослідження;
- форма оцінювання діяльності учасників проєкту;
- додаткові матеріали;
- інструкції з техніки безпеки для роботи з приладами, обладнанням, дослідними матеріалами, технічними засобами.



ГЛОСАРІЙ



Автозаповнювання - гнучкий і зручний інструмент автоматичного введення числових і текстових даних, що змінюються в межах заданого інтервалу

Автоматизована інформаційна технологія (АІТ) – інформаційна технологія, в якій для пересилання, збору, зберігання і обробки даних використовуються засоби обчислювальної техніки і систем зв'язку.

Автоматичне проєктування - проєктування за допомогою технічних і програмних засобів без участі людини.

Авторизація – authorization – надання певних повноважень особі (групі осіб) на виконання деяких дій в системі обробки даних або хостах (вузлах) Інтернет.

Авторське право – частина цивільного права, яке визначає права і обов'язки, що виникають у зв'язку із створенням і використанням (видання, виконання, показ, навчання, копіювання і т. п.) творів літератури, науки, мистецтва. Цивільний кодекс України відносить авторські права до інтелектуальної власності.

Адреса – заповнене позначення пункту відправлення або призначення даних; ідентифікація об'єкта (наприклад, об'єкта мереж). Визначається числом, кодом або фразою.

Адреса сторінки – дані, які точно визначають логічну адресу сайту або Web-сторінки в Internet.

Аккаунт – запис, який містить інформацію про користувача комп'ютерної мережі. Інколи цим словом визначається сама можливість доступу в мережу.

Алгоритм – послідовність дій, що визначає процес перетворення інформації від початкових даних до кінцевого результату.

Алгоритмізація навчання – використання в навчанні алгоритмів, тобто певної системи правил, яка веде до розв’язання задачі, наприклад, способу знаходження найбільшого спільного дільника (алгоритм Евкліда). Алгоритмізація навчання полягає в тому, що учнів навчають не лише розумінню суттєвих ознак і властивостей певних об’єктів, а й алгоритмів, за якими ці ознаки й властивості поєднуються з діями, які необхідні для розв’язування задач.

Аналіз даних - дослідження даних у реальній або проєктованій системі.

Аналіз рішень - зведення складних проблем до більш простих з керованими компонентами задач. Забезпечує методологію структуризації ситуацій, пов’язаних з прийняттям рішень.

Анімація – зміна вигляду, форми, розмірів або взаємного розміщення об’ємів на екрані, які створюють ефект мультиплікації.

Антивірусні програми – програми для захисту від вірусів.

Архів – організація або її структурний підрозділ, що здійснює прийом і зберігання документів з метою використання ретроспективної інформації.

Архівація – процес стиску інформації з метою зменшення її об’єму і зручності збереження та транспортування. В процесі архівації створюється так званий «архів»-файл, який містить стиснуті файли і папки.

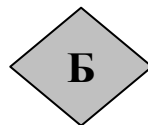
Архівація – процес стиску інформації з метою зменшення її об’єму і зручності збереження та транспортування. При архівації створюється так званий «архів»-файл, який містить стиснуті файли і папки.

Аудіоконференція – голосове спілкування декількох осіб, що знаходяться на різних географічних широтах, за допомогою використання системи комунікацій, комп’ютерних технологій або телефону.

Аутентифікація - процедура встановлення відповідності параметрів, що характеризують користувача, процес або дані, заданим критеріям.

Аутентифікація, як правило, застосовується програмами, даними для перевірки

права доступу користувача до тих чи інших ресурсів.



База даних – єдина система даних, організована за конкретними правилами, які передбачають загальні принципи опису, збереження та обробки даних.

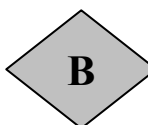
База знань - центральна частина експертної системи, в якій зберігаються факти і правила для виведення нових фактів.

Банер – зображення або текстовий блок рекламного характеру, що є гіперпосиланням на сторінки з розширеним описом продукту або інформацією про послуги. Банери розміщують на різних Інтернет-ресурсах для залучення відвідувачів, формування іміджу тощо.

Безпечність бази даних - спроектована властивість бази даних, яка забезпечує їх захист від навмисного або ненавмисного доступу, модифікації чи руйнування.

Брандмауер – комп'ютер (або програма) які обмежують доступ до комп'ютерної мережі зовні і служать для захисту конфіденційної інформації, яка міститься в мережі.

Браузер – програма для перегляду гіпертекстових документів (сторінок) Інтернет.



Введення-виведення – пересилання даних між оперативною пам'яттю і зовнішніми пристроями.

Веббраузер – програма-клієнт, що використовується для перегляду матеріалу (документів), підготовленого для Веб- Прикладами Веб броузерів можуть бути такі програми: Internet Explorer, Netscape Navigator, Mosaic, MacWeb та інші. Браузери можуть інтерпретувати Інтернет адреси (URL), маркери мови HTML, а також розуміти такі Інтернет протоколи, як HTTP і FTP.

Вебконференція — служба Інтернету, яка дозволяє користувачу розміщувати свої повідомлення з певної тематики для перегляду і відповіді іншим користувачам Інтернету.

Вебсторінка (Web-сторінка) – окремий документ в Інтернет (World Wide Web), який може містити текст, графіку, звукове зображення, анімацію та інші мультимедіа-об'єкти, а також гіпертекстові посилання.

Видалений доступ – *remote access* – технологія взаємодії абонентних систем з локальними мережами через територіальні комунікаційні мережі.

Виділена лінія – лінія зв'язку (канал передачі даних), яка встановлена постійно або тривалий час. Такий канал можна орендувати (*leased*), оскільки устаткування належить телекомунікаційним компаніям і здається ними в оренду для користування.

Відеоконференція – це спосіб обміну відеозображеннями, звуком і даними між двома чи більше об'єктами, обладнаними відповідними апаратно-

Відеоконференція¹ – методологія проведення нарад і дискусій між групами видалених користувачів з виконанням трансляції зображення в середовищі Інтернет.

Відеоконференція² – це спосіб обміну відеозображеннями, звуком і даними між двома чи більше об'єктами, обладнаними відповідними апаратно-програмними комплексами.

Відеотека – це приватна чи публічна колекція, відеофонд аудіовізуальних текстів.

Віртуальна пам'ять – створення особливих функціональних відносин між елементами комп'ютера за допомогою програмних засобів, яке забезпечує людині можливість користуватися великим об'ємом інформації.

Віртуальна реальність – нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, яка реалізовує за допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому «екранному світі». Більш абстрактно – це уявний світ, який створений уявою користувача.

Віртуальне онлайнове співтовариство – це сукупність: програмних засобів, що забезпечують спілкування членів співтовариства і здійснення спільної діяльності – чатів, дошок оголошень, списків розсилання і т. п.; програмних засобів для створення онлайнної «особистості» (online identity) члена спільноти і формування його авторитету залежно від заслуг у рамках даної спільноти; засобів організаційного керування спільнотою.

Віртуальне представництво навчального закладу – програмний комплекс, який реалізовує типовий набір сервісних служб, що забезпечують організацію навчального процесу через мережу Інтернет за навчальними програмами базового навчального закладу.

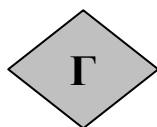
Вірус – програма, що заважає роботі комп'ютера (знищує або перетворює значення даних вінчестера, системної області, мережі).

Внутрішні загрози Інтернет – несприятливі наслідки, що мають загрозу для стану і розвитку самого мережевого інформаційного простору. До них відносяться: інформаційний колапс через перевантаженість системи; атаки хакерів з метою знищення або спотворення інформації, блокування вузлів і «обхідних маршрутів», випадкові або навмисні аварії комунікаційних каналів; недосконалість інформаційно-пошукових систем; «моральне старіння» протоколів і ін.

Впорядкування Інтернет – внутрішнє облаштування мережевого інформаційного простору, структуризацію, перегруповування основних вузлів інформації і консолідацію їх з певних тема. Консолідація інформаційних ресурсів відбувається навколо конкретних сфер людської діяльності, наприклад, науки, освіти, економіки, мистецтва, політики.

Всесвітня павутина (Веб) – *world wide web, WWW або Web* – провідний і найпопулярніший додаток в Інтернеті, який дозволяє отримувати доступ до величезного масиву інформації і знаходити відомості з тієї чи іншої тематики незалежно від місця їх розташування.

Вузол – пристрій у мережі (ним можуть бути робоча станція, принтер або файловий сервер).



Гіперзв'язок, гіперпосилання – зв'язок між частинами документа або різних документів, який реалізує гіпертекст.

Гіпермедіа – метод дискретного представлення інформації на вузлах, які об'єднані за допомогою посилань. Дані можуть бути представлені у вигляді тексту, графіки, звукозапису, відеозапису, мультимедіації, фотографій або виконуючої документації. Гіпермедіа є узагальненням гіпертекстових систем.

Гіперпосилання – елемент документа для зв'язку між різними компонентами інформації в середині самого документа, в інших документах, в тому числі і розміщених на різних комп'ютерах.

Гіпертекст – це спосіб організації тексту, графіки й інших даних, у якому елементи даних пов'язані між собою. Пов'язані можуть бути як елементи одного документа, так і різних документів. Гіпертекстова структура є основою World Wide Web.

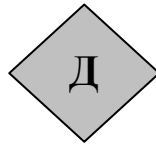
Гіпертекстова система – подання інформації у вигляді деякої графі, у вузлах якої містяться текстові елементи (речення, абзаци, сторінки або навіть цілі статті чи книги), а між вузлами є зв'язки, за допомогою яких можна переходити від одного текстового елемента до іншого.

Гіпотеза – припущення, яке вимагає наукового доказу, перевірки, підтвердження.

Глобальна мережа – мережа, в яку об'єднані комп'ютери з різних країн на різних континентах.

Графічний інтерфейс користувача – інтерфейс між комп'ютером і його користувачем, що використовує піктограми, меню, і вказівний засіб для вибору функцій та виконання команд. Зазвичай, можливе відкриття більше, ніж одного вікна на одному екрані.

Графічний редактор – програма, яка служить для створення або редагування графічних зображень. Окремо розглядаються два класи графічних редакторів: растрові редактори і векторні редактори.



Дані – інформація, подана у вигляді, придатному для її автоматичного опрацювання засобами інформаційних технологій та може передаватися мережею передачі даних незалежно від способу її фізичного та логічного представлення.

Джерела інформації – це встановлені законом бази і банки даних із широким типом представництва, які використовуються у дипломатичній практиці, діяльності міжнародних організацій, у регулюванні міжнародних конфліктів, у передачі особистої інформації. Усі джерела інформації поділяють на відкриті та закриті. До відкритих джерел інформації відносять: міжособистісні джерела та опосередковані джерела.

Дидактичні засоби – об'єкти і предмети навчального призначення, які використовують у технічних закладах для формування у студентів (учнів) знань, умінь і навичок застосування їх у практичній діяльності з певного фаху.

Додаткові матеріали Портфоліо – роздаткові матеріали, інструкції щодо виконання деяких навчальних завдань, шаблони сценаріїв презентацій, публікацій, вебсайтів, якими користуватимуться учасники проєкту під час виконання проєкту. Керівники створюють їх із метою управління навчальним процесом: організації дослідження, вивчення нового матеріалу, повторення, узагальнення, формування практичних навичок, перевірки набутих знань тощо.

Дистанційна освіта – сучасний комплекс освітніх послуг, що надаються широким верствам населення на основі використання способів дистанційного навчання.

Дистанційне навчання – спосіб реалізації процесу навчання, заснований на використуванні сучасних інформаційних і телекомунікаційних технологій,

що дозволяють здійснювати навчання на відстані без безпосереднього, особистого контакту між викладачем і учнем.

Діагностика (грец. *diagnostikos* — здатний розпізнавати) інноваційної діяльності педагога — сукупність способів вивчення й оцінювання професійної готовності педагога до реалізації інноваційної діяльності.

Домен — сукупність робочих станцій і серверів мережі, що адмініструється як єдина група (кожен домен має певні межі безпеки).

Достовірність інформації — властивість інформації бути правильно сприйнятою.

Доступність інформації означає, що будь-який файл або ресурс системи має бути доступний у будь-який час (за дотримання прав доступу).



Експеримент — метод дослідження, що передбачає виокремлення суттєвих факторів, які впливають на результати педагогічної діяльності, дає змогу варіювати ними задля досягнення оптимальних результатів; контрольована педагогічна діяльність, спрямована на створення та апробування нових технологій навчання й виховання, розвитку дітей, управління навчально-виховним закладом.

Електронна (віртуальна) лабораторія — електронне середовище, яке дозволяє створювати і досліджувати предметні моделі реальних явищ. У світовій практиці існують віртуальні лабораторії в галузі математики, фізики, хімії, біології, екології і ін.

Електронна бібліотека¹ (ЕБ) — це розподілена інформаційна система, що дозволяє надійно накопичувати, зберігати й ефективно використовувати різноманітні колекції електронних документів у зручному для користувачів вигляді через глобальні мережі передачі даних. База даних ЕБ може складатися з різного виду електронних колекцій документів. Електронні видання на оптичних компакт-дисках включаються в ЕБ тільки за умови, якщо бібліотека

виставляє їх у мережі (локальній або глобальній), забезпечуючи ту ж систему доступу і пошуку, що і до інших документів ЕБ.

Електронна бібліотека² – сукупність електронних книг, які розміщені на одному або декількох мережевих серверах.

Електронна дошка оголошень – окремий випадок телеконференції, спеціальна база даних, на якій «вивішуються» різні оголошення і повідомлення з метою їх обробки та обміну.

Електронна книга – книга, представлена на електронному носії інформації.

Електронна колекція – множина електронних документів, що мають однотипні формальні ознаки і містять фактографічну інформацію.

Електронна пошта – ведення особистого листування; робота з інформаційними ресурсами Інтернет (списки розсилки; групи новин; системи пересилки файлів по електронній пошті)

Електронна таблиця – структура даних, що забезпечує автоматичне виконання розрахунків в комірках за результатами, що містяться в основних комірках таблиці.

Електронне видавництво – система, призначена для підготовки і видання друкованих творів.

Електронне видання – електронний документ (група електронних документів), яке пройшло електронну видавничу обробку, призначений для розповсюдження в незмінному вигляді.

Електронне навчання (e-Learning) – це перспективна модель навчання, заснована на використанні нових мультимедійних технологій й Інтернет для підвищення якості навчання шляхом полегшення доступу до ресурсів і послуг, а також обміну ними спільною роботою на відстані.

Електронний банк знань – сукупність електронних баз даних навчального призначення, пов'язаних між собою системою автоматизованого документообігу і управління навчальним процесом.

Електронний документ – сукупність даних у пам'яті комп'ютера або на зовнішньому машинному носії інформації, призначена для сприйняття людиною за допомогою відповідних програмних і апаратних засобів. Електронний документ може включати текстову, графічну, аудіо- або відеоінформацію, мати лінійну або нелінійну структуру.

Електронний лабораторний практикум – навчальне видання, яке дозволяє імітувати процеси в навчальних реальних об'єктах, або змодельовати експеримент, що не можна реалізувати в реальних умовах.

Електронний методичний посібник – це навчальне електронне видання, націлене на узагальнення й передачу педагогічного досвіду, формування і розширення нових методів початкової діяльності.

Електронний підручник – програмний комплекс з навчальним матеріалом і тестами з конкретного предмету.

Електронний ресурс – умовна одиниця інформації, що має внутрішню структуру (як просту, так і складну). Кожен ресурс належить до визначеного типу. Між ресурсами можуть бути установлені відносини. Ресурс в Інтернеті – об'єкт, на який указує посилання; інформація, що має асоційований з нею URL (універсальний покажчик ресурсу, тобто Інтернет-адреса).

Електронний словник – електронне інформаційне джерело, який відповідає традиційному «паперовому» словнику. У електронній версії може викликатися з будь-якої програми спеціально певною вказівкою на слово або групу слів, що приводить до візуалізації необхідного фрагмента відповідного словника. На відміну від традиційних словників електронний словник разом з текстом і графічними зображеннями може містити відео і анімаційні фрагменти, звук, музику і ін.

Електронний текст – вид навчальних матеріалів, які представлені в електронному вигляді як неінтерактивні тексти з ілюстраціями і мають лінійну структуру логічно й методично організовані, які відповідають структурі «класичного» друкованого посібника або книги.

Електронні конференції («електронні дошки оголошень») дозволяють взяти участь в обговоренні проблем, забезпечуючи при цьому учасникам можливість одночасної «присутності» відразу на декількох конференціях, не відходячи від своїх комп'ютерів.

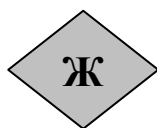
Електронні навчальні видання – термін використовується як в робочій документації, так і в офіційних документах – рекомендаціях по привласненню грифа Міністерства освіти. Електронні навчальні видання і ресурси – ширше поняття. Різниця між «виданнями» і «ресурсами» до нинішнього часу ніде не зафіксована. Деякі «ресурси» не можуть бути «видані» на відчужуваних матеріальних носіях або не потребують такого «видання». До «ресурсів» відносяться, наприклад, Web-сторінки, сайти і бази даних, розміщені в Інтернет.

Електронні початкові матеріали – навчальні матеріали, представлені у вигляді файлів на електронному носії.

Електронні таблиці – програми для виконання і збереження числових розрахунків в таблицях на ЕОМ.

Електронні тести – тести, які зберігаються, обробляються і пропонуються тестованому за допомогою комп'ютерної і телекомунікаційної техніки. Комп'ютерними не є тести, що мають на увазі заповнення «паперових» бланків і їх подальшу комп'ютерну обробку.

Електронно-навчальний ресурс – це інформаційний навчальний ресурс, що зберігається і передається в електронній формі, найбільш загальне поняття, що відноситься до електронного інформаційного об'єкту, призначеному для використання в освіті.



Жорсткий диск – внутрішній пристрій комп'ютера для довготривалого збереження даних. Складається із блоку магнітних дисків в герметичній

оболонці і блоку головок для читання і запису інформації. Забезпечує можливість збереження великих об'ємів інформації (декілька гігабайт) і високу швидкість її читання і запису.



Завдання - роботи студентів, що використовуються викладачами з метою взаємодії зі студентами та для оцінки знань.

Загальний доступ – доступ, що дозволяє відкрити базу даних одночасно кільком користувачам.

Задача дидактична – конкретна мета діяльності педагога у формуванні знань, умінь і навичок, виховання і розвитку учнів.

Задача пізнавальна – навчальна конструкція, яка містить умову і вимогу та стимулює пізнавальну діяльність учнів.

Задача - проблемна ситуація, в якій визначено вихідні об'єкти, їхні властивості, зв'язки та зазначено, які об'єкти мають бути одержані й/або які властивості вони повинні мати та/або, як ці об'єкти мають бути зв'язані.

Засіб навчання (навчальний засіб) – прийом, засіб, спосіб дії для досягнення мети навчання.

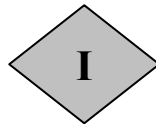
Засоби інформатизації – це інструментальні апаратні й програмні засоби, а також інформаційні технології, що використовуються в процесі інформатизації суспільства.

Засоби навчання – це підручники, посібники, комп'ютери, навчаючі контролюючі машини, відповідні спортивні знаряддя, при допомозі яких учні одержують знання та удосконалюють навички.

Захист даних – апаратні та програмні засоби для запобігання втратам або порушенню цілісності даних.

Захист інформації – дії і засоби для попередження витоку інформації, втрати, зміни і підтримки інформації.

Зовнішні загрози Інтернет – загрози та несприятливі наслідки для користувачів. Розрізняють зовнішні технологічні і соціальні загрози. Технологічні: повільні канали; нераціональні методи підключення до мережі; привнесені віруси; інформаційний «потоп» і т.д. Соціальні: дія на фізичне і психічне здоров'я користувачів; дія на індивідуальну свідомість людини; інформаційний терор і кримінал; тенденція до представлення матеріалів на англійській мові і ін.



Ідентифікатор – позначення (ім'я) програмної змінної, яке прийняте для звернення до неї в програмі, написаній мовою програмування високого рівня.

Ідентифікація користувача – упізнання користувачів (за прізвищем і паролем) для визначення його повноважень – права на доступ до даних і вибору режиму їх використання.

Ієрархічна модель – тип моделі, в якій дані представляються у в деревоподібної (ієрархічної) структури.

Ієрархічна структура даних – структура даних, в якій кожний елемент визначається шляхом, що веде до цього елемента від елемента самого високого рівня («кореневий» або «вершина»). Ієрархічна структура даних зручна в тих випадках, коли дані важко представити в лінійній або табличній послідовності. Наприклад, використовується для представлення папок (каталогів) на диску.

Ієрархія – певна система супідрядності понять, якостей, реальних об'єктів.

Імітаційна програма - програма, яка дає змогу моделювати не тільки нерухомий світ, але й середовище, в якому рухаються об'єкти вивчення

Індивідуалізація навчання¹ – така організація навчання, яка дозволяє широко враховувати індивідуальні особливості кожного учня.

Індивідуальне навчання² – форма організації навчання, яка передбачає роботу педагога з кожним учнем окремо.

Інноваційна діяльність – це діяльність по створенню (розробці), виробничому освоєнню і розповсюдженню (реалізації) інновацій. Здійснення (ведення) і розвиток інноваційної діяльності припускає її організацію, регулювання, підтримку, стимулювання, контроль.

Інноваційний проєкт – це комплекс взаємозв'язаних документів, які передбачають здійснення конкретної інноваційної діяльності в певний період часу.

Інновації педагогічні – введення в практику навчання новизни, що дозволяє більш ефективно вирішувати назріваючі проблеми.

Інсталяція (Installation) – процес встановлення програмних продуктів, що «підключає» їх до операційної системи.

Інструкція – нормативний документ, що регламентує склад операцій будь-якого виду робіт і послідовність

Інтегрована система - програмний комплекс, який забезпечує декілька видів діяльності (написання рефератів, курсових проєктів, оформлення звітів, виконання обчислень засобами електронних таблиць, створення таблиць, графіків та діаграм, пересилання робіт через комп'ютерну мережу).

Інтелектуальний інтерфейс – організація активної, безпосередньої взаємодії ресурсів інформаційного комплексу та його користувача за допомогою програм обробки текстових запитів.

Інтерактивна інформаційна система – система, в якій кодер і декодер представлено одним матеріальним об'єктом. Інформація залишається тілдьки «всередині» даного об'єкта, а комунікація здійснюється його фізичним переміщенням. Наприклад: книга, рукопис, кіноплівка, оптичний диск та ін.

Інтерактивна програма – комп'ютерна програма, яка працює в режимі діалогу з користувачем.

Інтерактивний режим - режим безпосередньої взаємодії людини-користувача з персональним комп'ютером (ПК).

Інтерактивність – поняття, що використовується в галузі інформатики, комунікації, промислового дизайну. Описує характер взаємодії між об'єктами.

Інтернет – всесвітня мережа, яка забезпечує зв'язок між комп'ютерами. Містить багато служб, які дозволяють використовувати Інтернет в різноманітних напрямках.

Інтернет-адреса – символічне ім'я сайту або серверу в мережі Інтернет.

Інтерфейс – програмне забезпечення комунікації між комп'ютером і його користувачем або між двома пристроями. У вузькому сенсі – зовнішній вигляд програмного середовища, службовець для забезпечення діалогу з користувачем.

Інтерфейс користувача – сукупність засобів для обробки та відображення інформації, максимально пристосованих для зручності користувача; у графічних системах інтерфейс користувача реалізовується багатовіконним режимом, змінами кольору, розміру, видимості (прозорість, напівпрозорість, невидимість) вікон, їх розташуванням, сортуванням елементів вікон, гнучкими налаштуваннями як самих вікон, так і окремих їх елементів (файли, папки, ярлики, шрифти тощо), доступністю багатокористувацьких налаштувань.

Інформатизація – організаційний соціально-економічний і науково-технічний процес створення оптимальних умов для задоволення інформаційних потреб і реалізації прав громадян, органів державної влади, органів місцевого самоврядування, організацій, суспільних об'єднань на основі формування і використання інформаційних ресурсів.

Інформатизація освіти – комплекс соціально-педагогічних перетворень, пов'язаних з насиченням освітніх систем інформаційною продукцією, засобами й технологією; впровадження в заклади системи освіти інформаційних засобів, що ґрунтуються на мікропроцесорній техніці, а також інформаційної продукції і педагогічних технологій, які базуються на цих засобах.

Інформаційна безпека – стан захищеності інформаційного середовища, який забезпечує її формування, використання і розвиток на користь громадян, організацій, держави.

Інформаційна взаємодія – процес обміну відомостями (інформацією), що приводить до зміни знань хоча б одного з одержувачів цих відомостей. В

живих і технічних системах існує складна ієрархія рівнів інформаційних взаємодій, які в загальному ґрунтуються на двох схемах: передавач - кодувальний пристрій - канал зв'язку - декодер - приймач (класична схема К.Шеннона); - схема управління Н.Вінера, в якій поряд з прямим потоком інформації, присутній зворотний, що передає інформацію про стан керованого об'єкта (системи). Організація оптимальних умов для інформаційних взаємодій між користувачами при вирішенні прикладних задач, по суті, є основним призначенням Інтернету.

Інформаційна діяльність - діяльність людини, яка пов'язана з процесами отримання, перетворення, нагромадження, зберігання, передавання та подання певних даних.

Інформаційна культура – здатність суспільства ефективно використовувати інформаційні ресурси і засоби інформаційних комунікацій, а також застосовувати для цієї мети передові досягнення в галузі розвитку засобів інформатизації і інформаційних технологій.

Інформаційна система – сукупність елементів (матеріальних або ідеальних), які певним чином пов'язаних між собою, і створюють деяку цілісність.

Інформаційна технологія – система наукових і інженерних знань, а також методів і засобів, які використовуються для створення, збору, передачі, збереження і обробки інформації в предметному середовищі.

Інформаційна технологія навчання – педагогічна технологія, яка використовує спеціальні засоби, програмні і технічні засоби (кіно, аудіо- і відеозасоби, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією.

Інформаційне забезпечення – комплекс організаційних, технічних, інформаційних засобів для підтримки процесів управління, навчання, наукових досліджень тощо за допомогою баз знань і ЕОМ.

Інформаційне право — це система соціальних норм і відносин, що виникають в інформаційній сфері — сфері виробництва, перетворення і споживання інформації, яка охороняється державою.

Інформаційне середовище – сукупність технічних і програмних засобів зберігання, обробки і передачі інформації, а також політичні, економічні і культурні умови реалізації процесів інформатизації.

Інформаційне суспільство – ступінь в розвитку сучасної цивілізації, що характеризується збільшенням ролі інформації і знань в житті суспільства, зростанням частки інфокомунікацій, інформаційних продуктів і послуг у валовому внутрішньому продукті, створенням глобального інформаційного простору, що забезпечує ефективну інформаційну взаємодію людей, їх доступ до світових інформаційних ресурсів і задоволення їх соціальних і особових потреб в інформаційних продуктах і послугах.

Інформаційний код – форма речовини або енергії, за допомогою яких переноситься інформація.

Інформаційний комплекс – узагальнена назва інформаційно-виробничих, -інфраструктурних, -територіальних, -тематичних комплексів, яка являє собою вертикальну, умовно інтегровану соціально-економічну освіту, побудовану на базі реальних об'єктів з використанням сучасних мережевих інформаційних технологій.

Інформаційний підхід – фундаментальний метод наукового пізнання. Суть його полягає в тому, що у процесі вивчення будь-якого об'єкта, процесу чи явища в природі і суспільстві, в першу чергу виявляються і аналізуються найбільш характерні для них інформаційні аспекти, що визначають їхнє функціонування і розвиток.

Інформаційний продукт – задокументована інформація, підготовлена у відповідності до потреб користувачів і призначена або застосовувана для задоволення потреб користувачів.

Інформаційний простір – форма існування інформаційних систем, що характеризується структурністю, протяжністю і диференційованістю.

Інформаційний ресурс – окремі документи і масиви документів в інформаційних системах (бібліотеках, архівах, фондах, банках даних, інших видах інформаційних систем).

Інформаційні процеси – процеси створення, збирання, опрацювання, пошуку, поширення та зберігання інформації.

Інформаційні ресурси – окремі документи і окремі масиви документів, документи і масиви документів в інформаційних системах (бібліотеках, архівах, фондах, банках даних і ін.).

Інформаційне освітнє середовище (ІОС) – програмно-телекомунікаційне середовище, яке забезпечує навчальний процес, його інформаційну підтримку і документування в середовищі Інтернет *будь-якому* числу навчальних закладів, незалежне від їх професійної спеціалізації і рівня освіти.

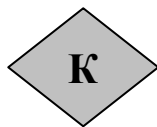
Інформаційно-пошукова система – система, що забезпечує пошук і відбір необхідних даних на основі інформаційно-пошукової мови і відповідних правил пошуку.

Інформаційно-програмне забезпечення – комплекс організаційних, технічних, інформаційних і програмних засобів для підтримки навчального процесу за допомогою комп'ютера, сучасних баз даних, банків знань та інформаційних технологій.

Інформаційно-тематичний комплекс – умовно інтегрована соціально економічна освіта, побудована на базі окремого реального елемента невиробничої інфраструктури з використанням сучасних мережевих інформаційних технологій. Практично є сукупністю електронних, інших інфраструктурних і виробничих бізнес-рішень, які взаємодіють і розвиваються в єдиному віртуальному просторі даного елемента невиробничої інфраструктури.

Інформація¹ – відомості про осіб, предмети, факти, події і процеси незалежно від форми їхнього представлення.

Інформація² – це відомості про об'єкти та явища навколишньої дійсності, про їхні параметри, властивості та стан, які знижують ступень невизначеності та неповноти знання про ці об'єкти та явища.



Карта посилань – графічне зображення, окремі галузі якого є гіперпосиланнями.

Каталог – список об'єктів, складений у певному порядку, що полегшує їх знаходження. В інформаційних комплексах - один з допоміжних ресурсів, який полегшує сервіс пошуку.

Кейс-технології – технології, які засновані на комплектуванні наборів (кейсів) текстових навчально-методичних матеріалів; надсилаються учням для самостійного вивчення (з консультаціями у **викладачів-консультантів** в **регіональних центрах (РЦ)**).

Кеш – апаратний або програмний буфер, накопичувач, який дозволяє прискорити доступ до даних, які найбільше використовуються.

Кількість інформації – міра інформації, що повідомляється появою події певної ймовірності; міра оцінки інформації, що міститься в повідомленні; міра, що характеризує зменшення невизначеності, що міститься в одній випадковій величині відносно іншої.

Колонтитул – текст або графічний об'єкт, який після створення автоматично з'являється на кожній сторінці документа.

Комп'ютер – пристрій, що виконує задану програмою послідовність операцій. В інформатиці – комплекс технічних засобів, призначених для автоматичної обробки інформації в процесі вирішення обчислювальних та інформаційних задач. Його ядром є один або група процесорів. Останні безпосередньо взаємодіють з кеш-пам'яттю або оперативною пам'яттю і за допомогою контролерів пов'язані з зовнішніми пристроями. Для введення даних використовуються клавіатура, сканери і т. ін. Виведення даних здійснюється на екрани, принтери, динаміки та інші пристрої.

Комп'ютеризація – процес розвитку індустрії комп'ютерних продуктів і послуг і їх використання в суспільстві. Одна з необхідних умов для широкого розвитку Інтернету.

Комп'ютеризація навчання – у вузькому значенні – застосування комп'ютера як засобу навчання; в широкому – застосування комп'ютера в навчальному процесі з різною метою. Система комп'ютерного навчання включає технічне (комп'ютер), програмне й навчальне забезпечення.

Комп'ютерна гра – моделювання ситуацій методом конфлікту з метою вироблення найефективніших рішень. Поняття гри охоплює різні сфери, пов'язані з роботою і відпочинком людини. Сюди входять ділові ігри (управління економікою і виробництвом), навчання, спорт, відпочинок, розваги.

Комп'ютерна мережа – це група комп'ютерів, що об'єднані між собою для забезпечення спільного доступу до ресурсів і обміну інформацією.

Комп'ютерна програма - запис певної системи правил (алгоритму) розв'язання задачі у вигляді послідовності команд або операторів однією з мов програмування (системою позначень для опису алгоритмів).

Комп'ютерна система – сукупність апаратного і програмного забезпечення, які діють спільно.

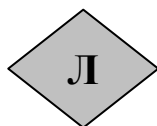
Комп'ютерна тестуюча програма – це навчальне видання, що забезпечує, з одного боку, можливість самоконтролю для студента, а з іншого, – бере на себе значну частину підсумкового контролю. Комп'ютерна тестуюча програма становить як окрему програму, що не допускає модифікацій, так і універсальну програмну оболонку, за наповнення якої відповідальність несе викладач.

Комп'ютерний (електронний) навчальний курс – навчально-методичний програмно-інформаційний комплекс, що забезпечує можливість тому, хто навчається, самостійно засвоїти навчальний курс в on-line і off-line режимах з метою формування і закріплення нових знань, умінь і навичок у певній предметній галузі і в певному об'ємі індивідуального режиму.

Комп'ютерний вірус – *computer virus* – програма, що має нагоду створювати свої дублікати (не обов'язково співпадають з оригіналом) і впроваджувати їх в обчислювальні мережі та файли, системні галузі комп'ютера і інші об'єкти з метою спотворення і знищення даних і програм. У процесі цього дублікати зберігають здатність до подальшого розповсюдження. Такі програми, як правило, складаються на мові асемблера, ніяких повідомлень на екран дисплея не видають. Переносяться в процесі копіювання з диска на диск або через мережу Інтернет.

Комунікаційні технології – засоби передачі інформації.

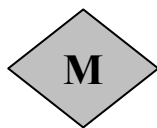
Користувач – суб'єкт, який звертається до власника або власників за отриманням необхідних йому інформаційних продуктів чи можливості використання засобів міжнародного інформаційного обміну і користується ними.



Локальна мережа – будь-яка мережа, яка працює з високою швидкістю передачі даних і на невеликих відстанях.

Локальні навчальні матеріали – це навчальні матеріали, які передаються на фізичних носіях, що вміщують в собі друковану продукцію, аудіо- та відеозаписи на магнітній стрічці та інформаційно-обчислювальних носіях (дискетах, жорстких і лазерних дисках – CD).

Локальні обчислювальні мережі – це мережі, елементи якої розташовані на відстані до кількох кілометрів і зазвичай з'єднані між собою за допомогою швидкісних ліній зв'язку.



Машинний код – система кодування команд процесора за допомогою восьми розрядних двоїстих чисел (байтів).

Медіаосвіта – вивчення медіа, яке відрізняється від вивчення за допомогою медіа. Медіаосвіта пов'язана одночасно з пізнанням того, як створюються і розповсюджуються медіатексти, так і з розвитком аналітичної здатності для інтерпретації і оцінки; напрям у педагогіці, що виступає за вивчення «закономірностей масової комунікації(преса, телебачення, радіо, кіно, відео). Основне завдання медіаосвіти – підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різноманітної інформації.

Медіатека – заклад чи структурний підрозділ, що вміщує сукупність фондів медіатекстів на будь-яких носіях і різноманітних інформаційних, технічних засобів, мультимедіа; містить комплекс пристроїв для збереження і сприйняття медіатекстів різних видів.

Медіатекст – інформаційне повідомлення, виклад в будь-якому жанрі й вигляді медіа (газетна стаття, телепередача, відеокліп, фільм).

Мережні програми – програми прийому і передачі даних в мережах ЕОМ.

Метод проєктів – організація навчання, за якою учні набувають знань і навичок у процесі планування й виконання практичних завдань-проєктів.

Методичні матеріали – нормативні й організаційні документи, на які будуть спиратися вчителі, які працюють над проєктом

Мобільний Інтернет – технологія бездротового доступу до Інтернет на основі протоколу WAP. Забезпечує сервіс високого рівня, особливо можливість ефективного управління бізнесом.

Мобільність програм – можливість перенесення програми на іншу ЕОМ.

Мова гіпертекстової розмітки HTML – *hypertext markup language* – мова, що використовується для створення документів, що містять спеціальні команди форматування і гіпертекстові посилання, призначені для розміщення в WWW і інших службах і мережах.

Модель – програма або пристрій, що забезпечує імітацію характеристик і поведінки певного об'єкту.

Моделювання – дослідження деяких явищ, процесів або побудова систем об'єктів і вивчення їх моделей; використання моделей для визначення або уточнення характеристик і раціоналізації способів побудови зконструйованих об'єктів.

Модератор – основна група новин, що встановлює правила поведінки в групі і перевіряє їх виконання.

Модуль (від лат. *modulus* - міра). В техніці - це уніфікований функціональний вузол, виконаний у вигляді самостійного виробу. В системі ДН - іде розділ навчальної дисципліни (див. модуль змістовий), або комплект навчально-методичних матеріалів, який надається студентові для самостійного вивчення дисципліни (розділу дисципліни). При цьому застосовуються модулі типу: на паперових носіях (у твердих копіях); на відео- і аудіокасетах; на компакт-дисках. Для побудови ефективного дистанційного курсу доцільно застосовувати всі типи модулів.

Монітор – пристрій, що здійснює відображення інформації на екрані. Практично всі персональні комп'ютери мають в своєму складі монітор або його аналог (наприклад проекційну установку).

Мультимедіа – комп'ютерні системи з інтегрованою підтримкою звукозаписів і відеозаписів.

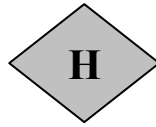
Мультимедійне видання – інтерактивний інформаційно-освітній пакет, який розповсюджується на компакт-диску і містить інформацію в мультимедійному вигляді.

Мультимедійне середовище – інтерактивне середовище, яке дозволяє одночасно виконувати операції з нерухомими зображеннями, відеофільмами, анімаційними графічними образами, текстом, мовним та звуковим супроводом.

Мультимедійні засоби – інтерактивні засоби, які дозволяють одночасно проводити операції з нерухомими зображеннями, відеофільмами, анімованими графічними образами, текстом, мовним і звуковим супроводом.

Мультимедійні технології – способи підготовки електронних документів, що вміщують візуальні й аудіоефекти, мультипрограми

різноманітні ситуації під єдиним управлінням інтерактивного програмного забезпечення.



Навігацією називається інтерактивно керований користувачем процес переміщення з одних вузлів в інші, технічно здійснюваний шляхом натискання мишею на графічно виділені на екрані комп'ютера об'єкти – «електроні» кнопки, що ідентифікують вихідні точки дуг гіпертексту.

Навчальна програма – документ, що розкриває тематику і зміст предмету, який вивчається з кожної теми.

Навчальна система – система, призначена для навчання користувачів. Ґрунтується на використанні штучного інтелекту і бази знань. Основним завданням її є ефективна передача знань в залежності від ступеня підготовленості користувачів і їх здатності засвоювати отриману інформацію. Розрізняють автономні (функціонують на окремих персональних комп'ютерах) і мережеві (розташовані на серверах Інтернету) навчальні системи.

Навчальний продукт (освітній продукт) - сукупність даних, сформованих для впровадження в навчальний процес, зокрема в систему ДН.

Навчальний проєкт – організаційна форма роботи, яка орієнтована на засвоєння навчальної теми або навчального розділу і становить частину стандартного навчального предмета або кількох предметів. У школі її можна розглядати як спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність учасників проєкту (індивідуальну, парну, групову), що мають спільну мету, застосовують ті ж самі методи і способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного реального результату, потрібного для вирішення деякої вагомої проблеми.

Навчальний процес – взаємодія педагога і учня, яка орієнтована на оволодіння учнем навчального матеріалу, залучення його до культури, що

сприяє розвитку і саморозвитку вихованця.

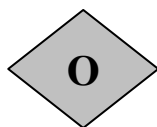
Навчальний телекомунікаційний проєкт – це спільна навчально-пізнавальна творча або ігрова діяльність учасників проєкту, організована на основі комп'ютерної телекомунікації, яка має спільну мету – дослідження деякої проблеми, узгодження методів, способів діяльності й спрямована на досягнення спільного результату цієї діяльності.

Навчальний план – офіційний документ, в якому фіксується перелік навчальних предметів, що вивчаються в певному типі навчальних закладів, визначається кількість годин на кожен предмет, рік навчання, півріччя (семестр), а також річне і тижневе навантаження учнів.

Навчально-методичний комплекс – сукупність всіх навчально-методичних документів, в яких дається опис майбутнього навчально-виховного процесу.

Носій – відформатований накопичувач даних, який використовується для їх обміну і розширюючи можливості спілкування з людьми.

Ноутбук (Notebook) – портативний комп'ютер.



Оболонка - (англ. Shell) базовий елемент операційної системи, що визначає інтерпретатор команд і дій користувача.

Обробка інформації – вся сукупність операцій (збирання, введення, записування, перетворення, зчитування, зберігання, знищення, реєстрація), що здійснюються за допомогою технічних і програмних засобів, включаючи обмін по каналах передачі даних.

Обчислювальна система – об'єднання обчислювальних машин для організації збереження, обробки і пошуку інформації.

Обчислювальні процеси – процеси обчислень і обробки інформації в обчислювальних машинах і системах.

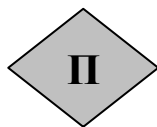
Оперативна пам'ять – вид пам'яті комп'ютера, яка динамічно використовується під час роботи програм. Служить для короткочасного зберігання даних під час їх обробки або прийому/ передачі.

Операційна система – набір програм і драйверів, що забезпечують взаємодію програм з апаратним забезпеченням комп'ютера і базові можливості користувача для введення команд . Розрізняють операційні системи, які використовують командну стрічку для введення команд і запуску програм з використанням клавіатури, і графічні операційні системи, в яких основним пристроєм управління є миша або інший аналогічний пристрій.

Освітній простір – це сфера освітньої галузі, що найбільшою мірою визначає рівень розвитку людини, суспільства, галузі, нації та держави, відтворює та нарощує її інтелектуальний, духовний та екологічний потенціал.

ОТ – Обчислювальна техніка – галузь техніки, предметом якої є розробка і промислове виробництво ЕОМ і периферійного обладнання для автоматизації процесів обробки інформації і управління.

Оффлайнві технології – *off line* - засоби комунікації повідомлень в мережевому інформаційному просторі, які допускають істотну асинхронність в обміні даними і повідомленнями: списки розсилки, групи новин, веб-форуми.



Пам'ять - аналог пам'яті людини, пристрій комп'ютера, що дозволяє зберігати інформацію. пам'ять буває довгострокова (жорсткі диски, дискети, CD-ROM) і короткочасна (RAM). У довготривалій пам'яті інформація зберігається при виключенні живлення, в короткочасній - втрачається.

Параметри інформації – *parameter information* - характеристики, за допомогою яких оцінюються інформаційні ресурси. До основних параметрів відносяться: зміст, обхват, час, джерело, якість, відповідність потребам, спосіб

Педагогічна діяльність викладача – професійна діяльність, яка спрямована на якісну підготовку (навчання і виховання) фахівців і

зумовлюється рівнем фахових, психолого-педагогічних знань і вмінь, професійно значущими особистісними якостями, здібностями, психофізичними можливостями.

Персональний комп'ютер – електронний пристрій, призначений для автоматизації створення, збереження, обробки і передачі інформації.

Піксел – «picture cell»(елемент зображення).одиниця вимірювання роздільної здатності екрана. Відповідає окремій точці, кольором і яскравістю якої комп'ютер може керувати.

Платформа – основа, на якій будується і працює комп'ютер. Залежно від контексту термін може відноситися до апаратури, зокрема до типу процесора, або до комбінації апаратури та операційної системи.

Повідомлення – дія за значенням повідомити, повідомляти і повідомлятися.

Поняття – логічно оформлене загальне уявлення про що-небудь (предмет, явище, стан та ін.).

Портал – це Веб-сайт, призначений для специфічної аудиторії, що забезпечує: - об'єднання інформаційного наповнення і доставку важливої для даної аудиторії інформації;- спільну роботу і колективні послуги; - доступ до послуг і додатків для обраної аудиторії, наданий на основі строгої персоналізації. Портали можна розділити на три типи: - мегапортали;- вертикальні портали; - портали «бізнес для бізнесу».

Портфоліо проєкту – комплект інформаційних, дидактичних і методичних матеріалів до навчального проєкту, розроблений з метою його ефективної організації та навчання з теми, яка відповідає навчальній програмі базового курсу даної предметної галузі.

Посилання – елемент документа, який використовується для створення зв'язків в даному документі, зв'язків з іншими документами.

Пошук даних – відбір даних за визначеною сукупністю ознак.

Пошукова система – спеціальний Web – вузол, призначений для автоматизації пошуку потрібної інформації в Інтернеті з використанням ключових слів. Інша назва – ключовий індекс.

Пошуковий каталог – спеціальний Web – вузол, призначений для автоматизації пошуку в Інтернеті потрібної інформації.

Правила – нормативний документ, що встановлює порядок здійснення будь-якої діяльності, а також права та обов'язки суб'єктів, що беруть участь в цій діяльності.

Програма – послідовність дій (операцій), запропонована з метою досягнення конкретного результату.

Програма для ЕОМ – форма представлення даних і команд, призначених для отримання певних результатів або способу функціонування ЕОМ.

Програмне забезпечення (ПЗ) — всі програми, якими забезпечена комп'ютерна система; розрізняють системне програмне забезпечення (зокрема, операційна система, транслятори, редактори, графічний інтерфейс користувача) та прикладне програмне забезпечення, що використовується для виконання конкретних завдань, напр., статистичне ПЗ.

Програмний засіб – комп'ютерна програма, взаємопов'язана сукупність комп'ютерних програм, процедур, правил, документації та даних.

Програмний продукт - програмний засіб, програмне забезпечення, які призначені для постачання користувачеві (покупцеві, замовникові).

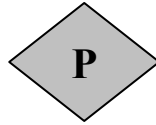
програмними комплексами.

Програмоване навчання – навчання за програмами, розрахованими на поблочну подачу навчального матеріалу, покроковий контроль засвоєння і оперативну допомогу учням; особливо ефективно в процесі використання персональних комп'ютерів.

Протокол – набір правил, які дозволяють технічним пристроям взаємодіяти між собою.

Протокол Інтернету – це просто сукупність погоджень, що визначає обмін даними між різними програмами. Протоколи задають способи передачі

даних, повідомлень, обробку помилок мережі, а також дозволяють розробити стандарти, що не пов'язані з конкретною апаратною платформою. В Інтернеті базовим протоколом є протокол TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).



Регенерація оперативної пам'яті – процес оновлення електричних зарядів з метою попередження втрати даних за рахунок поступової розрядки.

Регіональна мережа – велика, нерідко географічно розосереджена мережа, яка об'єднує комунікаційними є об'єднуюча в єдине ціле комп'ютери в різних пунктах. Може охоплювати і безліч будівель в одному районі, і виходити за межі державних меж. Розподілені мережі, пов'язані між собою, частіше називають не регіональними мережами, а інтермережами або мережними комплексами.

Редагування – внесення змін в документ (правка документа).

Редактори текстів – програми підготовки і редагування текстів на ЕОМ.

Рефлексія – здатність людини зосередитися на собі самому, аналізувати і оцінювати власну діяльність.

Рішення – розпорядчий документ, що приймається колегіальним органом організації, наприклад науковою (вченою) радою.

Розвиваюче навчання – навчання, в якому розвиток особистості не є попутним і стихійним продуктом діяльності, а служить безпосередньою метою і результатом всього процесу.

Роздільна здатність екрана – параметр, що визначає максимальний розмір зображення, яке може бути відображено на екрані повністю. Вимірюється в пікселях.

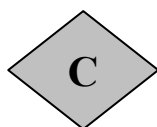
Роздільна здатність зображення – параметр, що визначає кількість інформації, що міститься в одиниці площі графічного зображення. Визначає діапазон можливостей для обробки зображення. Вимірюється в одиницях dpi.

Являється коефіцієнтом пропорційності в формулі, що пов'язує розмір файла зображення і фізичний розмір зображення.

Роздільна здатність принтера – параметр, що визначає якість друку друкуючого пристрою. вимірюється кількістю точок, що містяться на одиниці довжини. Загальноприйнята одиниця вимірювання – dpi.

Розширення імені – комбінація символів після останньої точки в імені файла. Розширення імені файла вказує тип файла.

РУТА (Плай) – Система підтримки і контролю правопису української мови для середовища Microsoft Windows.



Сайт – в мережі Інтернет – єдина інформаційна структура, яка складається із пов'язаних між собою гіпертекстових документів – сторінок.

Санкціонований доступ – доступ до програм і даних користувачів, що мають право (повноваження) на ознайомлення або роботу з ними.

Сервер – одно- або багатопроцесорна персональна чи віртуальна ЕОМ з розподілюваною пам'яттю, розподілюваним обробленням даних, розподілюваними комунікаційними засобами та засобами управління периферійним обладнанням.

Сервер новин – це комп'ютер, що забезпечує функціонування багатьох груп новин (понад тисячу).

Сервіси Інтернет - процеси обслуговування об'єктів Інтернет. Сервіси надаються користувачам, програмам, системам, рівням, функціональним блокам. Найбільш поширеними видами є: зберігання даних, передача повідомлень і блоків даних, електронна і мовна пошта, організація і управління діалогом партнерів, надання з'єднань, проведення сеансів, відео-сервіс. Сервіс здійснюють мережні служби.

Система збирання даних (data acquisition (collection)) - найпростіша система, призначена для передачі інформації від абонентських систем до

процесора.

Система комп'ютерної графіки – система, що забезпечує створення, зберігання і обробку комп'ютерних моделей геометричних об'єктів і їх графічних зображень.

Система оброблення даних - система, що складається із сукупності технічних і програмних засобів, які забезпечують оброблення даних, а також обслуговуючого персоналу.

Системний диск – гнучкий диск, призначений для початкового завантаження комп'ютера за неможливості завантаженні з стаціонарного жорсткого диску. Використовується під час встановлення нової операційної системи.

Сканер – пристрій для переведення зображення з паперового носія в цифровий, комп'ютерний формат.

Соціальна мережа в Інтернеті – це веб-сайт, за допомогою якого можна подати будь-яку інформацію про себе (школу, інститут, дату народження, улюблене заняття і ін.), за якою аккаунт користувача може знайти інших користувачів мережі.

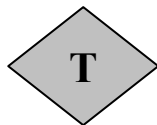
Спам – *spam* – розсилка якого-небудь повідомлення (частіше всього – рекламного або комерційного змісту) безлічі адресатів, для яких дане повідомлення небажано, або в безліч списків і груп новин, тематика яких не відповідає змісту повідомлення.

Списки розсилки – *mail lists* – простий сервіс Інтернет, що не має власного протоколу і працюючий виключно через електронну пошту.

Старіння інформації – властивість інформації втрачати з часом свою практичну цінність.

Створення Портфоліо – це процес збирання, перегляду, поповнення змістової, методичної інформації, що стосується певної навчальної чи дослідницької теми заняття, різних форм оцінювання діяльності учасників проекту, прикладів їх робіт, відгуків інших людей тощо.

Стример – пристрій для запису інформації на магнітну стрічку. Використовується для архівації даних.



Таксономія – класифікація та систематизація об'єктів, яка побудована на основі їх взаємозв'язку та використовує для опису категорії, розташовані послідовно за наростаючою складністю, тобто за ієрархією.

Такт – мінімальний проміжок часу, за який процесор може виконати деяку операцію.

ТВ-технології – технології, що базуються на використуванні ефірних, кабельних і космічних систем телебачення.

Тег – спеціальна мова HTML, що описує документ і його структуру, а також керує розміщенням фрагментів документа на екрані комп'ютера в процесі його обробки броузером.

Текст – це послідовність пропозицій, побудована за правилами даної системи мови.

Текстове поле – це поле, де можуть записуватись літери, цифри та ін.символи.

Текстовий процесор – програма, призначена для створення, оформлення і форматування текстових документів. Використовується для підготовки документів, призначених для друку, або наприклад, для відправлення по факсу.

Текстовий редактор – програма, призначена для створення редагування текстових документів. Не містить засобів оформлення і форматування тексту.

Телекомунікаційна мережа – мережа обміну і обробки інформації, створена сукупністю взаємопов'язаних комп'ютерів і засобів зв'язку і призначена для колективного використання технічних і інформаційних ресурсів.

Телекомунікації – передавання інформації на відстань електронними засобами. Комп'ютерні телекомунікації – передавання інформації з одного комп'ютера на деякий інший в будь-якій точці земної кулі.

Телеконференція – метод проведення дискусій між видаленими групами користувачів. Вона здійснюється в режимі реального часу або перегляду документів.

Тест – завдання, що дають можливість швидко виявити і оцінити ступінь розвитку певних психологічних якостей, а також рівень знань, умінь і навичок.

Тестування програм – перевірка програм на ЕОМ на деякому наборі тестів.

Технічні засоби навчання – обладнання й апаратура, яку застосовують у навчальному процесі з метою підвищення його ефективності.

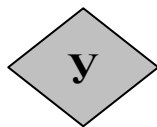
Технології он-лайн – засоби комунікації повідомлень в мережевому інформаційному просторі, які забезпечують синхронний обмін інформацією в реальному часі: «розмовні канали» (чати), аудіо- і відеоконференції і ін.

Транслятор - спеціальний модуль браузера, що обробляє html-код web-сторінок для перетворення його в форму візуального представлення.

Трафік – сукупний об'єм передаваної інформації, яка передається за одиницю часу, виражений в одиницях вимірювання комп'ютерної пам'яті (біт/с).

Трекбол – пристрій для управління, схожий на перевернуту мишу. Для управління курсором на екрані користувач повинен крутити долонею встановлену вгорі трекбола кульку – сам трекбол у процесі цього залишається нерухомим.

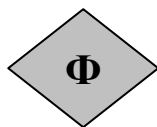
Тьютор – викладач, сертифікований навчальним закладом на право проведення занять або консультацій за навчальними програмами даного закладу.



Уміння – здатність людини продуктивно, з належною якістю і у відповідний час виконувати роботу в нових умовах. Будь-яке уміння включає в себе уявлення, поняття, знання, навички концентрації, розподілу і переключення уваги, сприймання, мислення, самоконтролю і регулювання процесу діяльності, а також рухові навички.

Упорядкування Інтернет – внутрішнє облаштування мережного інформаційного простору, структуризація, перегрупування основних вузлів інформації і консолідація їх із певних тем. Консолідація інформаційних ресурсів відбувається навколо конкретних сфер людської діяльності, наприклад, освіти, науки, економіки, мистецтва, політики.

Утиліти – невеликі допоміжні програми, призначені для обслуговування і покращення роботи комп'ютера, а також для виконання операцій з документами.



Файл¹ – зареєстрована операційною системою послідовність байтів, яка має власне ім'я.

Файл² – сукупність даних, що розглядається як єдине ціле. Складається з наступних елементів: байта (одиниці інформації); поля (послідовності взаємопов'язаних байтів); запису (групи взаємопов'язаних полів); файлу (набору записів); файлоховища (пам'яті, що містить безліч файлів). До атрибутів файлу в першу чергу відносяться його ім'я, тип вмісту, дату і час створення, прізвище творця, розмір, умови надання дозволів на його використання, метод доступу.

Файлова система – схема запису інформації, що міститься в файлах, на фізичному диску. Файлова система забезпечує можливості доступу до

конкретного файла незалежно від того в якому місці жорсткого диска він записаний і дозволяє знайти вільне місце для створення нового файлу.

Файловий сервер (File Server) – комп'ютер, який забезпечує доступ до збереження на ньому файлів для віддалених користувачів (клієнтів).

Факт – форма емпіричного пізнання; знання, достовірність якого строго встановлена.

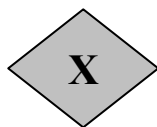
Флеш-пам'ять (Flash Memory) – перезаписуюча пам'ять, вміст якої не зникає після відключення комп'ютера. Карти та мікросхеми флеш-пам'яті використовуються для зберігання параметрів роботи різноманітних пристроїв (наприклад модемів), а також в якості носіїв інформації (цифрові відеокамери).

Флоп – дисковод для гнучких дисків.

Формат – структура інформаційного об'єкта. Визначає спосіб розташування і подання даних в різноманітних об'єктах: таблицях, базах даних, принтерах, блоках даних.

Форум – це «дошка оголошень», в рамках якої зручно організовувати будь-які, самі гіллясті дискусійні «дерева». Дошки оголошень згруповані по темах і працюють за принципом безкоштовних оголошень в газеті. Світ форумів, на відміну від вже знайомих нам «гостьових книг», на рідкість різноманітний: навряд чи не кожний форум пропонує свою модель дизайну «дошки оголошень» і спосіб організації повідомлень за темами дискусій.

Фрейм – це структура даних, через яку представляється певна стереотипна ситуація. Зі зміною окремих елементів цієї структури стає можливим розуміння і осмислення людиною більш широкого класу явищ і процесів.

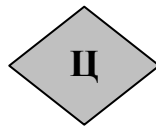


Хакер – користувач, який намагається отримати незаконний доступ до конфіденційної інформації (в комп'ютерній мережі).

Хост – встановлений у вузлах мережі комп'ютер (сервер), що вирішує питання комунікації і доступу до мережних ресурсів: модемів, факс-модемів, великих комп'ютерів та ін.: головний, ведучий, центральний комп'ютер.

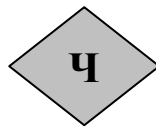
Хостинг (від англ., слова *hosting* – спільне розміщення) – це розміщення Web-сайту на обладнанні компанії. Ресурси серверу і лінії зв'язку використовуються спільно безліччю клієнтів.

Хост-комп'ютер – комп'ютер, що має самостійне підключення до Internet і власну адресу.



Цифровий навчальний ресурс – інформаційний ресурс, що зберігається і передається в цифровій формі, найбільш загальне поняття, що відноситься до цифрового інформаційного об'єкту, призначеному для використання в освіті.

Цілісність інформації означає, що завдяки захисту інформації забезпечується незмінність інформації під час її збереження або передачі.



Чат¹ – *chat* – канал обміну текстовими повідомленнями в режимі реального часу.

Чат² (Chat) – вид текстового повідомлення в режимі реального часу в Інтернет, під час якого користувачі пишуть свої повідомлення на доступній всім іншим користувачам «віртуальній дошці».

Чат-заняття – це навчальне заняття, що забезпечується за допомогою використання чат-технологій.

Чіп – мікросхема, процесор.

Чіпсет – набір мікросхем, центральний елемент комп'ютерної плати (наприклад материнська плата, відеокарта).

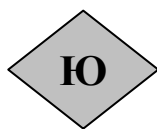


Шифрування інформації – взаємно однозначне математичне (криптографічне) перетворення, що залежить від ключа (секретний параметр перетворення), який ставить у відповідність блоку відкритої інформації, представленої в деякому цифровому кодуванні, блок шифрованої інформації, також представленої у цифровому кодуванні.

Шлюз – програма, призначена для з'єднання двох мереж, що використовують різні протоколи, завдяки якій здійснюється обмін даними між ними. Перед передачею даних з однієї мережі в іншу програма їх перетворює, забезпечуючи сумісність протоколів.

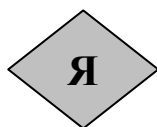
Штучний інтелект – комп'ютерні системи, що моделюють або відтворюють інтелектуальну діяльність.

Штучний розум – гіпотетична технічна система, здатна знаходити властивості, ідентичні розумному мисленню і поведінці людини. Вона не тільки оперує готовими знаннями, але й творить (створює) нові знання.



Юзер (User) – користувач.

Юніт (Unit) – в комп'ютерних іграх – віртуальний учасник гри, яким ви можете керувати.



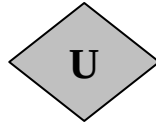
Якість засобів інформатизації освіти – це сукупність властивостей (характеристик) засобів, що визначають його придатність для використання в навчальній діяльності.

Якість інформації – сукупність властивостей, що відображають ступінь придатності конкретної інформації про об'єкти й їх взаємозв'язки для досягнення мети, що стоїть перед користувачем, під час реалізації тих або

інших видів діяльності. До складу самих загальних параметрів входять: достовірність, своєчасність, новизна, цінність, корисність, доступність.

Ярлик – різновидність піктограми в операційній системі Windows 95/98.

Ярлик не являє собою об'єкт, а тільки вказує на нього.



URL – формат адреси мережного вузла, де вказано ім'я сервера, на якому зберігається файл, дорога до каталогу файла і власна ім'я файла.



СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. Бойко О. В. Технології психолого-педагогічного супроводу: Методичний посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2020. 142 с.
2. Войтович Н. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі. Методичні рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2020. 113 с.
3. Герасименко І. О. Мультимедійні технології в освіті: Теорія і практика. Харків: ХНПУ ім. Г.С. Сковороди, 2020. 135 с.
4. Гончаренко Р. В. Психологічні технології в соціальній роботі: Практичний посібник. Одеса: ОНУ імені І.І. Мечникова, 2021. 150 с.
5. Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології навчання. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2018. 496 с.
6. Гуревич Р. С. Смарт-освіта: досвід, реалії, перспективи [монографія] / за ред. акад. Р. С. Гуревича: друкарня «Діло». Вінниця, 2019. 220с.
7. Даниленко О. М. Інформаційні технології в дистанційній освіті: Посібник. Дніпро: Вид-во ДНУ, 2021. 145 с.
8. Данилюк І. В., Лісовий О. Г. Інформаційні технології у психологічному консультуванні: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 140 с.
9. Дементієвська Н. П. Телекомунікаційні проекти. Стан та перспективи. Комп'ютер в школі та сім'ї. 1999. № 4. С. 22-37.
10. Захарова Л. П., Іваненко М. М. Основи психотерапії з використанням інформаційних технологій: Посібник. Київ: Видавництво «Наукова думка», 2020. 132 с.

11. Коберник О. М. Інтеграція знань учнів у процесі проєктно-технологічної діяльності. Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: наук. зб. Вип. 12. К., 2005. С. 57-64.

12. Ковальчук Н. А., Черненко Ю. М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в психології: Навчальний посібник. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. 134 с.

13. Кривошеєв П. О. Психологічна діагностика: сучасні методи та технології: Навчальний посібник. Харків: ХНПУ ім. Г.С. Сковороди, 2019. 128 с.

14. Кроуфорд А. Технології розвитку критичного мислення учнів/ А. Кроуфорд, В. Саул, С. Метьюз, Д. Макінстер; наук. ред. О. І. Пометун. К., 2006. 220 с.

15. Лебедева А. М. Технології психологічного супроводу в навчальному процесі: Методичні рекомендації. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 118 с.

16. Левченко М. С., Пономаренко О. В. Інтерактивні методи навчання з використанням комп'ютерних технологій: Методичні рекомендації. Київ: Видавництво КНЕУ, 2019. 120 с.

17. Мельник Т. П. Технології психодіагностики: Посібник для психологів. Одеса: ОНУ імені І.І. Мечникова, 2022. 156 с.

18. Морзе Н. В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій. К.: Видавнича група BHV, 2006. 298 с.

19. Мороз В. С. Використання інформаційних технологій у психологічному аналізі: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2023. 140 с.

20. Освіта для цифрової трансформації суспільства / Edukacja dla cyfrowej transformacji społeczeństwa / Education for digital transformation of society: монографія. У 2 т. Т. 1 ; за наук. ред. В. Кременя, Н. Ничкало, Л. Лук'янової, Н. Лазаренко. Київ: ТОВ «Юрка Любченка», 2024. 526 с.

21. Освітні технології: навч.-метод. Посібник [О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.]; за ред. О. М. Пехоти. К.: А.С.К., 2003. 255 с.

22. Основи будування сайтів / В. Манако, Д. Манако, О. Данилова, О. Войченко. К.: Вид. Дім «Шкільний світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. 120 с.

23. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник / Пометун О., Пироженко Л.; за загальною редакцією. О. І. Пометун. К.: Видавництво А.С.К., 2004. 192с.

24. Сергієнко А. П., Воронова С. В. Комп'ютерні технології у підготовці фахівців: Методичний посібник. Київ: Вид-во «Педагогічна преса», 2019. 140 с.

25. Соколов В. М. Психологічні технології в професійній діяльності: Навчальний посібник. Київ: Видавництво «Академія», 2019. 182 с.

26. Становлення особистості майбутнього фахівця в умовах підготовки до професійно-педагогічної діяльності: діалог зі стейкхолдерами: монографія / за ред. акад. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ «Друк+», 2022. 276 с.

27. Сучасні освітні технології в цифровій реальності: монографія; за ред. академіка НАПН України Р. С. Гуревича. Київ: Видавництво «Юрка Любченка», 2024. 472 с.

28. Ткачук С. В. Використання мультимедійних технологій у психологічній діяльності: Методичний посібник. Дніпро: ДНУ, 2021. 148 с.

29. Intel® «Навчання для майбутнього». К.: Видавництво «Нора-прінт», 2006. 860 с.

30. Gurevych R., Shakhina I., Podzygun O. Google Classroom as an effective tool of Smart learning and monitoring of students' knowledge in vocational schools. Information Technologies and Learning Tools, 2020, Vol 79, №5. P. 59-72.

31. Shakhina I., Podzygun O., Petrova A., Tkachuk N. Use of interactive learning technologies and tools in the training of qualified specialists. Wissenschaft für den modernen Menschen: Bildung und Pädagogik, Leibeserziehung und Sport, Psychologie und Soziologie. Monografische Reihe «Europäische Wissenschaft». Buch 26 . Teil 5. 2024. 79-90.

Додатковий

32. Кадемія М. Ю., Шахіна І. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: Навчальний посібник. Вінниця, 2011. 220 с.

33. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Комп'ютерна обробка даних у

психологічних дослідженнях. Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2022. 214 с.

34. Коношевський Л. Л., Шахіна І. Ю. Обробка психологічних досліджень засобами ІКТ. Навчальний посібник. Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2011. 196 с.

35. Поясок Т. Б. Застосування інформаційних технологій в навчальному процесі вищої школи: науково-методичний посібник для студентів та викладачів вищих навчальних закладів економічного профілю. Кременчук: ПП Щербатих О. В., 2009. 104 с.

36. Співаковський О. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі: навчально-методичний посібник [для студентів напряму підготовки «Початкова освіта»]. Херсон : Айлант, 2012. 386 с.

37. Шахіна І. Ю. Віртуальна реальність у сучасній освіті. Штучний інтелект у науці та освіті (AISE 2024). Artificial intelligence in science and education: збірник матеріалів міжнародної наукової конференції (Київ, 1-2 березня 2024 р.) [Електронний ресурс] / [упоряд: А. Яцишин, В. Матусевич, В. Коваленко]. Київ: УкрІНТЕІ, 2024. С. 296-300.

38. Шахіна І. Ю. Можливості застосування соціальних мережевих ресурсів в освітньому процесі. Інноваційні педагогічні технології в цифровій школі: матеріали II науково-практичної конференції молодих учених (14-15 травня 2020 р.). Харків : ХНПУ імені Г.С. Сковороди, 2020. С. 34-37.

39. Шахіна І. Ю. Організація та обробка психологом електронної інформації (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2024. 179 с.

40. Шахіна І. Ю., Воевода А. Л., Мельник М. Ю. Смарт-технології у цифровому суспільстві. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2023 (Пошук рішень в період війни): зб .матеріалів всеукр.наук.-практ. семінару (Київ, 21 березня 2023 р.) / за заг.ред. О.В. Овчарук. Київ: ІЦО НАПН України, 2023. С. 190-194.

41. Шахіна І. Ю., Казьмірук В. Використання психологом цифрових технологій для обробки електронної інформації. URL: https://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2024/Kazmiruk_Shakhina_2024.pdf

42. Шахіна І. Ю., Нікітюк Д. М. Використання віртуального освітнього середовища в процесі підготовки майбутніх фахівців. The 16th International scientific and practical conference «Innovations in education: problems, prospects and answers to today's challenges» (April 23 – 26, 2024) Zagreb, Croatia. International Science Group. 2024. p. 196-202.

43. Шахіна І. Ю., Подзигун О. А., Петрова А. І., Гордійчук Г. Б. Digitalization as a prospective direction of the contemporary education system. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць. Вінниця: ТОВ «Друк плюс», 2022. Вип. 63. С. 65-77.

44. Шахіна І. Ю., Томчук М. Р. Дистанційне навчання в умовах війни. Матеріали X Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Віртуальний освітній простір: психологічні проблеми», 10 травня – 5 червня 2022 р. URL: http://newlearning.org.ua/sites/default/files/tezy/2022/Tomchuk_Maria_2022.pdf

45. Шахіна І. Ю., Чернявський Н. В. Аналіз використання онлайн інструментів у професійній діяльності сучасного фахівця. Цифрова трансформація науково-освітніх середовищ в умовах воєнного стану: збірник матеріалів. Звітна наукова конференція Інституту цифровізації освіти НАПН України, 23 лютого 2024 р., м. Київ / упоряд.: О. П. Пінчук, Н. В. Яськова. Київ: ІЦО НАПН України, 2024. С. 159-163.

46. Шахіна І. Ю., Чернявський Н. В. Використання комп'ютерних інструментів у сучасній професійній діяльності. Актуальні проблеми сучасної педагогічної науки і науково-педагогічних досліджень у контексті інтеграції до європейського освітнього простору: зб. наук. пр. Вип. 18 / редкол.: Р.С. Гуревич (голова) [та ін.]; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського. Вінниця: ТОВ фірма «Друк плюс», 2023. С. 99-103.

47. Шахіна І. Ю., Чернявський Н. В. Сучасні тенденції впровадження

онлайн інструментів у професійній сфері. The 17th International scientific and practical conference «The latest technologies in the development of science, business and education» (April 30 – May 03, 2024) London, Great Britain. International Science Group. 2024. p. 254-260.

48. Шахіна І. Ю., Олійник Л. І. Використання цифрових технологій у професійній діяльності психолога. The 14th International scientific and practical conference «Modern science: innovations and prospects» (October 16-18, 2022) SSPG Publish, Stockholm, Sweden. 2022. p. 242-247.



СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЕЛЕКТРОННИХ РЕСУРСІВ

1. Віртуальна бібліотека електронних видань. URL: <http://infomine.ucr.edu>.
2. Каталог освітніх ресурсів. URL: <http://osvita.org.ua>.
3. Літературний портал. URL: <http://lit.portal.kharkov.ua/catalog/>.
4. Офіційний сайт Міністерства освіти, науки, молоді та спорту України. URL: <http://www.mon.gov.ua/>.
5. Посилання на словники з культури та мистецтва URL: <http://www.pautina.net/>.
6. Ресурси українського слова. URL: <http://lingresua.tripod.com/domivka.htm>.
7. Український сайт програми Intel® Навчання для майбутнього». URL: <http://www.iteach.com.ua>.
8. Intel® Teach to the Future. URL: <http://www.intel.com/education/teach>.

Навчальне видання

Гордійчук Галина Борисівна

Шахіна Ірина Юрївна

КОМП'ЮТЕРНО ОРІЄНТОВАНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦЯ

(Лабораторний практикум)

Навчальний посібник

Відповідальний за випуск В. М. Кобися

Оригінал макет І. Ю. Шахіна

Комп'ютерний набір І. Ю. Шахіна

Дизайн обкладинки Р. М. Шаталов

УДК 378.147.091.33:004]:159.9(075.8)

К 63

Гордійчук Г. Б., Шахіна І. Ю. Комп'ютерно орієнтовані технології в професійній діяльності фахівця (Лабораторний практикум): навчальний посібник. Вінниця: ФОП Тарнашинський О. В., 2025. 311 с.

Підписано до друку 26.01.2025 р.

Формат 60×80/16

Папір офсетний. Друк різнографічний. Ум. др. арк. 13

Гарнітура Times New Roman

Наклад 300 прим. Віддруковано з оригінал-макету замовника
ФОП Тарнашинський О.В., тел. 69-24-54.