



Методична тема:


ІННОВАЦІЙНІ ОСВІТНІ ПЛАТФОРМИ. ФОРМУВАННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ

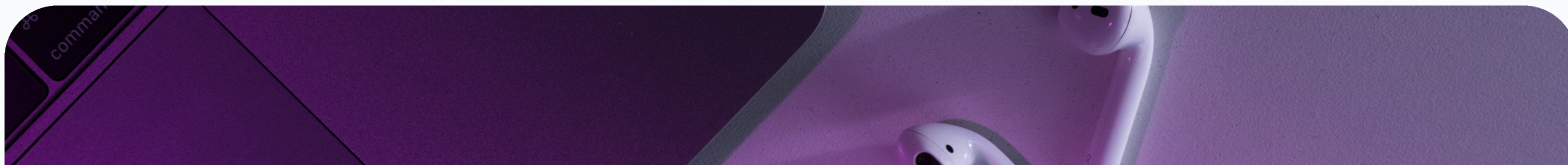




ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ – КЛЮЧОВА НАВИЧКА ХХІ СТОЛІТТЯ

Цифрова компетентність – це комплекс навичок, що включає:

- ✓ **Критичне мислення** – здатність аналізувати інформацію та відрізнити фейки від правди
 - ✓ **Цифрову безпеку** – знання про захист даних, паролів, кіберзагрози
 - ✓ **Креативність** – вміння створювати власний цифровий контент: сайти, презентації, анімації, код.
 - ✓ **Програмування та автоматизацію** – розуміння алгоритмів та принципів роботи сучасних технологій
 - ✓ **Колаборацію та комунікацію в цифровому середовищі** – спільна робота над проектами, дистанційне навчання
- 





Цілі впровадження технологій у навчальний процес

01

**Підвищення
зацікавленості учнів**

сучасні цифрові інструменти
роблять уроки більш
інтерактивними

02

**Розвиток цифрової
компетентності**

навчання роботи з різними
сервісами, програмування,
аналізу даних

03

**Підготовка до
професійного
майбутнього**

сучасні технології
допомагають учням здобути
навички, що необхідні на
ринку праці

01 Використання онлайн-платформ

02 Використання візуальних та інтерактивних інструментів

03 Проектне навчання

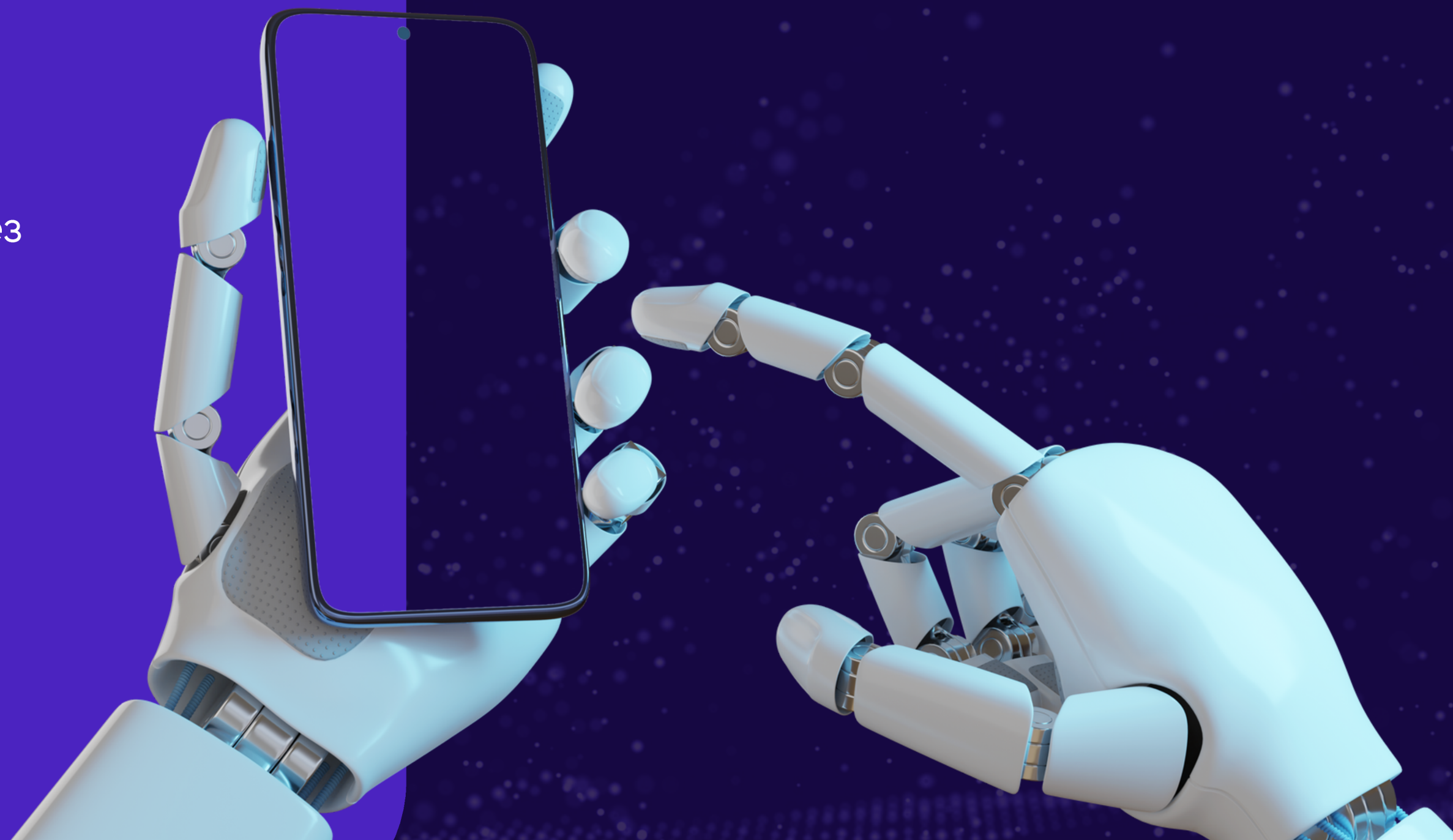
04 Гейміфікація навчання через гру

05 Візуалізація матеріалу



Інструменти, які
використовую

В СВОЇЙ РОБОТІ



ПРАКТИЧНЕ
ЗАСТОСУВАННЯ

ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ

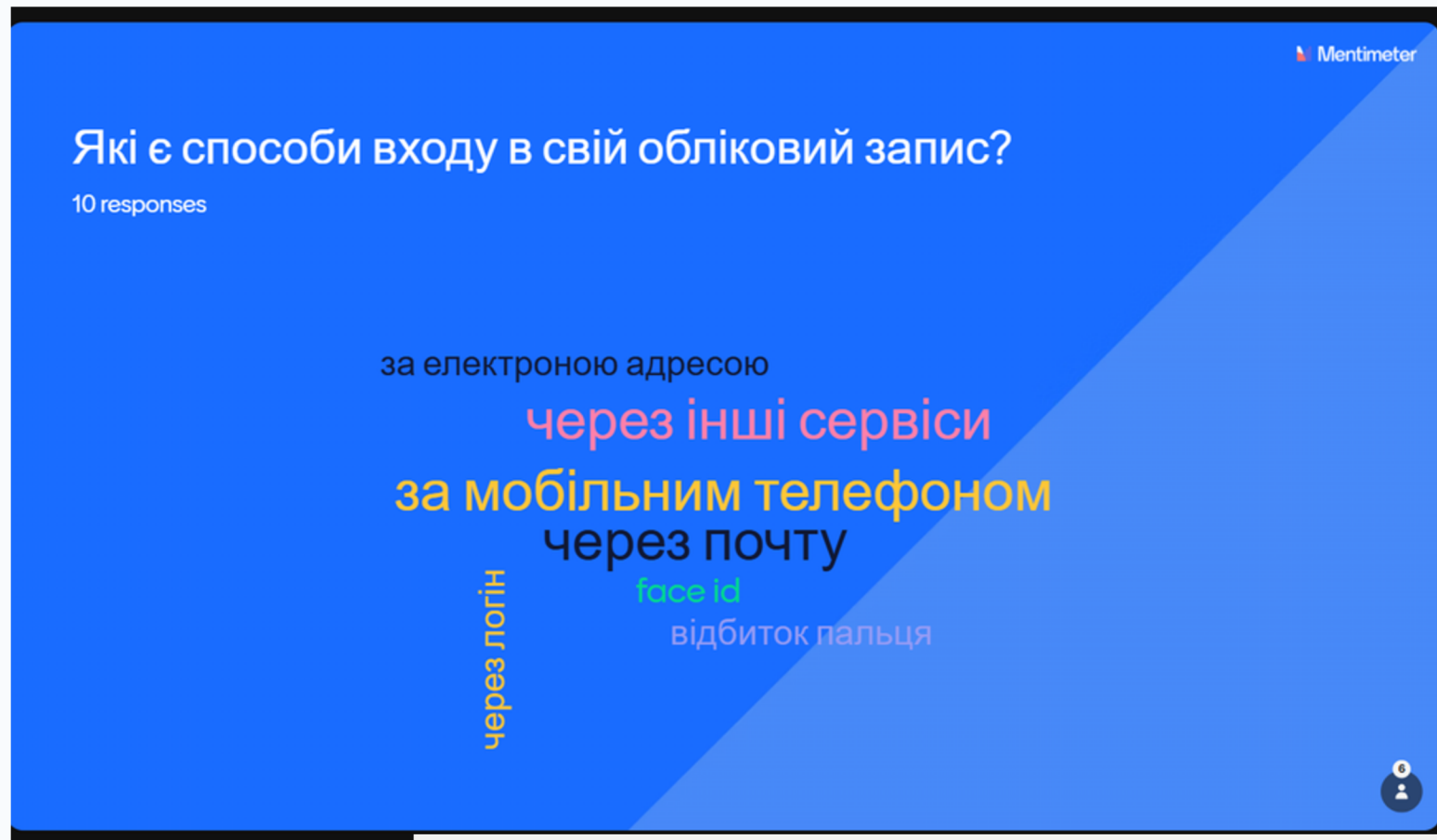


Mentimeter

Можливість швидко взаємодіяти з учнями
та бачити їхні реакції в реальному часі

МЕНТИМЕТР НА ПРАКТИЦІ

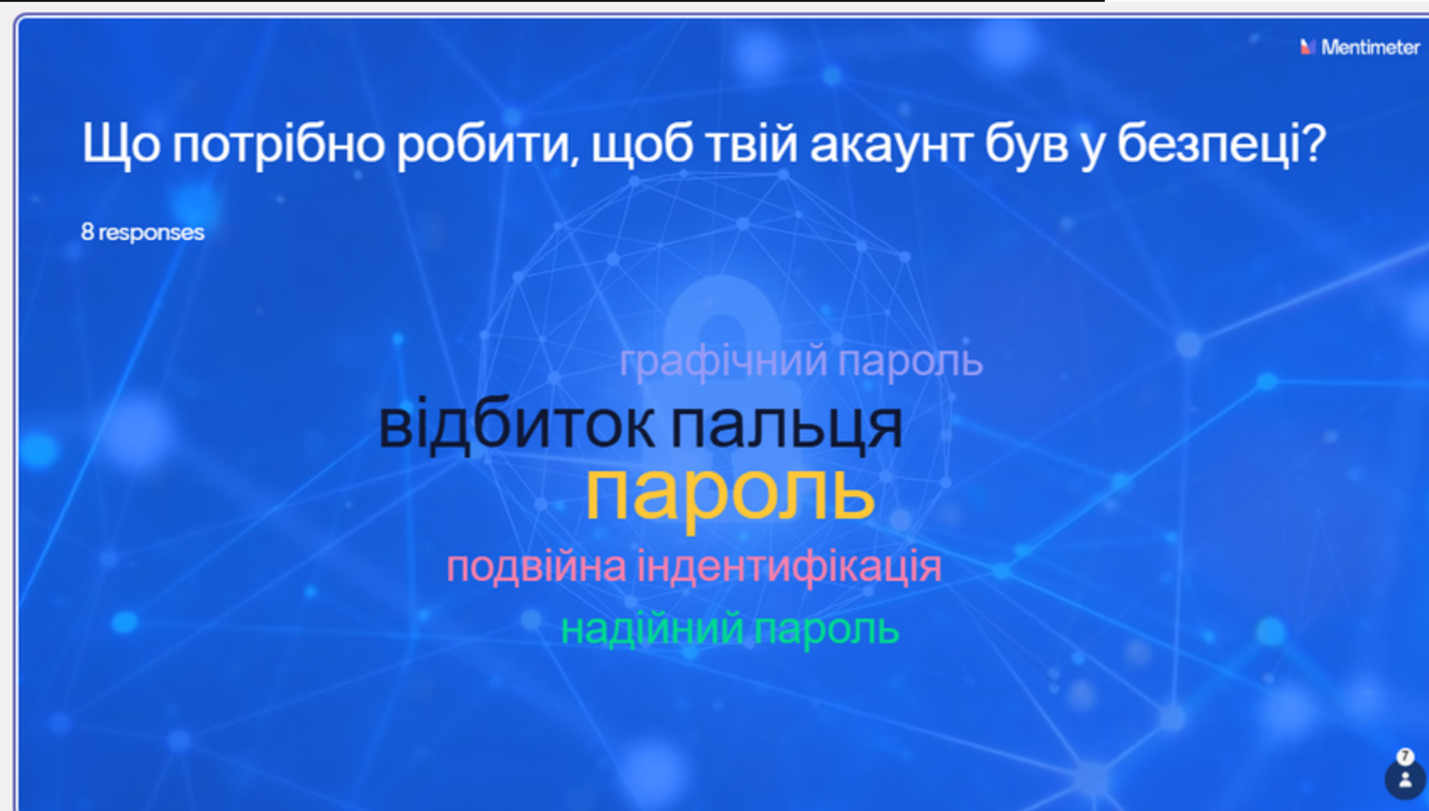
Використовую Mentimeter для швидкого оцінювання розуміння теми учнями



Mentimeter – це чудовий інструмент для активної взаємодії з учнями, підвищення їхньої зацікавленості та оперативного оцінювання їхніх знань

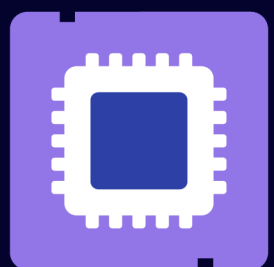
Учні вводять свої асоціації з певною темою, що дозволяє швидко виявити основні ідеї та акценти уроку

Такий підхід ефективний для підсумкових обговорень або визначення стартових знань перед новою темою



ПРАКТИЧНЕ
ЗАСТОСУВАННЯ

ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ



Освітня платформа ВСЕОСВІТА

"Всеосвіта" – це багатофункціональний освітній сервіс, який надає можливість створювати інтерактивні уроки, тестування, завдання та отримувати доступ до великої бібліотеки навчальних матеріалів

CANVA НА ПРАКТИЦІ

Компонент "Урок" на платформі Всеосвіта

це інтерактивний модуль для створення повноцінних онлайн-уроків

Опублікував/ла: **Качинська Оксана Миколаївна**

Посилання Написати Додати в обране Менеджер доступів

Поскаржитися

Закритий Відкритий З обмеженим доступом

Копіювати посилання

Переглянути в режимі відвідувача

Видалити урок Назажди

Урок: Браузери, їх призначення, використання та налаштування. особливості роботи з браузерами на мобільних пристроях

Свідоцтво за публікацію

Інформатика

5 Клас

15 28 908 0 10

15.10.2024

Обрати теку

уроки можна зберігати, редагувати та використовувати як у класі, так і для дистанційного навчання

Тренування з тестом (квіз) 5

Користуючись засобами пошукових систем встанови відповідність між зображенням полярних браузерів і їх назвою

Зображення	Словесне значення
1	A Safari
2	B Mozilla
3	B Microsoft Edge

№10: Завантаження файлу 0.5 з 6 балів

Завантаж іконку сервісу для електронної пошти від Google.

- Визнач, який сервіс Google використовується для роботи з електронною поштою.
- Знайди та завантаж іконку цього сервісу.
- Прикріпи іконку до відповіді.

Обрати файл на вашому ПК

№1: Теоретичний блок 1

Браузер – це спеціальна програма, яка допомагає тобі відкривати та переглядати сайти в Інтернеті. Уяви, що браузер – це вікно, через яке ти можеш бачити все, що відбувається в мережі: читати новини, грати в ігри, дивитися відео, шукати інформацію для уроків, а також спілкуватися з друзями.

Що можна робити за допомогою браузера?

- Дізнаватися новини: можна знайти цікаві статті, новини про улюблених героїв або історії з інших країн.

Завдання з вільним вводом 2

№4: Запитання 0.5 з 6 балів

Використовуючи засоби інтернету, дайте відповідь на питання

Який браузер найпопулярніший у світі? [Google Chrome]

№5: Запитання 0.5 з 6 балів

Який браузер зазвичай встановлено на iPhone та iPad? [Safari]

№6: Запитання 0.5 з 6 балів

У якого браузера є багато розширень, які дозволяють блокувати рекламу або змінювати вигляд сторінок?

[Mozilla Firefox]

№15: Запитання

Дайте відповідь як вам сподобався урок

Сподобався Деякі завдання не зрозумілі

Опис, який учні побачать після проходження уроку

(не вказано)

Рефлексія від 6 учнів

Сподобався: 5 1

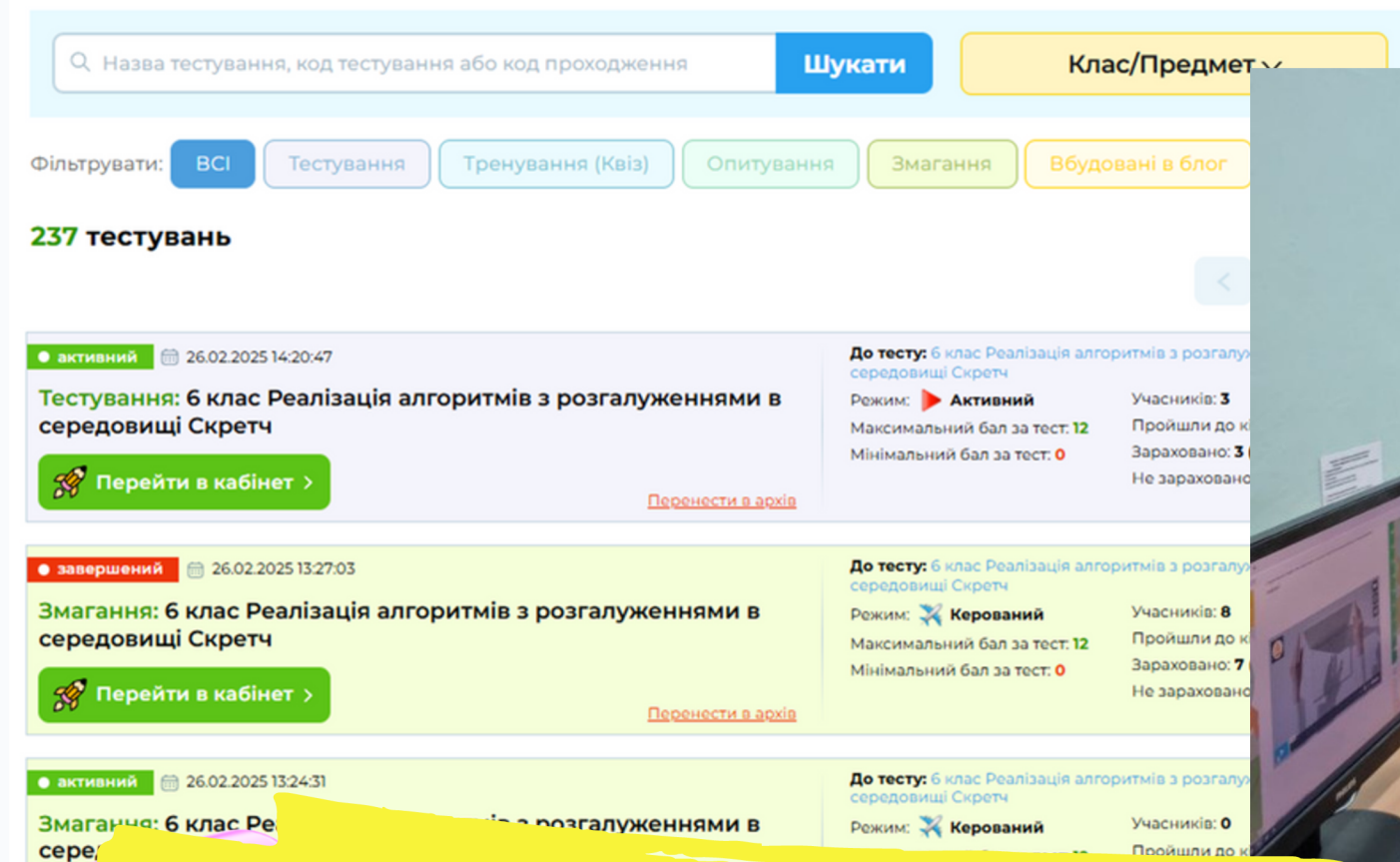
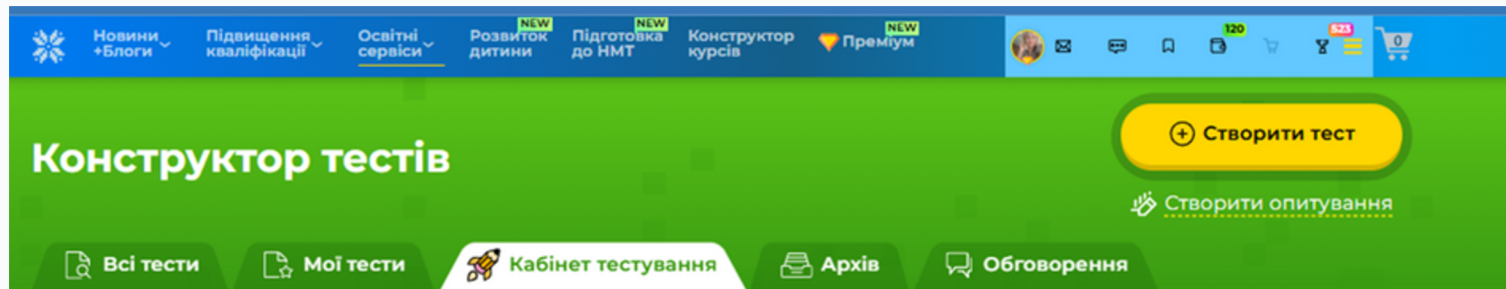
Зрозумілий: 4 2

Потрібні роз'яснення: 6

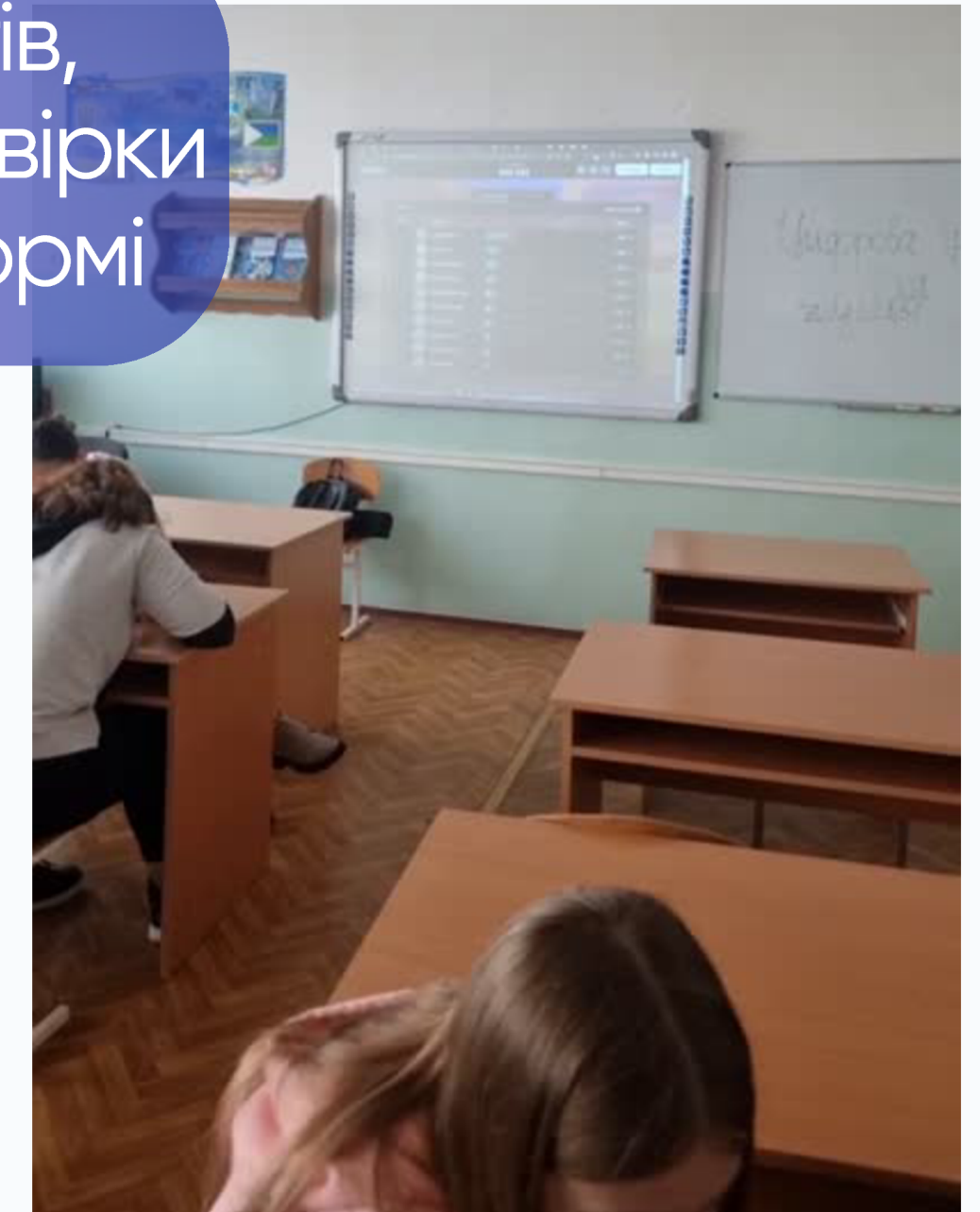
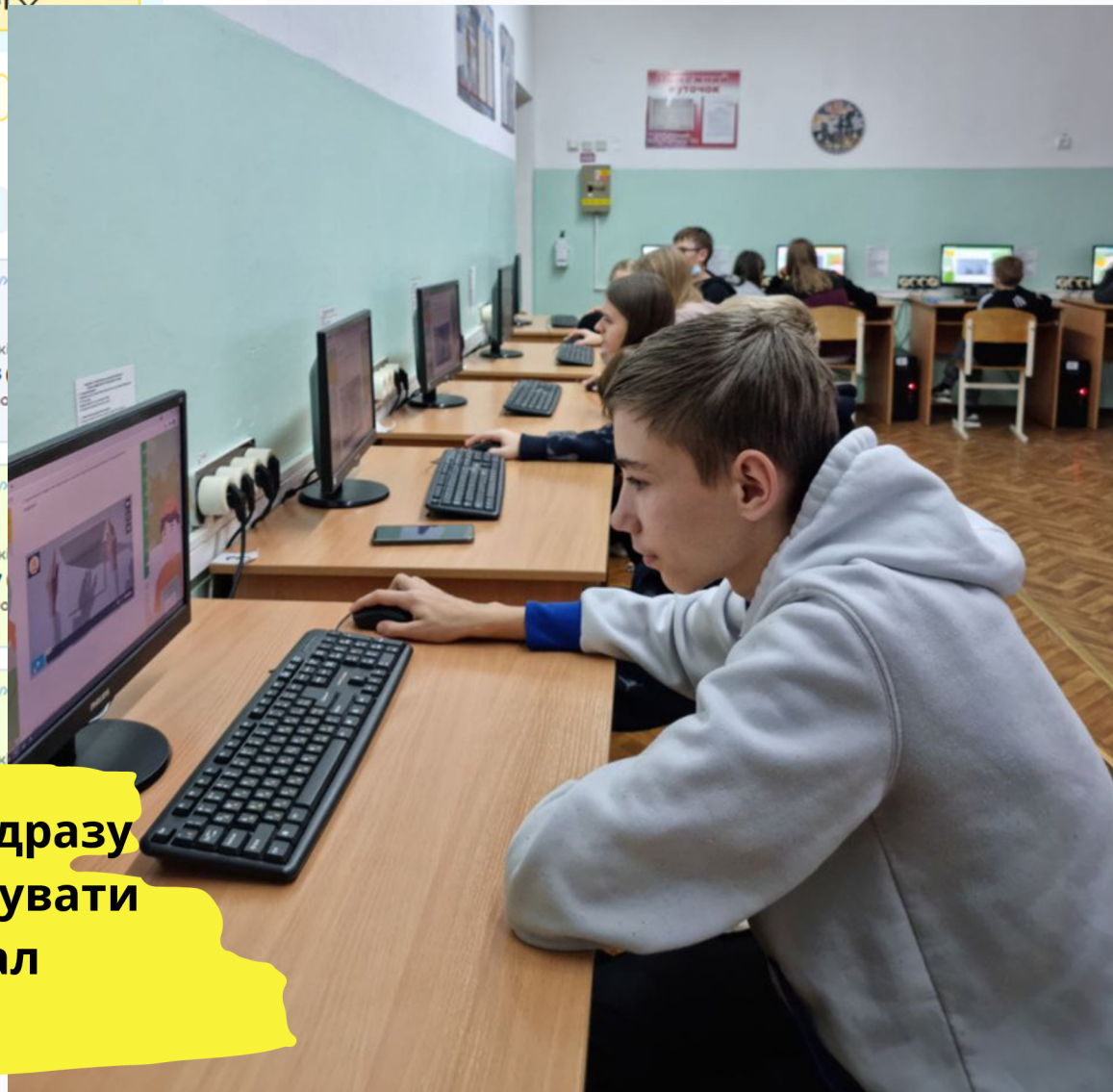
ОСВІТНЯ ПЛАТФОРМА ВСЕОСВІТА

Використовую розділ "Тести" для створення автоматизованих перевірочних робіт

Створення тестів,
опитувань та перевірки
знань у цікавій формі



Завдяки миттєвому оцінюванню учні одразу отримують результати, а я можу аналізувати їхні помилки та адаптувати матеріал



ОСВІТНЯ ПЛАТФОРМА ВСЕОСВІТА

Завдяки преміум акаунт відкривається ряд переваг

Завдяки преміум акаунту відкривається ряд переваг:

- ✓ **Поле для введення відповіді** – учні самостійно вводять правильний варіант
- ✓ **Завдання на встановлення відповідності** – потрібно зіставити правильні пари
- ✓ **Встановлення послідовності** – розміщення елементів у правильному порядку
- ✓ **Пошук на зображенні** – інноваційний спосіб оцінювання візуальних навичок
- ✓ **Сортування по категоріях** – групування елементів за заданими критеріями



Використовуючи **преміум-акаунт**, отримую доступ до **розширеного конструктора тестів із можливістю створення більшої кількості варіантів питань**

Доступ до аналітики результатів тестувань дозволяє детально аналізувати успішність учнів

Додати нове запитання

- З однією правильною відповіддю
- З кількома правильними відповідями
- З полем для вводу відповіді
- З полем для вводу відповіді (множинний запис)
- На встановлення відповідності
- Із заповненням пропусків у тексті
- З вибором правильної відповіді у тексті
- На встановлення послідовності
- Пошук на зображенні
- Сортування по категоріях (перетягування в кошик)
- Пазл
- Вікторина (правда/неправда)
- Впорядкувати слова
- Філворд
- Кросворд
- Діапазон

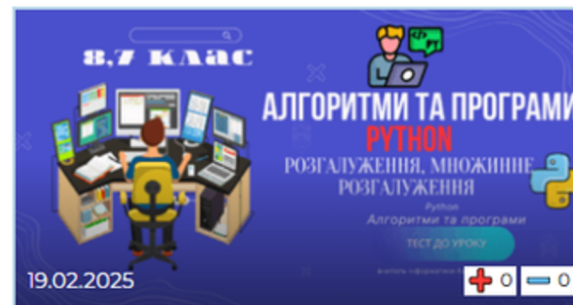
ОСВІТНЯ ПЛАТФОРМА ВСЕОСВІТА

Форми проведення тесту з можливістю оцінювання

Основні особливості змагань

- ✓ Гейміфікація процесу навчання – учні відповідають на запитання в ігровому форматі, що підвищує їхню мотивацію
- ✓ Обмежений час на відповіді кожне запитання має певний ліміт часу, що стимулює швидке мислення
- ✓ Автоматичне оцінювання результати підраховуються автоматично
- ✓ Можливість використання мультимедійного контенту – можна додавати зображення, відео та аудіофайли
- ✓ Змагальний елемент – учні можуть бачити свій рейтинг у реальному часі, що створює дух суперництва

Тест: Розгалуження, множинне розгалуження оператора elif



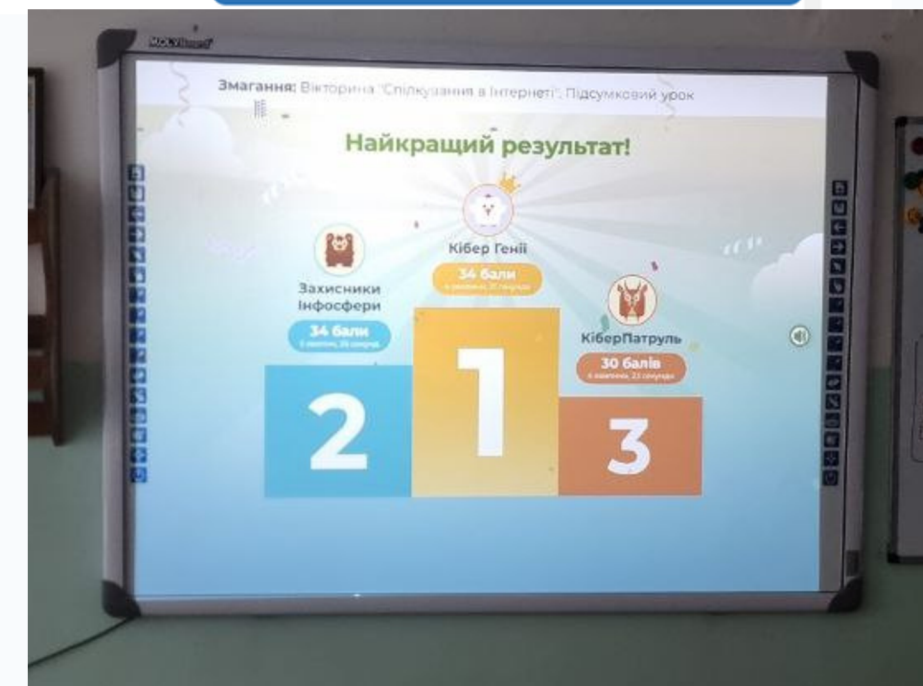
Свідоцтво за публікацію
Рівне
6 Клас, 7 Клас, 8 Клас
17 80 20 0 8
Завантажити тест 0

Обрати теку

- ПРОВЕСТИ ТЕСТУВАННЯ серед своїх учнів на основі цього тесту
- ПРИЗНАЧИТИ В ЖУРНАЛ
- СТВОРИТИ ТЕСТ НА БАЗІ ЦЬОГО або додати запитання до вже існуючого тесту
- ФЛЕШКАРТКИ посилання на сторінку з картками
- СТВОРИТИ ТРЕНУВАННЯ (КВІЗ)
- СТВОРИТИ ЗМАГАННЯ

ДОДАТИ НОВЕ ЗАПИТАННЯ

- 3 однією правильною відповіддю 1
- 3 кількома правильними відповідями 2
- 3 полем для вводу відповіді 3
- 3 полем для вводу відповіді (множинний запис) 4
- На встановлення відповідності 5
- Із заповненням пропусків у тексті 6
- 3 вибором правильної відповіді у тексті 7
- На встановлення послідовності 8
- Пошук на зображенні 9
- Сортування по категоріях (перетягування в кошик) 10



ОСВІТНЯ ПЛАТФОРМА **ВСЕОСВІТА**

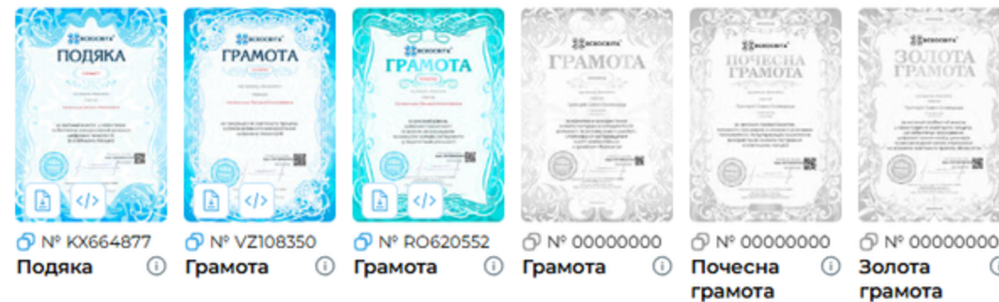
*Свідоцтва за створення
онлайн-тестування*

*Створення поширення
власного досвіду*

Грамота за ефективне використання онлайн-тестування в педагогічній діяльності та активну участь у роботі, спрямованій на підвищення якості освіти спільно з проектом «Всеосвіта»

Щоб отримати цей документ, опублікуйте ще **29 тестів**

Враховуються тести, за які отримано сертифікат



22 свідоцтва



Почесна Грамота за просвітницьку та освітню діяльність у рамках проекту «Всеосвіта»

Щоб отримати цей документ, завантажте ще **25 матеріалів**

Враховуються матеріали, за які отримано сертифікат



25 свідоцтв



Інтерактивна гра: Лабіринт. Проект Scratch



Качинська Оксана Миколаївна

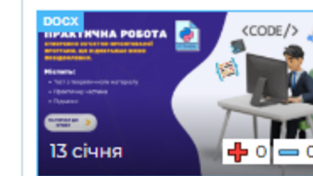
Матеріал містить: Цей навчальний матеріал спрямований на розв...

Різне 5 – 6 клас

76 0

5

Практична робота. Створення об'єктно-орієнтованої програми, що відображає вікно повідомлення.



Качинська Оксана Миколаївна

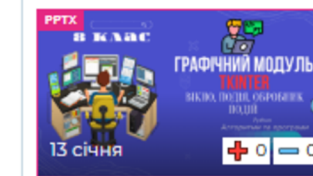
Матеріал містить завдання та підказки для створення графічного ...

Різне 8 – 9 клас та I курс

24 0

4

Основні компоненти програми для ОС з графічним інтерфейсом. Поняття форми, елемента керування, події, обробника події. Модуль Tkinter



Качинська Оксана Миколаївна

Навчальний матеріал для 8-го класу, який знайомить учнів з осн...

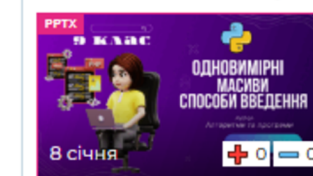
Різне 8 – 9 клас та I курс

42 0

30 грн

0

Поняття одновимірного масиву. Введення елементів масиву



Качинська Оксана Миколаївна

Презентація про одновимірні масиви — це ідеальний навчальни...

Різне 9 – 10 клас та I курс

86 0

30 грн

2

КАЛЬКУЛЯТОР ВИТРАТ НА ХЕЛЛОВІНСЬКЕ СВЯТО ЕКСЕЛЬ



Качинська Оксана Миколаївна

Практична робота: "Хелловінський калькулятор цукерок" Мета: На...

Різне 7 – 9 клас

33 0

25 грн

0

ПРАКТИЧНЕ
ЗАСТОСУВАННЯ

ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ

Canva

Графічна платформа Canva

Canva – це потужний інструмент, який дозволяє створювати яскраві та привабливі навчальні матеріали, інфографіки, презентації та навіть анімаційні проекти.

CANVA НА ПРАКТИЦІ

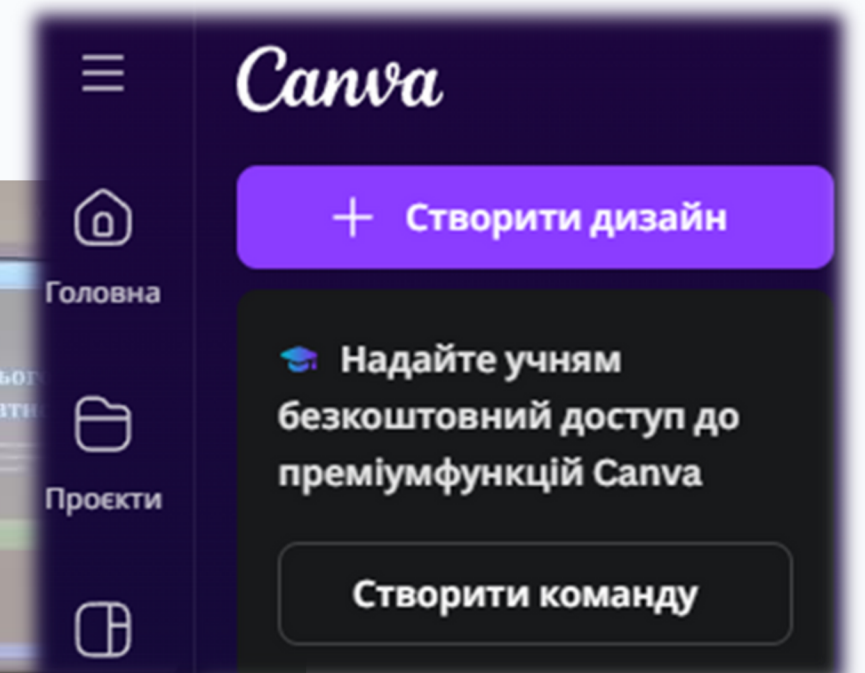
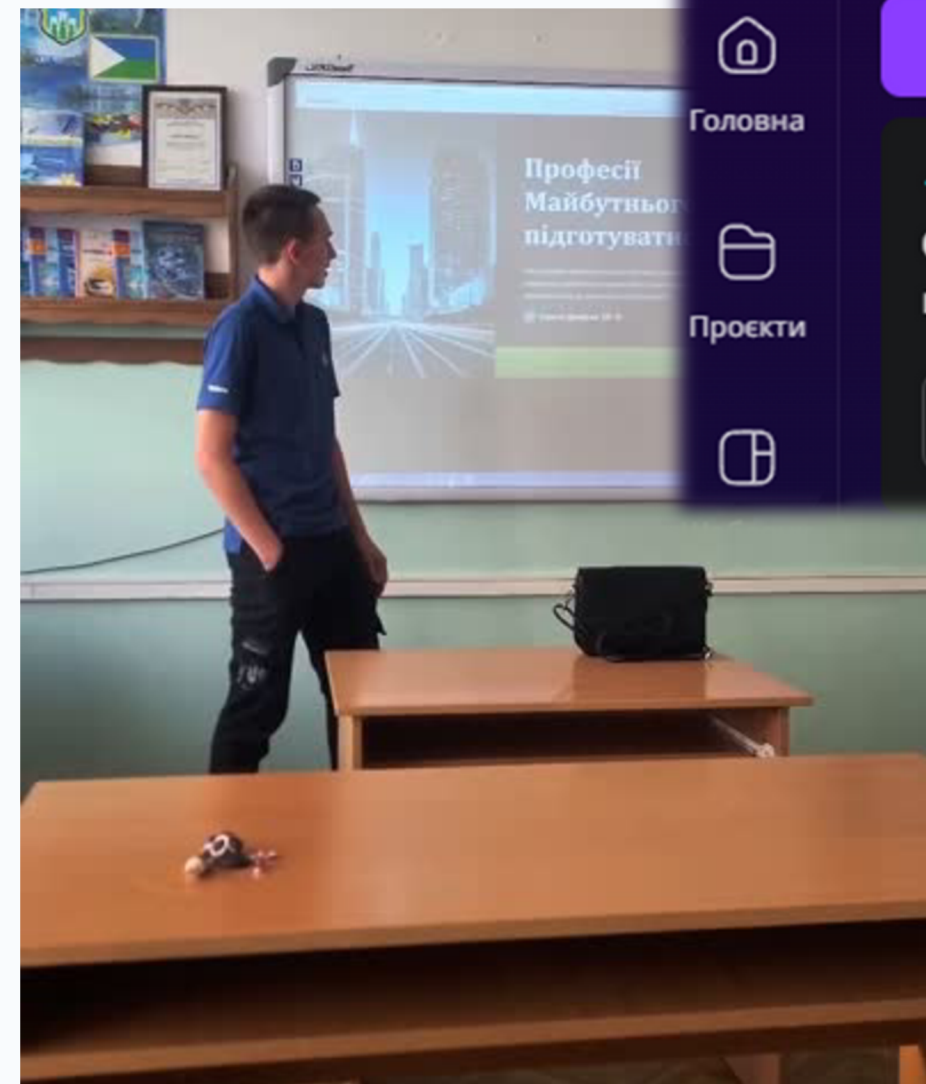
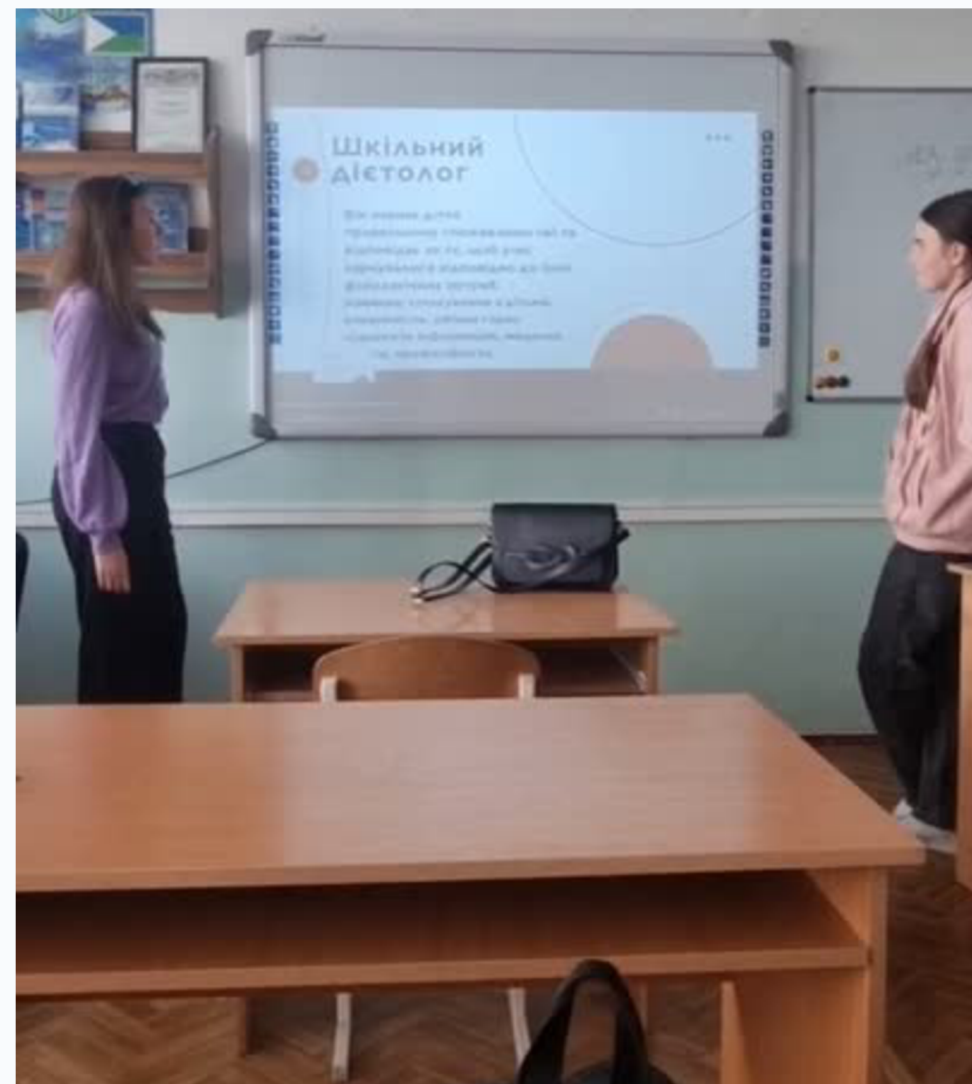
Canva допомагає учням творювати власні навчальні проекти, включаючи постери, буклети та презентації

Проект "Основні тенденції розвитку графічного дизайну"



Це розвиває навички роботи з графічними редакторами та сприяє розвитку творчого мислення

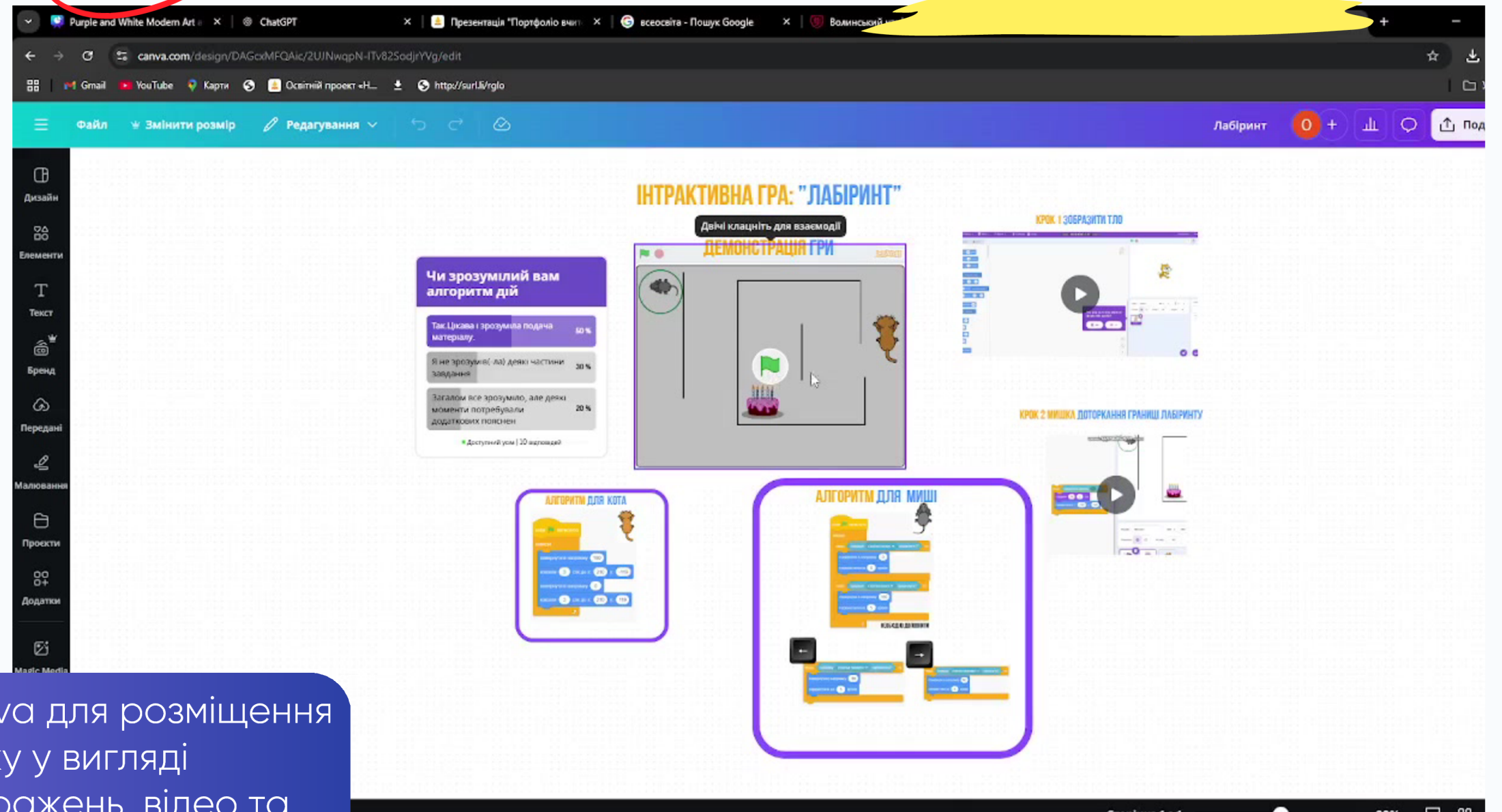
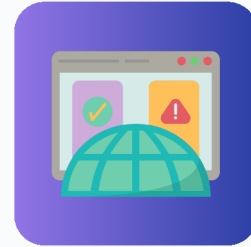
Проект "Професії майбутнього"



CANVA НА ПРАКТИЦІ

Однією з найкорисніших функцій цієї платформи є **інтерактивна дошка**, яку я використовую для підготовки завдань і організації навчального процесу

Створення ігрового проекту з ігровим сюжетом



Використовую дошку Canva для розміщення основного матеріалу уроку у вигляді структурованих схем, зображень, відео та коротких текстових пояснень

Учні можуть взаємодіяти з матеріалом у режимі реального часу

CANVA НА ПРАКТИЦІ

Практична робота Одновимірні масиви



Це ми люди просто шукаємо визначаємо і навіть не задумуємось, як це відбувається. Сьогодні у нас є шанс розібратись не лише в програмному аспекті, але і в людському.



LESSONS

Для того щоб зрозуміти, як відбувається пошук найбільшого елемента деякої табличної величини, уважно себе на місці виконавця алгоритму.

Елементи табличної величини записані в пам'яті, доступ до комірок якої здійснюється за номерами елементів. Виконавець може одночасно відкривати доступ до однієї комірки. Нехай задано лінійну таблицю з n цілих чисел.

a[1]	a[2]	a[3]	...	a[n]	max
5	6	4	...	9	?

Виконаємо такий алгоритм:



1

Прочитаємо з пам'яті **перший елемент таблиці**. Його значення **дорівнює 5**. Запам'ятаємо його як максимальне — надамо його значення величині

Крок	Елементи	max
1	5	5

max=5

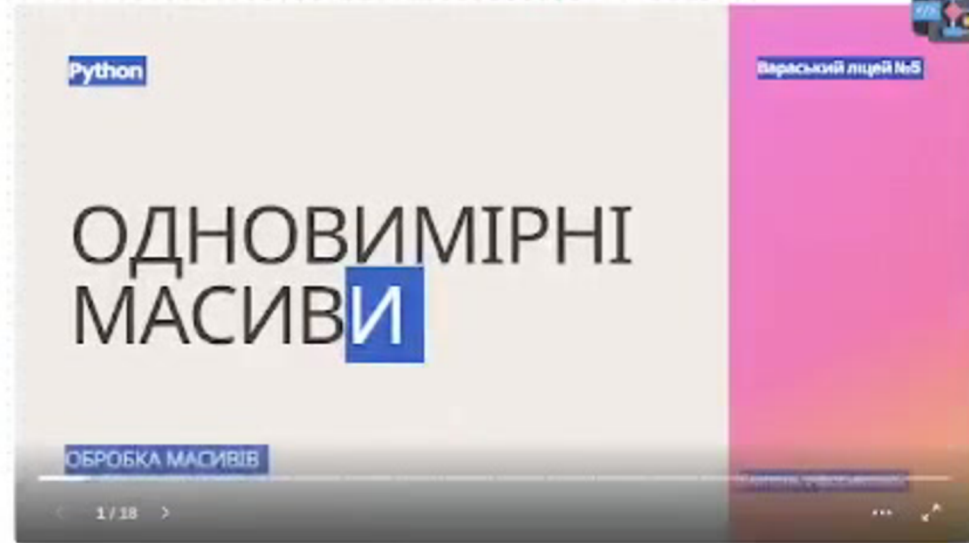
2

Прочитаємо другий елемент таблиці. Його значення більше за **max (6 > 5)**, тому «забудемо» про попереднє значення й запам'ятаємо значення

Крок	Елементи	max
2	5 6	6

max=6

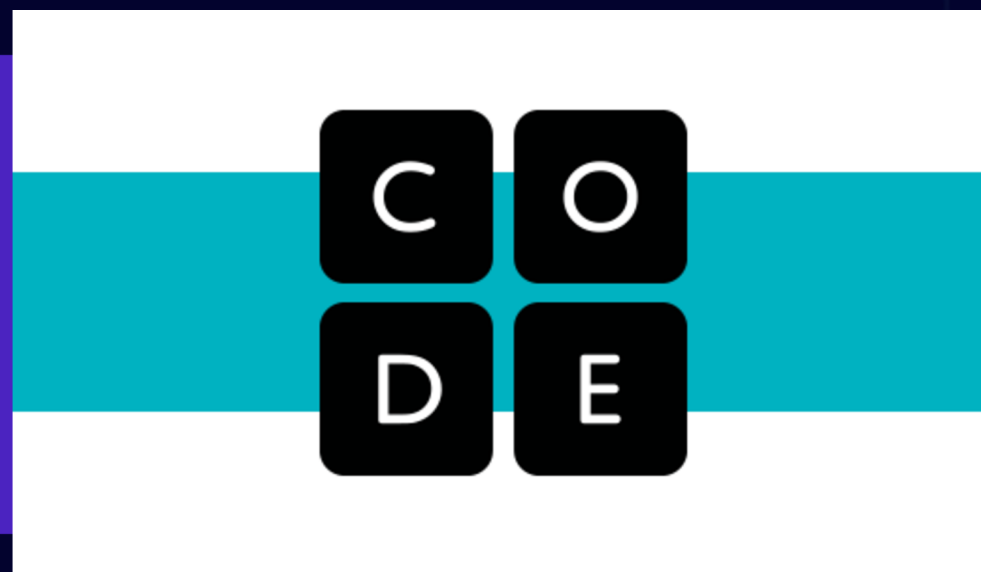
Актуалізація опорних знань



Canva дозволяє всім учасникам працювати над однією дошкою одночасно. Учні можуть візуалізувати свої ідеї, створювати концепт-карти та спільно шукати вирішення проблем.

ПРАКТИЧНЕ
ЗАСТОСУВАННЯ

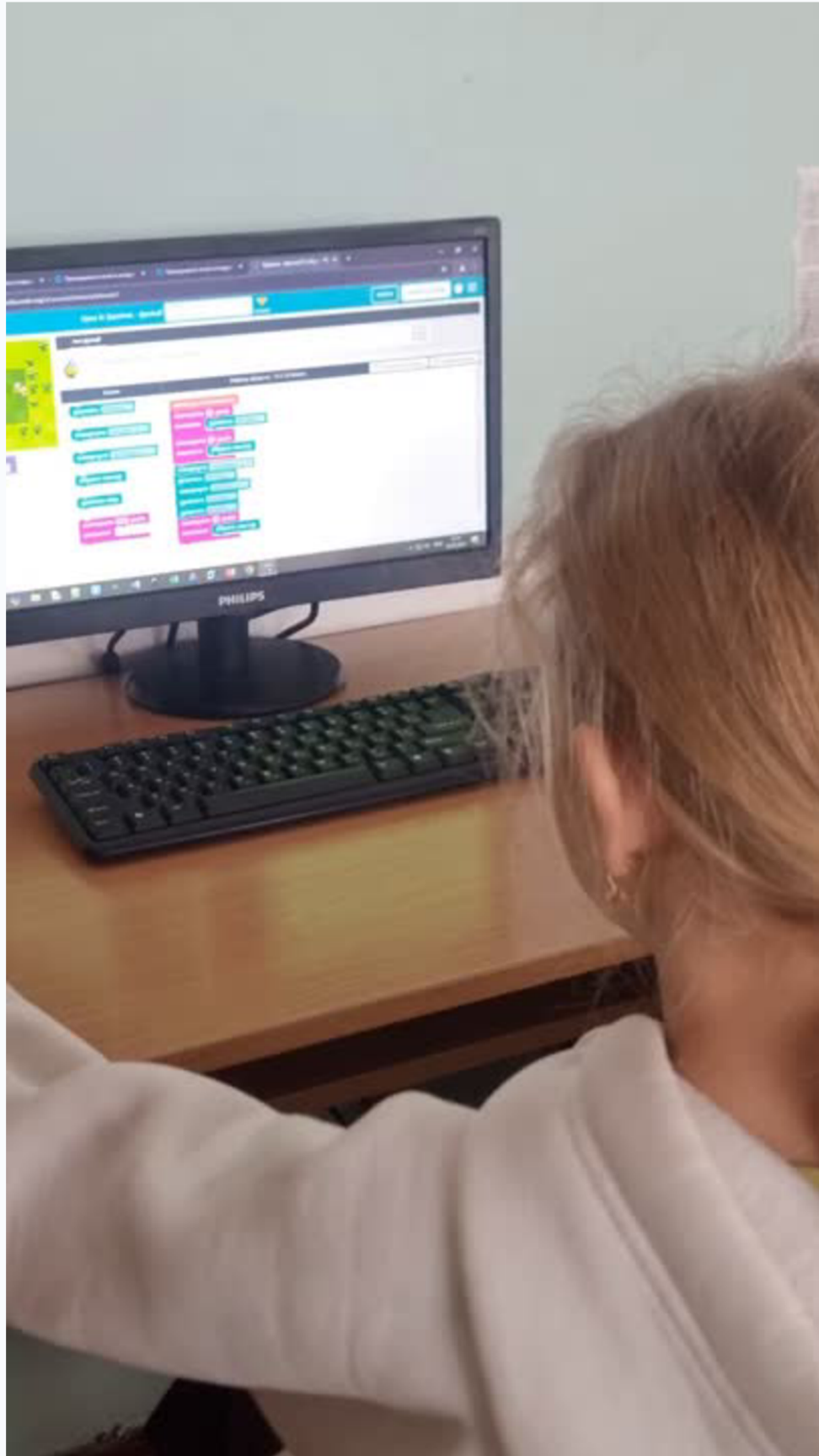
ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ



геймефікація на уроках інформатики

CODE.ORG НА ПРАКТИЦІ

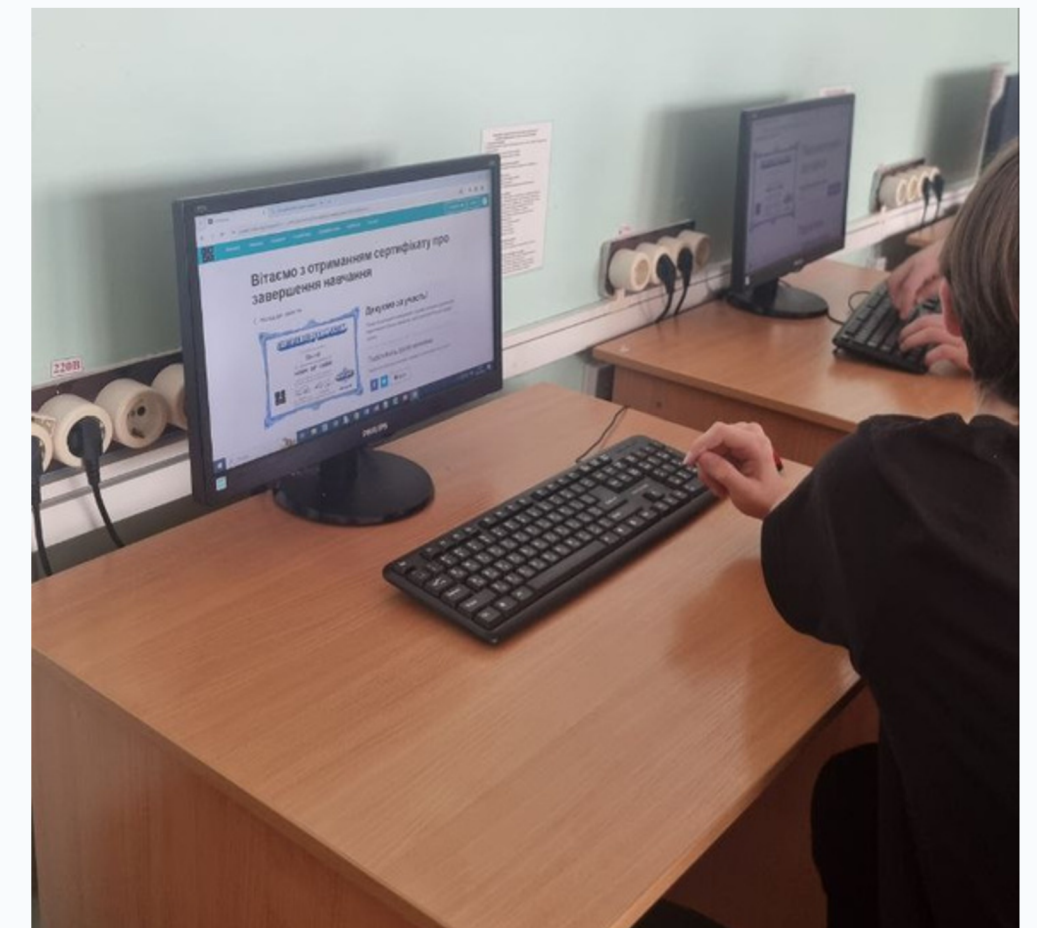
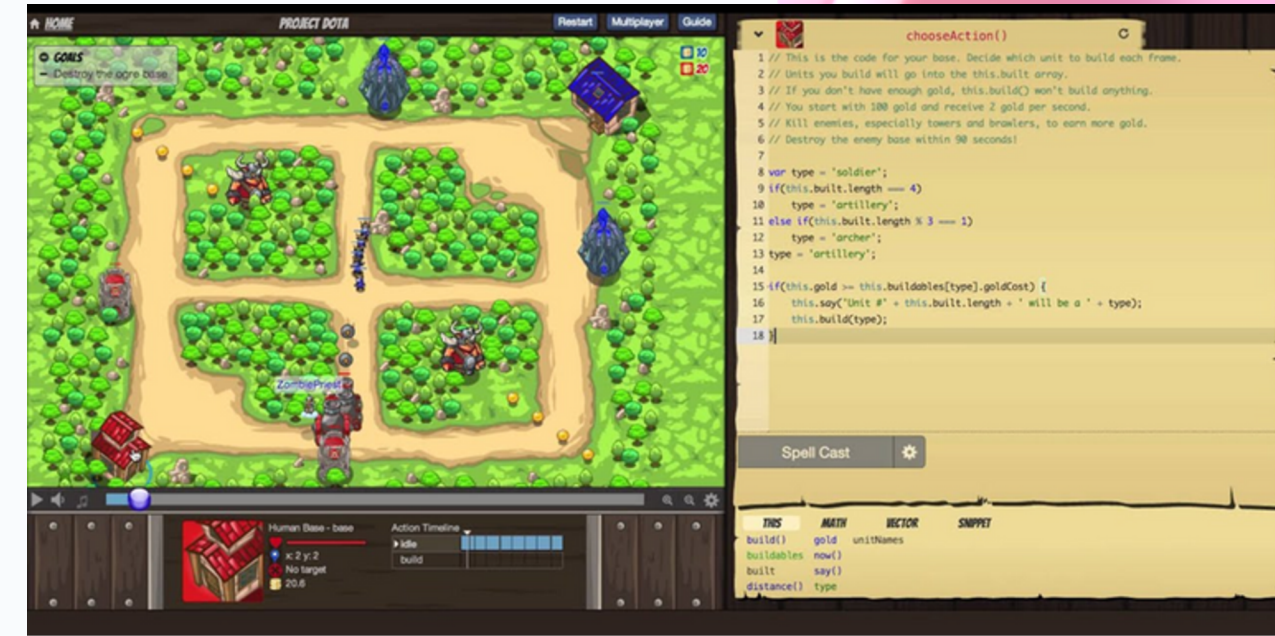
Як я використовую **Code.org** та **Codecombat** у навчанні



Використовую для ознайомлення учнів з основними алгоритмічними конструкціями

Учні створюють анімації, ігри та інтерактивні історії через простий інтерфейс

Code.org та Code.org підтримує такі мови, як Python, що дозволяє плавно перейти до написання коду вручну



ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСНОГО САЙТУ ДЛЯ РОБОТИ З УЧНЯМИ

Власний сайт є зручним інструментом для централізації навчальних матеріалів, спрощення комунікації та підвищення ефективності навчання.

The screenshot shows a web browser displaying the blog of Oksana Mikolayivna, a computer teacher at the 5th Liceum in Kachynsk. The page features a grid of educational materials:

- 9 клас**: **ОДНОВИМІРНІ МАСИВИ**. **РОЗВ'ЯЗОК ЗАДАЧ**. Інструктаж з БЖД. Алгоритми опрацювання масивів: знаходження підсумків величин, зокрема для елементів. качинська о.м mybiology – лютого 20, 2025
- ВІКТОРИНА**: **"Я НЕ РОБОТ! ДОВЕДИ ЦЕ!"**. ІДЕНТИФІКАЦІЯ АУТЕНТИФІКАЦІЯ КОРИСТУВАЧІВ. Розмежування доступу зареєстрованих користувачів до качинська о.м mybiology – лютого 20, 2025
- 9 клас**: **ОДНОВИМІРНІ МАСИВИ**. **ОПРАЦЮВАННЯ МАСИВІВ**. **ТЕМАТИЧНА РОБОТА**. Інструктаж з БЖД. Розв'язування задач. Практична робота №9. качинська о.м mybiology – січня 29, 2025
- 8 клас**: **ГРАФІЧНИЙ МОДУЛЬ TKINTER**. **СТВОРЕННЯ ПРОГРАМИ З КНОПКАМИ ТА НАПИСАМИ**. Алгоритми та програми. ТЕСТ ДО УРОКУ. Практична робота № 9. Створення програми з кнопками та написами качинська о.м mybiology – січня 27, 2025
- 9 клас**: **ОДНОВИМІРНІ МАСИВИ**. **ОПРАЦЮВАННЯ МАСИВІВ**. Алгоритми та програми. ПРАКТИЧНА РОБОТА. Практична робота "Опрацювання масивів" качинська о.м mybiology – січня 23, 2025
- Scratch online**: **Тестування**. Виконавець. Середовище Scratch. Поняття алгоритму. Виконавець. Виконавці алгоритмів та їхні системи команд. качинська о.м mybiology – січня 13, 2025

On the right side of the page, there is a sidebar with a search bar, a confirmation button "Підтвердіть свою особу", and statistics: "Загальна кількість переглядів сторінки" (14,932) and "Мітки".

Розміщення навчальних матеріалів

На сайті доступні конспекти уроків, презентації, відеоуроки та корисні посилання.

Учні можуть у будь-який час ознайомитися з матеріалами, що спрощує самотійне навчання

Використання штучного інтелекту у навчанні

Штучний інтелект допомагає
персоналізувати навчання,
створювати адаптивні завдання

01

Створення візуальних матеріалів

Використовую ШІ для створення візуальних матеріалів, таких як інфографіки, банери та інтерактивні презентації.

02

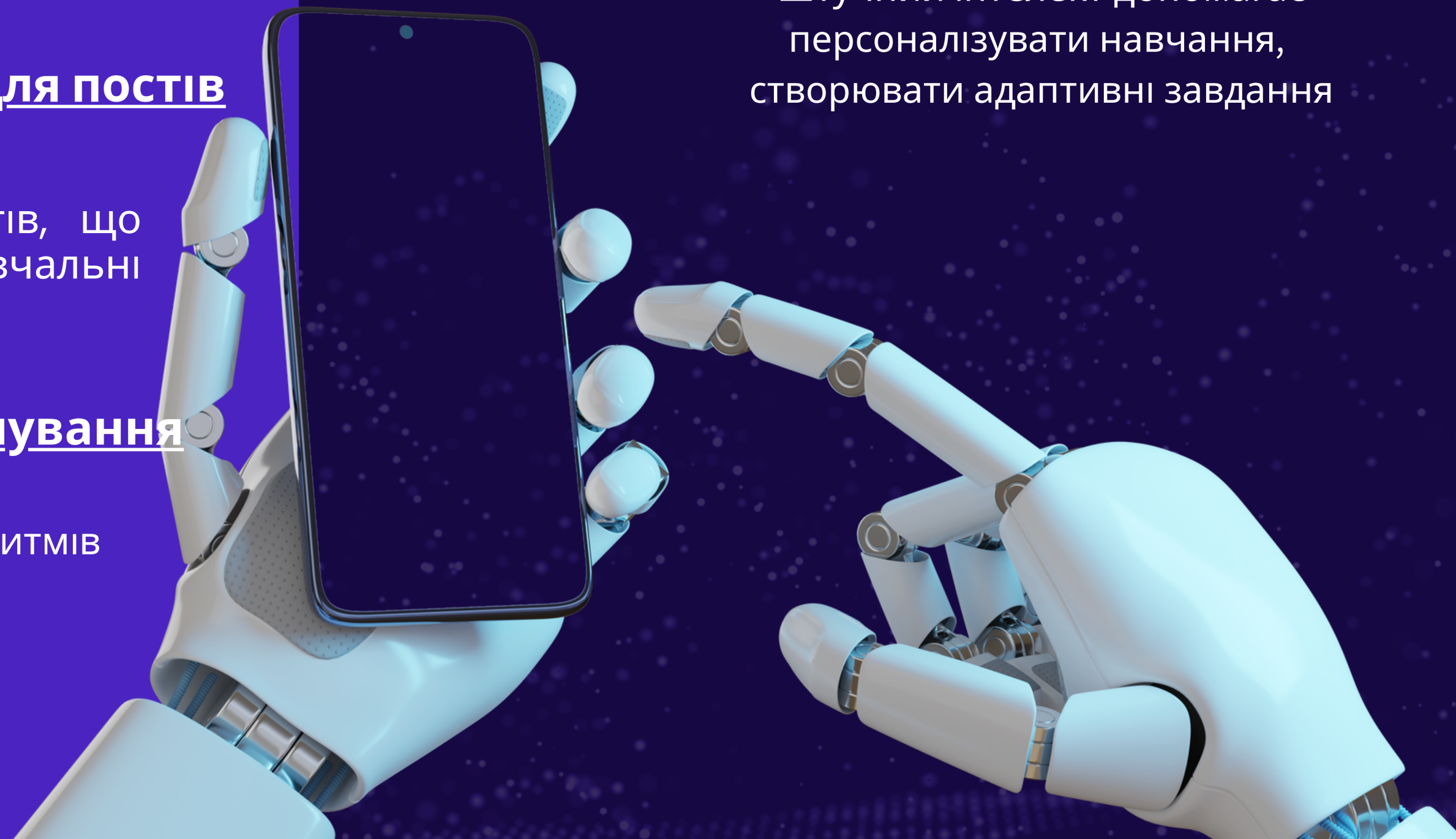
Генерую зображення для постів

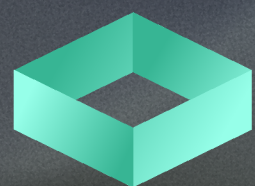
Генерую зображення для постів, що допомагає візуалізувати навчальні теми та зацікавити учнів.

03

Розбір задач з програмування

Використовую ШІ для аналізу алгоритмів і пояснення рішень задач з Python





Дякую за увагу