

Застосування ІТ сервісів в діяльності вчителя української мови та літератури

Каланча Яра

Зміст

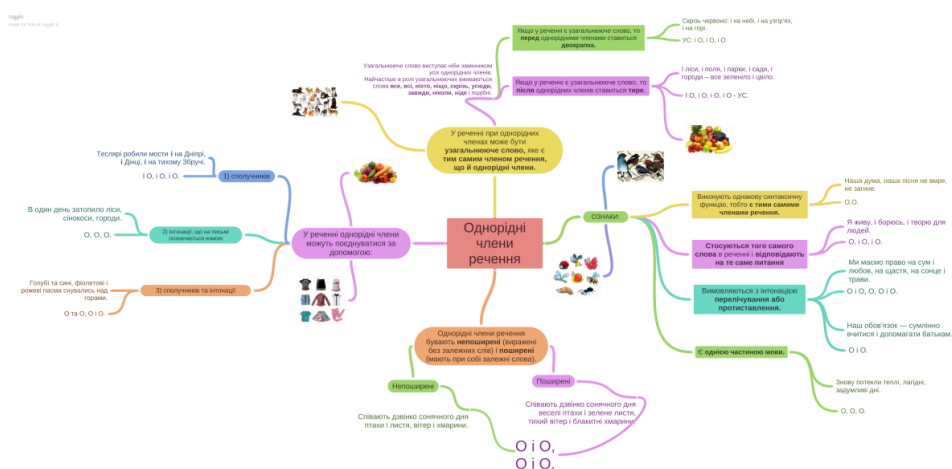
1. Ментальні мапи	3
2. Хмари слів	5
3. ФБ-сторінки.....	7
4. Скрайбінг та відеоскрайбінг.....	9
5. Створення тестів на Google Forms.....	10
6. Інтерактивні плакати Genial.ly.....	12
7. Книжка Storyjumper.....	13
8. Флеш-карти	15
9. QR коди+LearningApps=КВЕСТ.....	16
10. Віртуальні дошки.....	27
11. «Використання інформаційних технологій на уроках української мови та літератури»	29
12. Використана література	30

Ментальні мапи

Ментальна мапа або мапа пам'яті, асоціативна мапа - це техніка візуалізації мислення, діаграма, на якій відображені слова, ідеї, завдання. Способи застосування ментальних карт дуже різноманітні, наприклад, їх можна використовувати для того, щоб зафіксувати, зрозуміти і запам'ятати зміст книги або тексту, згенерувати і записати ідеї, розібратися в новій темі, підготуватися до прийняття рішення. Ця діаграма становить собою деревовидну структуру (також з можливими зв'язками між гілками) і подає семантичні або інші зв'язки між фрагментами інформації.

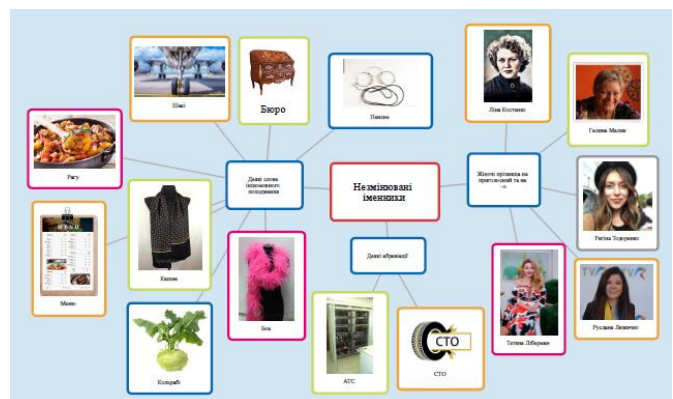
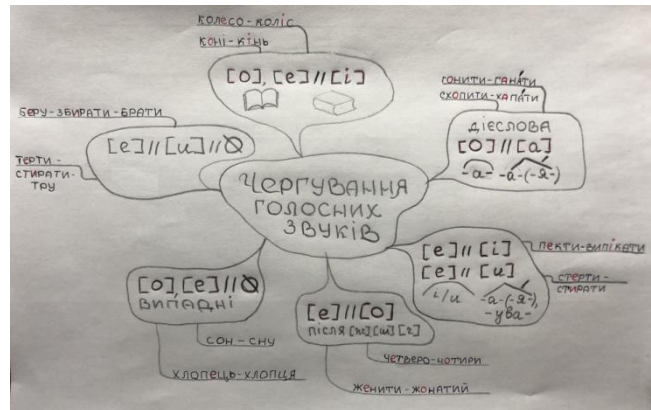
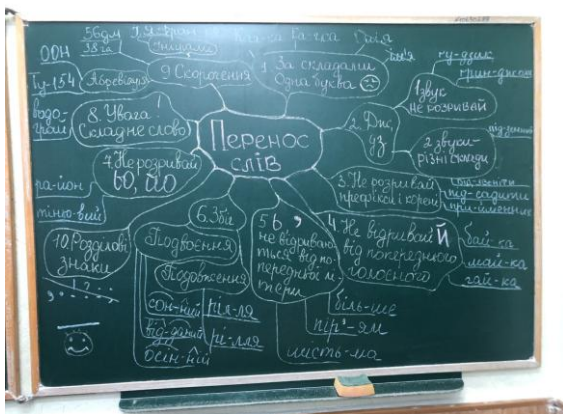
Використання ментальних мап на навчальному занятті розширює можливості організації інтерактивного навчання.

Такого виду дидактичні матеріали можна виготовляти за допомогою програм або на папері власноруч.

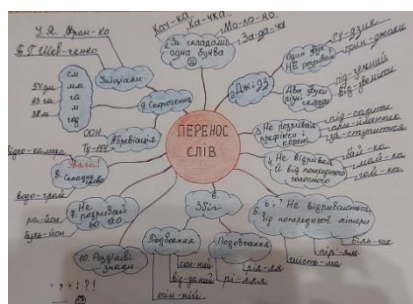


3





Учнівські роботи:



Хмари слів

Хмара тегів (зважений список) являє собою візуальне подання неформатованого тексту. Важливість кожного ключового слова позначається розміром шрифту або кольором. Кольорова хмара зі слів приковує погляд до об'єкта і змушує зосередитися на матеріалі. Хмара містить в собі як візуальну інформацію (наприклад, форма хмари), так і смислове навантаження - сам текст. Хмара слів краще запам'ятовується.

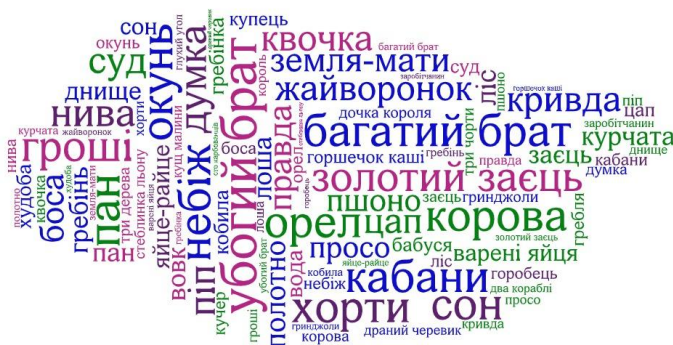
Можливості використання хмари слів у навчанні:

- ✓ записати тему уроку, яку учні повинні визначити;
- ✓ попросити скласти пропозиції щодо визначеної теми, «хмара» виступає в якості опорного конспекту;
- ✓ можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку;
- ✓ скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з хмари;
- ✓ створити словникову «хмару» на основі невеликих нещодавно вивчених навчальних текстів, і попросити учнів пригадати, про що були ці тексти, і в якому саме контексті використовувалися слова;
- ✓ показати «хмару», складену зі слів, узятих із незнайомого тексту, і попросити здогадатися про його зміст;
- ✓ перетворити нудний текст в цікаву головоломку;
- ✓ написати зашифровану листівку другу;
- ✓ повторити основні поняття теми, що вивчається;
- ✓ категорії слів, правопис яких потрібно запам'ятати;
- ✓ розподіл понять, що формують хмару, за певними критеріям.

1. «Сімнадцять іншомовних слів з подвоєнням»



2. «Розподіл образів народних казок «Мудра дівчина» і «Про Правду і Кривду»



3. «Характеристика Лиса Микити»



4. *Визначити види діяльності Леоніда Глібова*



5. Спрощення в групах приголосних. Слова, які потрібно запам'ятати.



ФБ-сторінки

Ефективним є використання такого виду роботи, як створення Фейсбук-сторінки письменника чи літературного героя. При вивченні біографії письменника діти заповнюють уявну сторінку, акцентуючи увагу на тому, що цікавило письменника, з ким він дружив, чим захоплювався, що було найбільшою перемогою чи поразкою у житті.

Заповнюючи сторінку, діти висловлюють власне ставлення до письменника, знаходять цікаву інформацію, сперечаються, приходять до спільного висновку.

Також створюють такі сторінки для характеристики образів твору: потрібно не тільки розповісти про героя, а висловити особисте ставлення до нього, проаналізувати вчинки персонажа.

facebook

Ел. пошта або номер телефону Пароль

Увійти

☒ Запам'ятати мене

[Забудь свій пароль?](#)



Особиста інформація
Прізвище, ім'я, по батькові

Дата народження

Місце народження

Місце проживання

Дата і місце смерті

Вид діяльності

Статус

Родина

Освіта

Життєві події

Друзі (сучасники)

Зовнішність

Риси характеру

Улюблені заняття

Цитати з творів:

Твори

facebook		Знайдіть свій телефон:	Пароль:	Вхід
		Особиста інформація Прізвище, ім'я, по батькові _____ Дата народження: _____ Місце народження: _____ Місце проживання: _____ Вид діяльності: _____		
Статус: _____		Друзі: 		
Родина: _____	Хис характеру: _____	Події з життя: _____		
Зовнішність: _____	Освіта: _____	Улюблені заняття: _____		
Цитати:				
_____	_____	_____	Твори: _____	

facebook



Особиста інформація

Прізвище, ім'я, по батькові:

Дата народження:

Місце народження:

Місце проживання:

Вид діяльності:

Друзі:

Статус:

Родина:

Риси характеру:

Події з життя:

Зовнішність:

Освіта:

Улюблені заняття:

Цитати:

Твори:

Скрайбінг та відеоскрайбінг

Оригінальне преставлення презентації, яка виконується фломастером на білому папері під супровід закадрового тексту, залучає одночасно слух, зір і уяву. Дуже часто такі мальовані відеоролики називають фломастерной анімацією, doodle відео або ще ось прикольна назва - «поясняшки».

«Екранізація» таким чином матеріалу допомагає яскраво, лаконічно, інформативно та креативно представити інформацію. Це може бути скрайбінг-фасилітація та відеоскрайбінг.

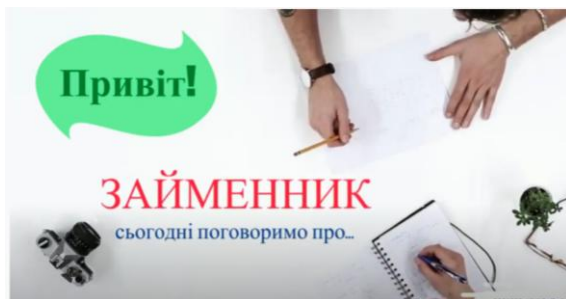
От, наприклад, у 5 класі при вивченні подовження та подвоєння приголосних діти мають запам'ятати п'ять іменників та п'ять прислівників. Зручно для цього використати скрайбінг, та скласти речення типу: «Зрання,



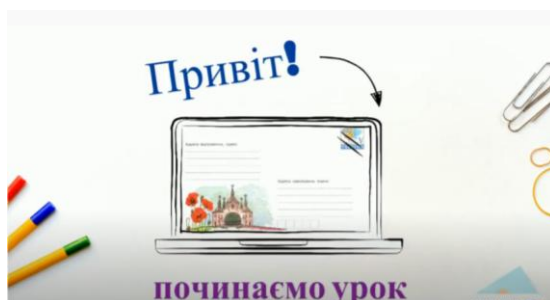
попідвіконню, попідтинню, спросоння, навмання рибалка пішов на риболовлю», «Суддя Ілля сів на рілля, прочитав статтю про породілля»

Відеоскрайбінг втілюється засобами спеціальних програм, які мають свою бібліотеку шаблонів та інструментів.

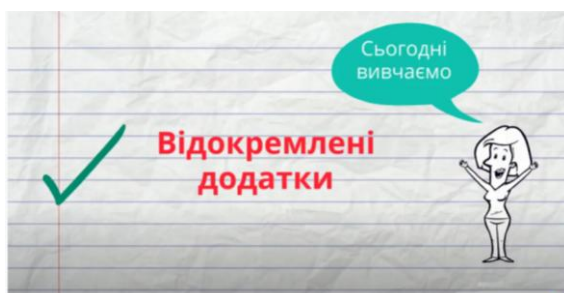
1



2



3



Створення тестів на Google Forms

Google Форми - це один з сервісів хмарного сховища Google Drive, засобами якого можна не лише швидко провести опитування, а й скласти список гостей, зібрати електронні адреси для розсилки новин і навіть провести вікторину. Форма підключається до електронної таблиці Google, і тоді відповіді респондентів будуть автоматично зберігатися в ній.

Під час змішаного чи дистанційного навчання такого типу опитування є корисними, адже забезпечують зворотній зв'язок. Правильно сформовані, обдумані та обґрунтовані завдання можна «оздобити» малюнками, ілюстраціями та графіками.



№	Предмет	Клас	Тема	QR коди
1	Українська мова	5	«Вставні слова»	
2	Українська мова	5	«Звертання»	
3	Українська мова	5	«Узагальнювальні слова при однорідних членах речення»	
4	Українська мова	6	«Відмінювання числівника»	
5	Українська мова	6	«Іменник І частина»	

6	Українська мова	6	«Контрольне тестування «Займенник»	
7	Українська мова	8	«Відокремлені додатки»	
8	Українська мова	8	«Відокремлені обставини»	
9	Українська мова	8	«Контрольна робота з теми «Відокремлені члени речення»	
10	Українська мова	9	«Контрольна робота «Складне речення з різними видами зв'язку»	
11	Українська мова	10	«Морфологічна норма. Іменник»	
12	Українська література	5	«Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії»	
13	Українська література	9	«Т. Г. Шевченко «Назар Стодоля»	
14	Українська література	9	«Марко Вовчок «Інститутка»	
15	Українська література	10	«Контрольна робота «Творчість Лесі Українки, Миколи Вороного, Олександра Олеся»	

Інтерактивні плакати Genial.ly

Інтерактивний плакат – це спосіб візуалізації інформації на основі одного зображення, до якого «мітками» (певними об'єктами) прикріплюються покликання на вебресурси, інтернет-документи, мультимедійні об'єкти: відео, аудіо, презентації, слайд-шоу, ігри, опитування тощо.

Інтерактивність – тренд сучасності. Головна перевага мультимедійного плакату полягає у тому, що учень може знайомитися з інформацією у будь-якому зручному порядку. Він може відкривати лише ті матеріали, що, наприклад, виявилися трошки складнішими та вимагають уточнення. Крім того, дітям подобається досліджувати та знаходити інтерактивні зони, відкривати віртуальні віконця з текстом чи картинками.

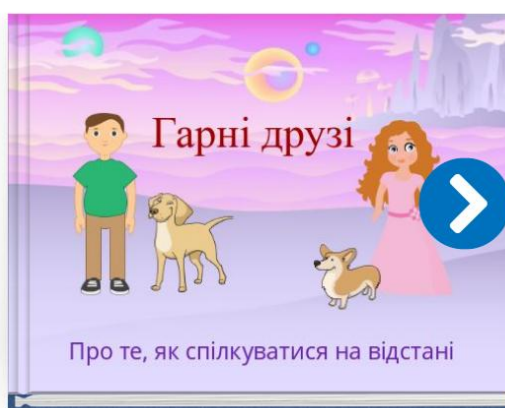


Книжка Storyjumper

На сторінки цифрової книги можна додати різні предмети, фонові зображення, картинки, завантажені з ПК, і тексти. Для кожної книги є можливість підібрати обкладинку і скласти невелику анотацію. Створений продукт зберігається на сервісі і є можливість роздрукувати. Замовлення книги в твердій палітурці - платна послуга.

У безкоштовному версії можна створити необмежену кількість цифрових книг на основі бібліотеки зображень або завантажених з комп'ютера картинок.

Сервіс можна використовувати для дослідницької та проектної діяльності школярів. Використовуючи можливості сервісу, учні можуть самостійно оформляти результати своєї проектної діяльності, створювати повідомлення по темі уроку і яскраві цифрові історії. Учитель за допомогою Storyjumper може створювати органічні та захоплюючі навчальні матеріали по темі уроку.



Флеш-карти

Флеш-картки – це змістовні двосторонні зображення з певною інформацією у лаконічній формі. Їх використовують для запам'ятовування будь-яких відомостей шляхом систематичного повторення під час перегляду асоціативних малюнків з відповідним коротким текстом. Також картки можуть містити запитання і відповіді на них.

Ідея методики належить німецькому журналісту Себастьяну Лейтнеру, який започаткував метод флеш-карток ще у 70-роках ХХ століття.

Головний принцип таких карток полягає у тому, що вони формують умови для активного запам'ятовування: один бік картки містить зображення чи запитання, а другий – правильну відповідь на нього.

1	<i>Літературознавчі терміни</i> 	
2	<i>Частини мови</i>  KtoNaNovenogo.ru	
3	<i>Класики української літератури</i> 	
4	<i>Фразеологізми</i> 	

QR коди+LearningApps=КВЕСТ

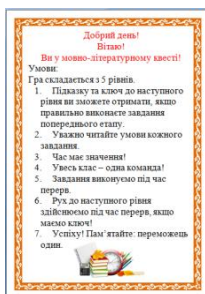
Назва «квест» походить від англійського слова quest, що означає «пошук», «пошуки пригод». Сьогодні квест у школі – це гра, основним принципом якої є покрокове виконання заздалегідь підготовлених завдань. Квести можуть бути командними або індивідуальними. Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки.

QR-код (від англ. *quick response* — швидкий відгук) – це винайдений близько двадцяти років тому в Японії двовимірний штрих-код, який дозволяє кодувати будь-яку інформацію – текст, веб-посилання, номер телефону та багато чого іншого. QR-код візуально представлений у вигляді чорно-білого квадрату, що нагадує лабіринт.

LearningApps.org - онлайновий 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.

Поєднавши вправи **LearningApps.org** та **QR-код** можна організувати цікавий та динамічний квест у рамках школи. Дотримуючись певного алгоритму, учні виконують завдання, переміщаються по рівнях тощо. Такий вид діяльності сприяє формуванню комунікативних компетентностей школяра.

Умови квесту

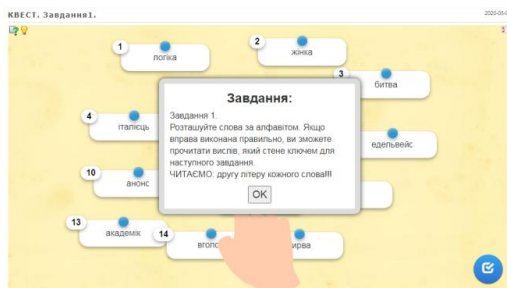


Завдання для 5 класу:

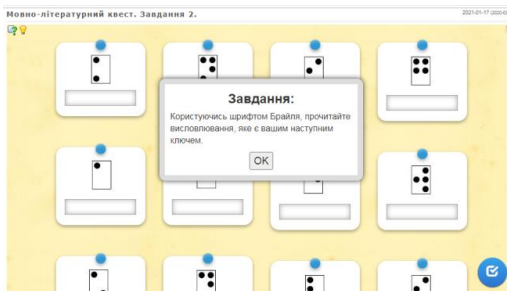
Завдання в learningapps.org

№ Завдання в конвертах Завдання в learningapps.org QR код

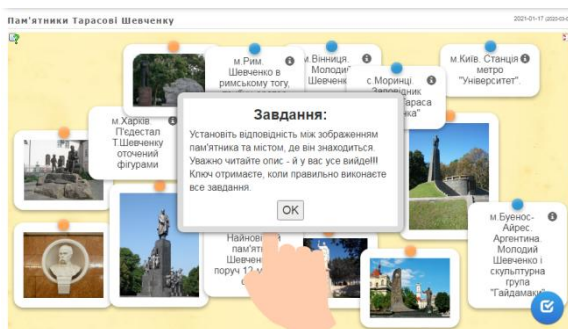
1



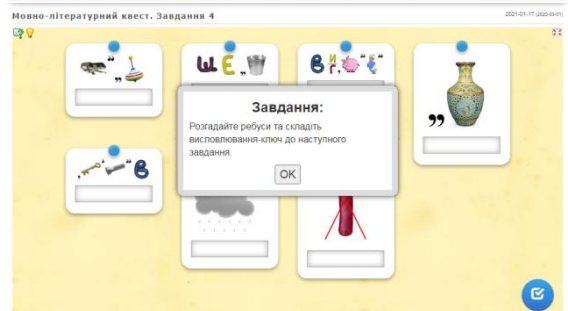
2



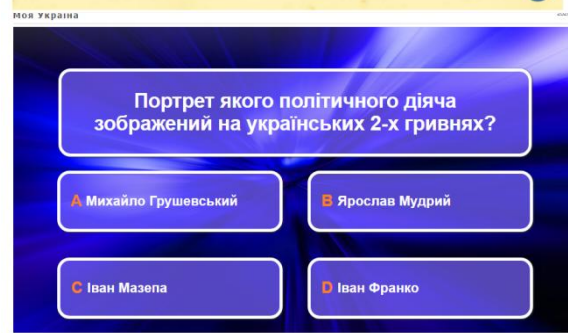
3



4



5



17

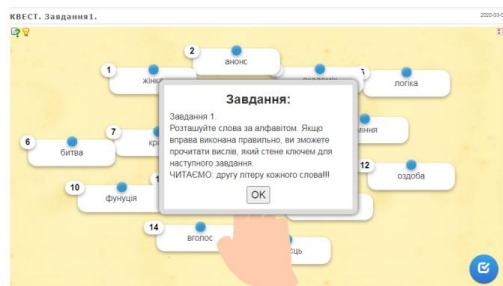
№

Завдання в конвертах

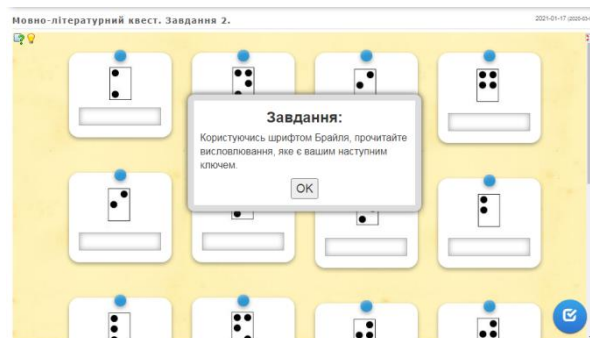
Завдання для 6 класу: Завдання в learningapps.org

QR код

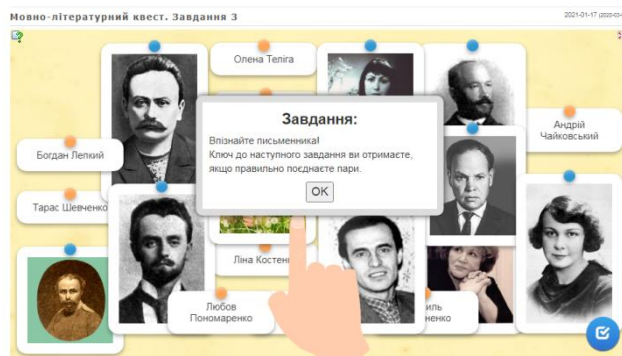
1



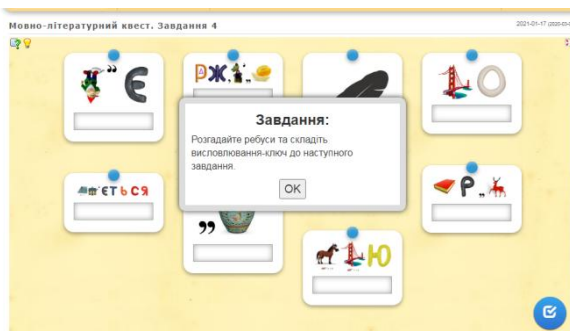
2



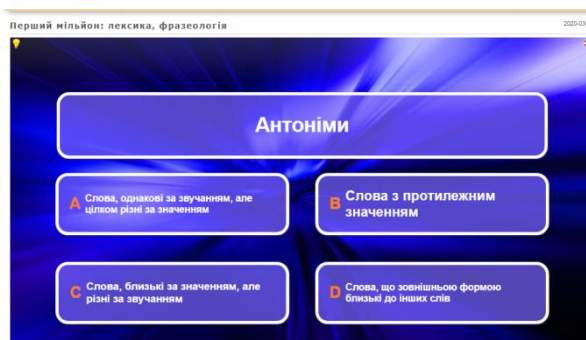
3



4



5



18

Завдання для 7 класу:

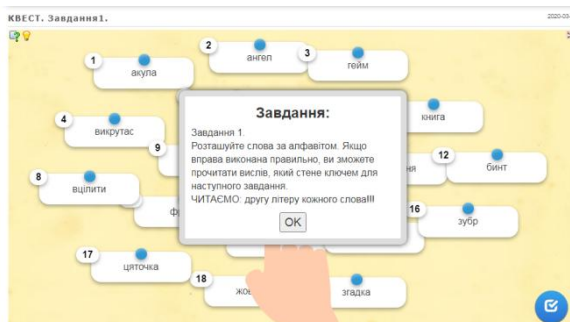
№

Завдання в
конвертах

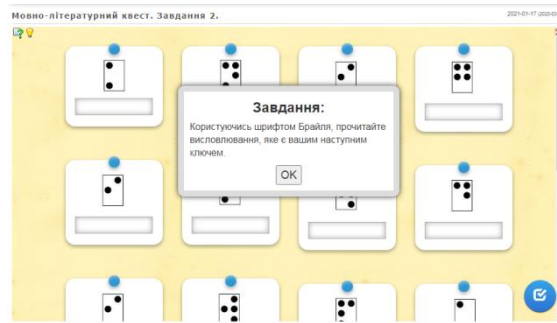
Завдання в **learningapps.org**

QR код

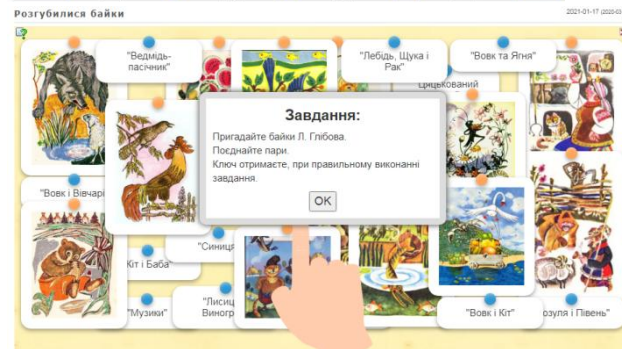
1



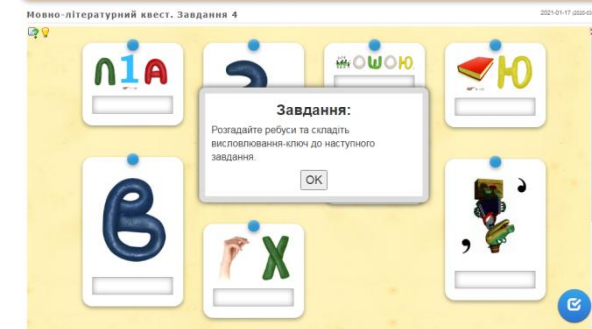
2



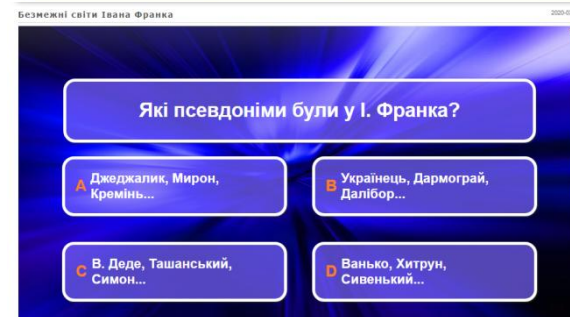
3



4



5



Пазли

«Пазл» в перекладі з англійської означає – головоломка, загадка. Збираючи пазл, можна подорожувати по різних містах і країнах, побачити кращі картини найвідоміших художників, зануритися у світ фентезі і казкових героїв, пограти з улюбленими тваринами і, взагалі, - створити свій власний світ.

1



2



3



4



5

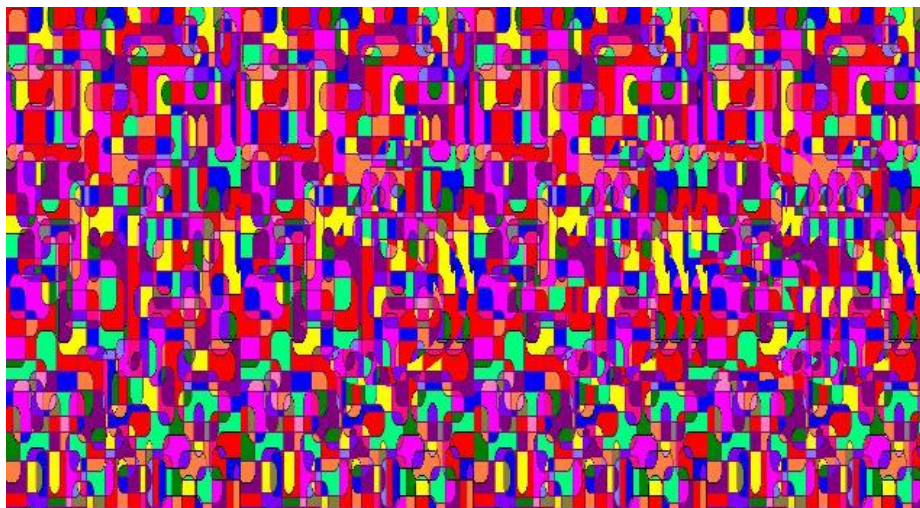


Стереограми

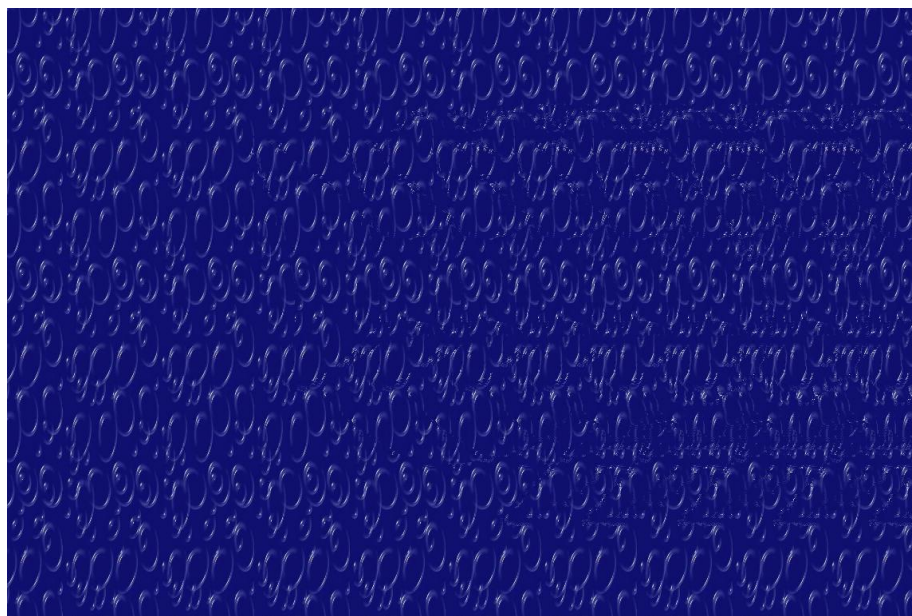
Майже всі люди володіють бінокулярним зором. Тобто двома очима ми бачимо зображення об'ємним, можемо порівняти відстань між предметами і їх віддаленість від нас. Ця особливість людського зору дозволяє розглядати стереокартинки. Стереограма складається з двох малюнків. Один малюнок тла, який ми бачимо без зусиль. Інший - це спеціально підготовлена 3D модель. При накладанні один на одного вони стають стереограмою.

Переглядання стереограм - це гімнастика для очей, що дозволяє позбутися, за словами офтальмологів, короткозорості або далекозорості. Корисно застосовувати таке розслаблення і для втомлених очей. Особливо це корисно людям, які багато працюють за комп'ютером. Є випадки, коли люди, використовуючи цей прийом, позбулися й астигматизму. Адже не випадково таке проведення часу називають спортом для очей.

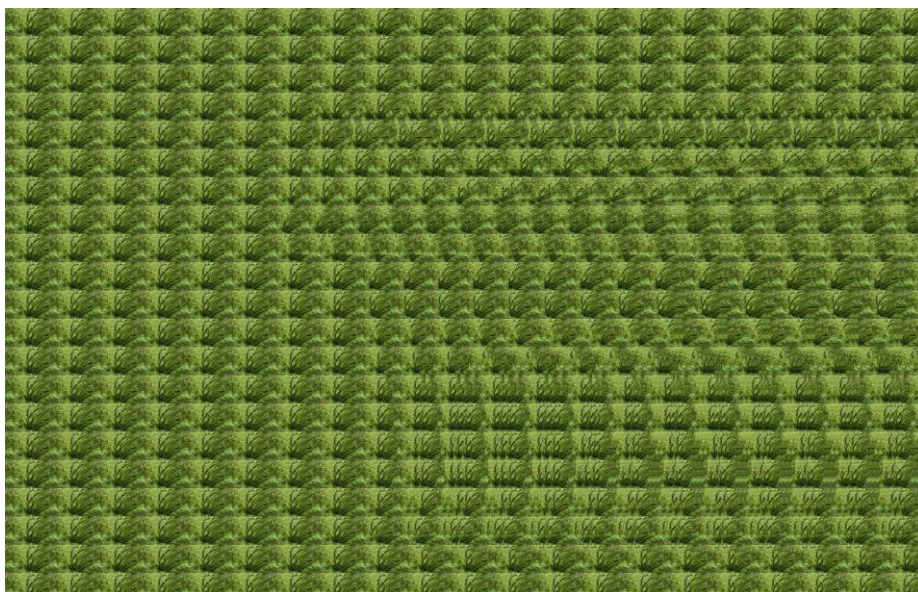
А). «5-В»



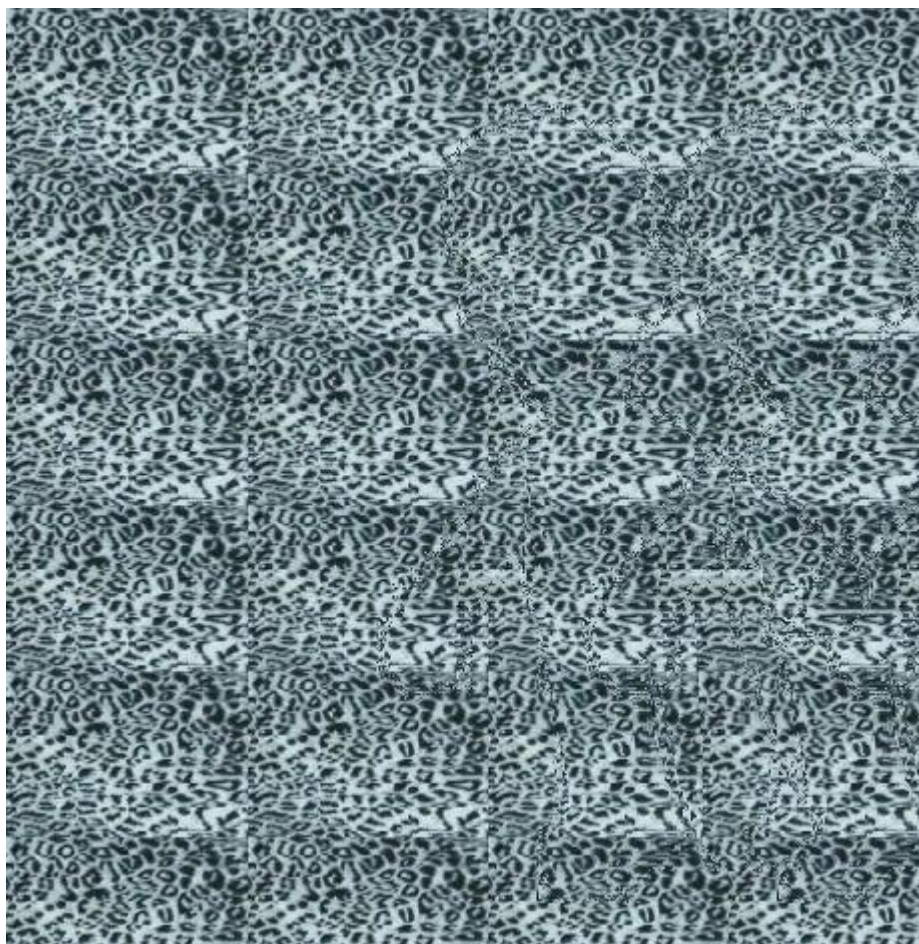
Б). «Говорюща риба»



В). «Білий кінь Шептало»



Г). «Федько-халаманик»



Кросворди, ребуси, головоломки

Кросворд — гра-задача, яка полягає у вписуванні літер у перехресні рядки клітинок накресленої фігури так, щоб за горизонталлю та вертикаллю вийшли загадані слова. Існують різні види кросвордів. Ефективно використовувати такі ігри під час запам'ятовування термінів і визначень, самостійної роботи учнів, як своєрідний метод (прийом) тематичного та підсумкового контролю знань в ігровій формі.

Кросворди складають і самі учні, застосовуючи в процесі цього нестандартність мислення, яскравість і оригінальність ідей.

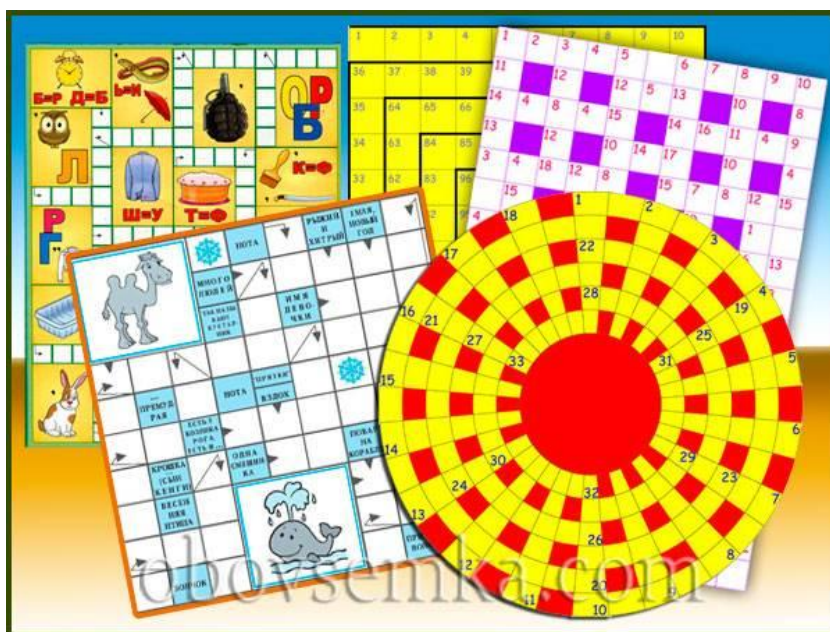
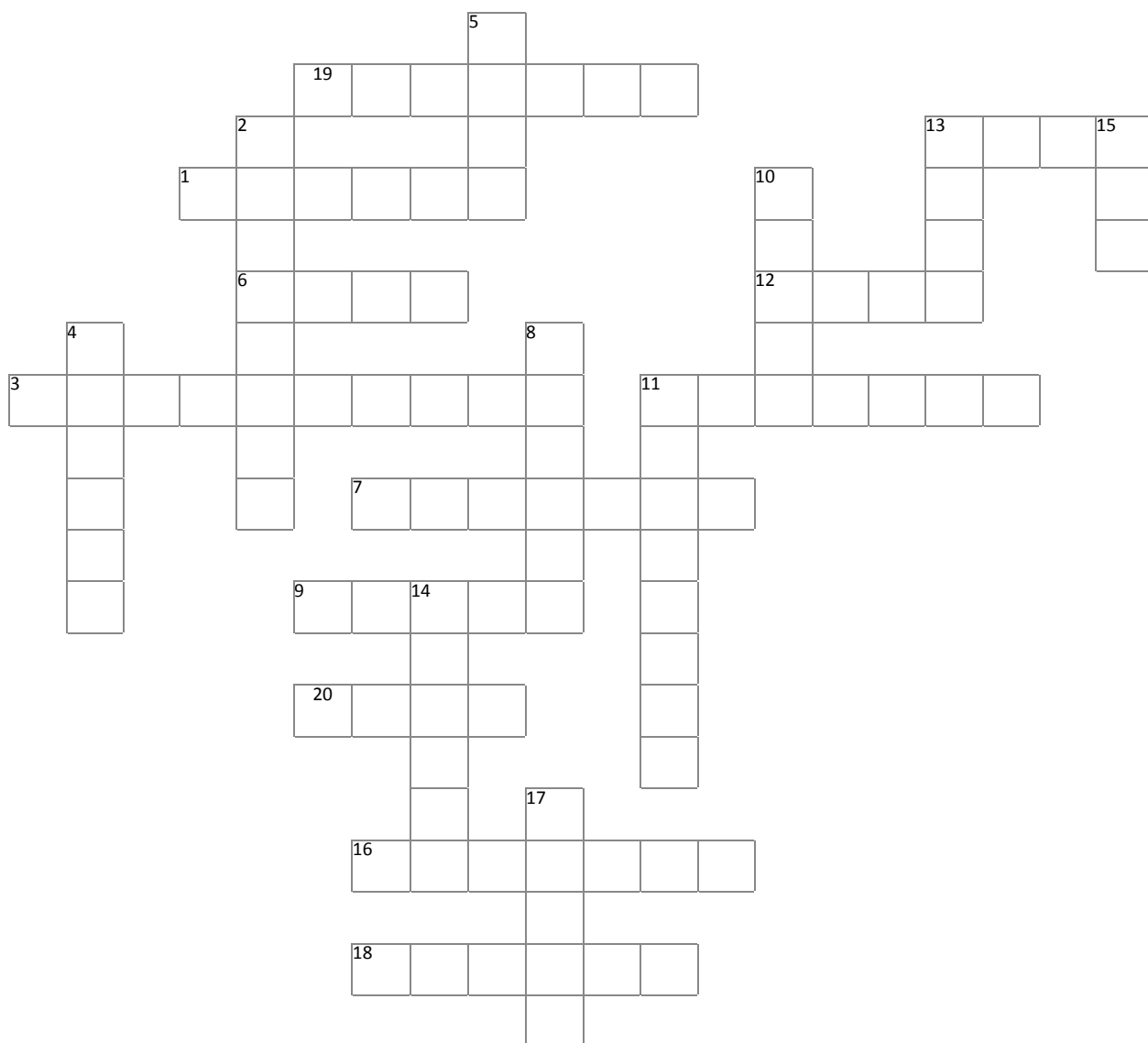
Кросворд за змістом казки «Яйце-райце»

По горизонталі:

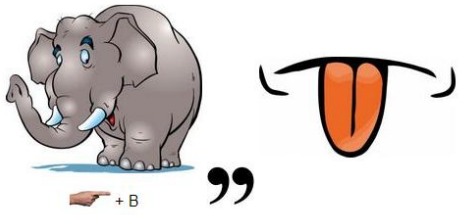
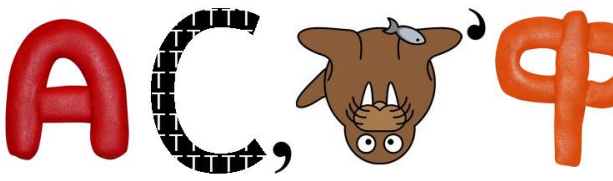
1. Хто перший виліз із нори?
3. Миша була царицею, а царем хто?
6. Хто сидів на дереві, коли його підстеріг стрілець?
7. Як померла змія?
9. Продовжте речення «Я стану пшеницею, а ти...»
11. Яка зернова культура стала приводом для війни між птахами та звірами?
12. Хто другий виліз із нори?
13. Що було в яйці?
16. Хто допоміг миші перемогти у війні птахів?
18. Продовжте речення «Стану я монастирем, таким старим, що от-от розвалиться, а ти - ...»
19. Кого зліпила дівка з тіста на шишках?
20. Хто допоміг заліпити яйце-райце?

По вертикалі:

2. Що потрібно було зробити чоловікові перед тим, як розбивати яйце-райце?
4. Хто з родини птаха дав чоловікові яйце-райце?
5. Ким стала змія, щоб піймати окуня?
8. Продовжте речення «Я тебе зроблю річкою, а сама стану ...»
10. «І тепер живе ...» - доповніть кінцівку твору.
11. Що мало лежати в змії на столі після першого випробування?
13. Кого віддав чоловік за допомогу змії?
14. Яка річка згадується в казці?
15. Скільки тварин з'їв птах, перебуваючи в чоловіка?
17. Яку золоту тварину загадала змія піймати парубкові?



Рéбус — загадка, в якій слова, що розгадуються, зображено у вигляді комбінації малюнків з літерами та іншими знаками. Слово «ребус» запозичене з французької мови. Вчені довели, що розгадування ребуси чи загадки кожного дня, тренує пам'ять та розумові здібності.

 «Зима»	 «Дієслово»
 «Словник»	 «Повість»
 «Фольклор»	 «Числівник»
 «Лірика»	 «Апостроф»
 «Дефіс»	 «Вигук»

Головоломка «Знайди слова» - чудовий спосіб покращити грамотність та можливість ефективно тренувати увагу. Виконання такого типу завдань допоможе учневі дізнатися написання нових слів, розвивати уважність, а також попрактикуватися в читанні. Учні зафарбовують букви кольоровими олівцями, кожне слово - іншим кольором, потім вписують знайдені слова.

Матеріал створено з допомогою ресурсу "Розвиток дитини". За допомогою генератора можна створювати завдання різної складності з будь-яких слів на ваш вибір.

1. Казка «Фарбований Лис»

Розвиток дитини Учень: _____

Знайди слова

Ц	П	Х	Т	И	О	Щ	Й	Б	А	О	Ш	П	П
О	Ф	Л	И	С	И	Ч	К	И	Є	Р	Г	В	Х
Ф	Й	І	О	Г	Щ	Б	Д	Р	К	У	Р	К	А
Ш	В	Т	И	Я	Л	И	С	М	А	В	П	А	Я
І	Я	С	Ц	М	Б	Д	А	А	Ф	Х	Г	Ч	Л
Б	И	З	Д	В	Б	Й	Т	Л	Г	Х	І	М	С
П	П	О	С	Т	Р	О	М	И	С	Л	Б	Є	В
В	Й	Г	В	І	Щ	Ж	Х	Є	Ч	О	Ж	Я	Р
З	Е	В	У	И	Ш	Р	Х	Д	І	Ж	А	Й	К
Ш	В	Е	Л	М	І	Л	Ь	О	Л	Є	Н	Ь	Б
І	Д	С	Т	Р	І	Л	Ь	Ц	І	Й	Н	І	Л
Б	Т	Я	З	С	У	Х	М	И	К	И	Т	А	Ч
Е	Є	Х	И	У	І	А	Г	Ф	Р	У	З	Я	У
С	О	Б	А	К	И	О	К	А	Б	А	Н	Ш	Г
Є	Б	М	А	Л	Я	Р	У	В	О	В	К	И	Ю

Список слів:

- МАЛІР
- СОБАКИ
- СТРИЖ
- ВОСК
- ФРУЗЯ
- КУРКА
- ОСТРОМИСЛ
- ДІЖА
- МАВПА
- КАВАН
- ЛИСИЧКИ
- МИКИТА
- ОЛЕНЬ
- ЛИС
- ВЕЛИДЬ

Завдання № PC161786A

2. «Частини мови»

Розвиток дитини Учень: _____

Знайди слова

Б	Х	І	І	М	Е	Н	Н	І	К	І	Ш	Т	У	І
І	Ш	Ж	Е	Ф	З	Х	Б	І	Ю	Ц	Е	Ч	І	
І	Я	С	П	Р	И	Й	М	Е	Н	Н	І	К	Р	О
Х	З	С	П	О	Л	У	Ч	Н	І	К	Ц	П	Я	У
П	Р	И	К	М	Е	Т	Н	І	К	Н	Ф	Ж	А	Т
О	Щ	Щ	У	Н	Б	И	О	Р	З	К	Ж	Н	Б	Д
К	І	Ц	Ю	П	Р	И	С	Л	І	В	Н	І	К	М
Л	В	В	Ю	Є	Ч	И	С	Л	І	В	Н	І	К	Ц
И	Ф	Я	Й	Ж	Л	В	А	Є	П	Б	З	І	Т	П
З	Щ	З	А	Й	М	Е	Н	Н	І	К	Я	Й	І	З
Ж	Ф	Г	Т	А	Е	Х	Ю	Е	М	Д	Ш	И	Н	А
Д	І	Є	С	Л	О	В	О	Ф	П	А	У	Є	В	Ю
Я	Ф	К	Д	О	З	Н	М	О	Ф	Б	С	З	Б	Ч
І	І	І	Й	В	Ц	Т	П	Ч	Є	Ш	Щ	Є	Б	
Ф	Ю	В	И	Г	У	К	П	Є	А	І	З	О	Й	Ц

Список слів:

- ІМЕННИК
- ПРИКМЕТНИК
- ЧИСЛНИК
- ДІЄСЛОВО
- ПРИСЛІВНИК
- ЗАІМЕННИК
- ПРИЙМЕНИК
- СПОЛУЧНИК
- ВІСЬОК

Завдання № PC1788000

3. «Спрощення не відбувається»

Розвиток дитини Учень: _____

Спрощення приголосних не відбувається:

Н	Ш	І	Й	Н	Т	Г	Ю	Т	П	К	Ц	Т	О	Ш
І	Н	Ф	Е	Ц	Ф	І	З	М	З	Т	Є	Є	Є	Ю
П	Е	С	Т	Л	И	В	И	А	М	Ф	І	Ц	Б	
Р	Ш	І	С	Т	А	Д	Ц	Я	Т	Б	Щ	Я	В	
Й	П	Р	О	Т	Е	С	Т	Н	И	Й	З	Щ	Я	Х
С	Б	В	Ж	А	Х	В	А	С	Т	Н	У	Т	И	Щ
Б	Є	Б	Т	У	Р	И	С	Т	С	Ь	К	И	Й	З
З	Ф	О	Р	П	О	С	Т	Н	И	Й	Ж	М	У	
Б	Н	А	Х	К	О	М	П	О	С	Т	Н	И	Й	Л
Ц	К	І	С	Т	Л	Я	В	И	Й	Ц	Ю	Р	У	І
Ш	Ю	Ч	Х	Р	Й	Н	Є	В	І	С	Т	Ц	І	Р
У	П	С	Х	В	А	С	Т	Л	И	В	И	Й	Н	К
С	О	С	Ш	В	И	П	У	С	К	Н	И	Й	Ч	
Д	Х	Ш	Т	Х	О	І	М	Є	Щ	Я	Щ	Ч	Ц	Ф
О	М	К	О	Н	Т	Р	А	С	Т	Н	И	Й	Е	Ч

Список слів:

- ВИПУСКНИЙ
- КІСЛЯВИЙ
- ІШТАНАДІЙ
- КОМПЮТНИЙ
- КОНТРАСТНИЙ
- ФОРТЕСНИЙ
- НЕВІСТІ
- ХВАСТУНИ
- ПЕСТЛИВИЙ
- ПРОТЕСТНИЙ
- ХВАСТЛИВИЙ
- ТУРИСТСЬКИЙ

Завдання № PC1907195

4. «Розділи мовознавства»

Розвиток дитини Учень: _____

Розділи мовознавства:

Н	П	І	Б	М	О	Р	Ф	О	Л	О	Г	І	Я	І
Щ	Р	У	П	У	Н	К	Т	У	А	Ц	І	Я	Є	М
С	И	Н	Т	А	К	С	И	С	Р	Я	У	В	Б	П
Л	О	Б	Ф	Р	Д	Я	І	Н	У	М	Т	Р	У	
А	Р	Б	І	К	К	С	П	Ч	Б	М	К	Л	Н	
Б	Р	Е	Т	И	М	О	Л	О	Г	І	Я	Ю	Д	
М	Є	Б	К	С	Л	О	В	О	Т	В	І	Р	І	О
І	Й	Б	Н	І	Г	Р	А	М	А	Т	И	К	А	В
Н	О	Ф	Р	А	З	Е	О	Л	О	Г	І	Я	Я	М
Ш	З	І	И	Є	О	Р	Ф	О	Є	П	І	Я	Є	Ф
Й	Г	О	Н	О	М	А	С	Т	И	К	А	Б	Л	У
І	Є	Ч	К	М	О	Р	Ф	Е	М	І	К	А	Є	Щ
Ф	Л	Є	К	С	И	К	О	Л	О	Г	І	Я	Я	Н
С	Ж	Й	Ф	О	Н	Е	Т	Н	К	А	Є	Г	М	Н
С	И	Щ	О	Р	Ф	О	Г	Р	А	Ф	І	Я	К	Р

Список слів:

- ОНОМАСТИКА
- ЛЕКСИКОЛОГІЯ
- ФОНЕТИКА
- СЛОВОВТІР
- ОРОГРАФІЯ
- ПУНКТУАЦІЯ
- СИНТАКСИС
- МОРФЕМІКА
- ОРОФЕЦІЯ
- ЕТИМОЛОГІЯ
- ФРАЗЕОЛОГІЯ
- МОРФОЛОГІЯ
- ГРАМАТИКА

Завдання № PC1948801

Віртуальні дошки

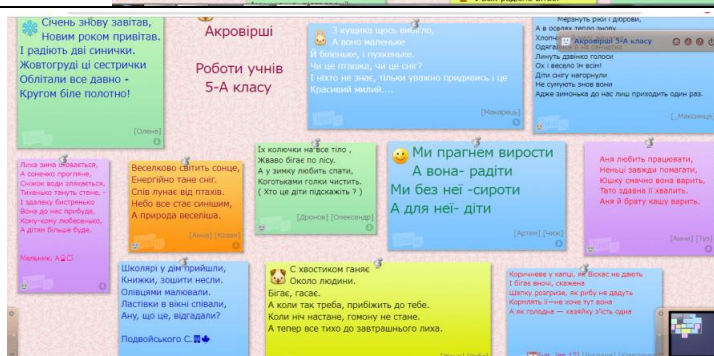
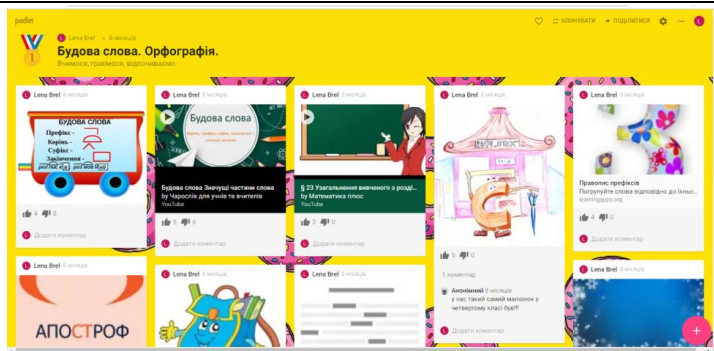
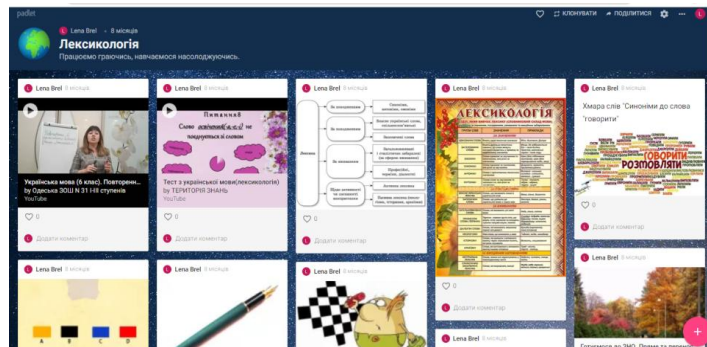
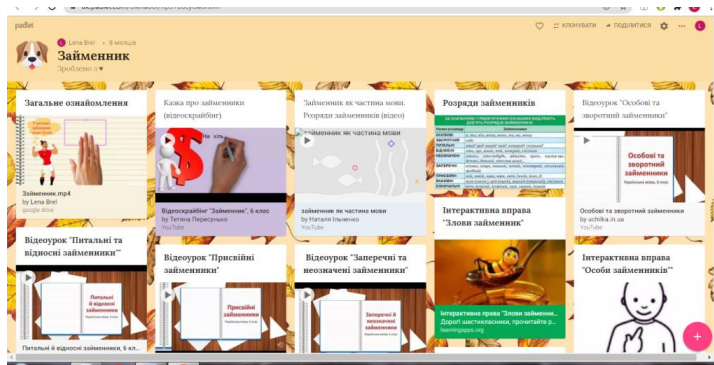
Віртуальна інтерактивна дошка (онлайн-дошка, електронна дошка, стіна, whiteboard-проект) — це мережевий соціальний ресурс, призначений для організації спільної роботи зі створення й редагування зображень і документів, спілкування в реальному часі. Такі сервіси дозволяють створити віртуальні карти уроку, навчальні проекти, робити зображення яскравими, рухомими, дають можливість краще уявити предмет вивчення.

Представлені дошки створені на ресурсах **Padlet** та **Linoit**.

Сервіс Linoit представляє собою інтернет - майданчик для організації спільної роботи з генерування ідей, здійснення обміну інформацією (зображення, документи, відео).Цей сервіс буде затребуваний при проведенні проектів і організації співпраці.

Веб-сервіс Padlet це зручний, легкий у роботі сервіс для зберігання, організації та спільної роботи з різним контентом (документи, матеріали). Це може бути приватний проект стіни, модерується стіна з кількома учасниками, які будуть заповнювати віртуальну дошку інформацією, яка доступна для читання і редагування будь-яким користувачем на майданчику для обміну інформацією.

[illegible][illegible]



«Використання інформаційних технологій на уроках української мови та літератури»

Якщо ми будемо вчити сьогодні так, як ми вчили вчора,
ми крадемо в наших дітей завтра.

Джон Дьюї

Професія вчителя особлива, тому що вимагає безперервної наполегливої роботи, вічної динаміки та руху вперед. Педагог перебуває у постійному творчому пошуку нових форм та методів – від цього залежить рівень його професіоналізму, рівень майстерності.

«Час диктує свої правила, свої закони. Час невпинно змінює рамки, кує шаблони...» - говорить А. Хасцький у своїй поезії. Плин часу несе нові і нові тенденції в життя, культуру, побут та освіту. Інтенсифікація навчання, що характеризується збільшенням обсягу навчального матеріалу та зменшенням часу засвоєння, потребує пошуку ефективних методів навчання, засобів контролю засвоєння знань, що значно підвищували б якість навчання. Сьогодні все частіше виникає потреба застосування інформаційних технологій.

Науковці, учителі-новатори вважають, що в центрі уваги сучасної освіти мають бути не стільки навчальні предмети, скільки способи мислення й діяльності школяра. Тобто необхідно навчити дитину критично мислити, розв'язувати складні проблеми шляхом аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати й ураховувати альтернативні думки, приймати виважені рішення, дискутувати, спілкуватися з іншими людьми. Тому для науковців і вчителів актуальним залишається питання, як викладати й навчати, як учити й учитися, щоб зробити ефективним процес навчання?

Інформаційні технології розглядаються сучасною педагогікою як технології організації навчального процесу з використанням новітніх електронних засобів навчання, що спрямовані на заохочення та мотивацію учнів до навчання, отримання необхідних знань і подальшої освіти та самоосвіти.

Пропоную приклади використання інформаційних технологій безпосередньо на уроках української мови та літератури, які впроваджую для того, щоб полегшити усвідомлене отримання сталих знань учнями, зробити цей процес творчим, цікавим, яскравим – естетизувати його, щоб на основі сформованого інтересу закласти підвалини потреби в самоосвіті, самовдосконаленні в подальшому житті.

Використання комп'ютерних технологій вносить істотні зміни у діяльність педагога та розвиток учня як особистості, ставить нові вимоги до професійної майстерності викладання предмета у комп'ютерному класі, вимагає чіткої організації та індивідуальної роботи з кожним учнем під час навчально-виховного процесу, у своїй діяльності прагнемо урізноманітнювати уроки, робити вивчення мови і літератури неповторним, пам'ятаючи слова Олеса Гончара, що бути у вічному пошукові - це значить «шукати енергію слова в енергії душі».

Живучи в епоху інформаційних технологій, ми прагнемо навчити розумно використовувати ці технології, не забуваючи про живе повсякденне спілкування, відчуття, мислення.

Використана література

1. Биков О. Новітні інформаційні технології в навчально-виховному процесі // Школа. – 2008. – № 7.
2. Букач А. Інформаційні та комунікаційні технології в освітній системі міста // Школа. – 2007. – № 12.
3. Варнавська І. В. Формування мовленнєвої компетентності учнів 5–7 класів у процесі засвоєння виражальних засобів української мови [текст]: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / І. В. Варнавська. – Херсон, 2005. – 19 с.
4. Веніг Н. Психолого-педагогічні передумови розвитку мовленнєвої компетенції старшокласників. Зб. наук. праць "Метода" (педагогічні науки), С.76 - 82, 1999.
5. Веніг Н. Формування мовленнєвої компетенції особистості як методична проблема // Зб. наук. праць (Педагогічні науки). - Херсон, 1998. - Вип. 5.
6. Веніг Н. Мовленнєва культура учнів // Обдарована дитина № 4, 2000. - С.18 - 20.
7. Гурін Р. С. Підготовка майбутнього вчителя гуманітарного профілю до застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі загальноосвітньої школи [текст]: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Р. С. Гурін. – Одеса, 2004. – 21 с.
8. Електронний підручник з сучасної української мови. – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://linguist.univ.kiev.ua/WINS/pidruchn/index.htm>.
9. Закон України «Про Національну програму інформатизації» // [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=75%2F98-%E2%F0>.
10. Закон України "Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки" // Урядовий кур'єр. 2007. -№6.
11. Зимняя И. А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентного подхода в образовании И.А.Зимняя. – М. : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004.
12. Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / Ред. В.М. Мадзігон та Ю.О.Дорошенко. – К.: Наукова думка, 2003.
13. Інформаційні технології в навчанні. – К.: Видавнича група ВНУ, 2006. – 240 с.
14. Кітаєва М. Використання мультимедійних технологій / Початкова освіта, № 38.- 2011.- С.7.
15. Кочевой Р. А. Информационные технологии в процессе обучения / Р. А. Кочевой //доп. Учасників V Всеукр. наук.- метод. конф. Впровадження нових інформаційних технологій навчання. - Запоріжжя: ЗДІА, 2005 р.
16. Нісімчук А.С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Видавничий центр «Просвіта», «Книга пам'яті України», 2000. – 368 с.
17. Пархомиць І.Ю. Нові інформаційні технології навчання І.Ю.Пархомиць // Управління школою. – 2007. – № 29.
18. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебн. пособие для студентов высших учебных заведений/ Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. - М. Академия, 2007.
19. Пономаренко Л. Мультимедійна підтримка навчального процесу / Початкова освіта, №1-2, 2012, С.16.
20. Радул В. В. Соціальна зрілість особистості вчителя: фактори формування/ В. В. Радул. - К.: Вища шк., 2008. - 240с.
21. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Наук.-метод. посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К.: А.С.К., 2006.
22. Сороко Н.В. Реалізація діяльнісного підходу при комп'ютерному навчанні в умовах оновлення мовної освіти в Україні // Засоби і технології єдиного інформаційного освітнього простору: Зб. наук. праць / За ред. В.Ю. Бикова, Ю.О.Жука. – К.: Атіка, 2004.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

<http://vo-zrda.at.ua>
<http://do.gendocs.ru>
<http://www.rusnauka.com>
<http://klasnaocinka.com.ua>
<http://osvita.ua/school/method/technol>

