



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

**MoPED: Modernization of Pedagogical Higher Education by Innovative
Teaching Instruments**

**MoPED: Модернізація педагогічної вищої освіти з використанням
інноваційних інструментів викладання
586098-ERP-1-2017-1-UA-ERPKA2-CBHE-JP**

Новітні інструменти та технології у викладанні

Розробник: *Державний вищий навчальний заклад «Переяслав-Хмельницький
державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»,
факультет педагогічної освіти, менеджменту та мистецтва*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



Відповідно до Положення про створення Інноваційного класу (ICR) ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди" від 30.08.2019 р. протокол №1:

Належна підготовка та використання ICR-класу сприятиме оновленню змісту, методів, прийомів і форми освітньої діяльності з підготовки майбутніх фахівців та підвищенню кваліфікації професорсько-викладацького складу Університету. Створення ICR-класу на базі нашого університету вплине на:

- широкомасштабне впровадження інноваційних методів навчання у навчальний процес університету на всіх рівнях навчання;
- швидкий та ефективний розвиток цифрових компетентностей у студентів;
- розвиток проєктної діяльності студентського та професорсько-викладацького складу університету;
- інформатизацію освіти як один із провідних компонентів технологічної перебудови суспільства;
- упровадження нових технологій як інтелектуального інструментарію людини та інтенсивне його використання у практиці роботи всіма соціальними інститутами.

Цільовою групою є:

- студенти Університету;
- професорсько-викладацький склад Університету;
- адміністративний склад Університету;
- учителі закладів освіти;
- представники соціальних інститутів усіх ланок неперервної освіти;
- слухачі курсів підвищення кваліфікації.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

Зміст

Основи роботи з інтерактивним дисплеєм	5
Створення презентації за допомогою ресурсу Prezi	12
Онлайн дошка Padlet	22
Kahoot!	30
Mentimeter	35
Інші хмарні цифрові інструменти	41



Основи роботи з інтерактивним дисплеєм

Інтерактивний дисплей є ефективним інструментом презентаційної роботи. Він забезпечує спікера можливостями створення, редагування, відтворення різноманітних видів інформації, в тому числі, текстової, графічної, аудіо, відео тощо.

На відміну від проектора, спікер може повністю керувати своєю презентацією і акцентувати увагу на потрібних моментах за допомогою вбудованих в дисплей засобів візуалізації та відтворення.

Інтерактивний дисплей в освітньому процесі ВНЗ є ефективним засобом підвищення пізнавального інтересу здобувачів вищої освіти. Особливо при демонстрації електронних підручників, географічних карт, моделювання та навчальних відео, проведення різноманітних проєктних робіт та тестувань тощо.

На сьогодні інтерактивний дисплей SMART Board 6065 розташовано в ICR кімнаті.

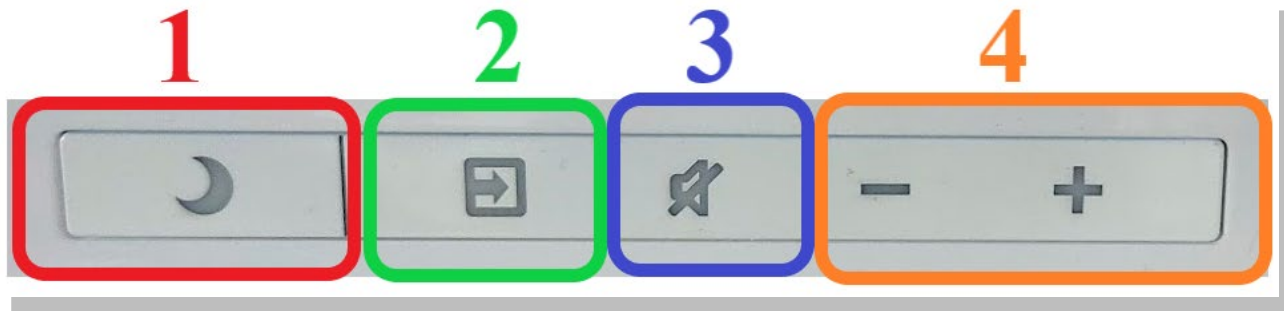
Базові можливості інтерактивного дисплею(ІД) SMART Board 6065



Для керування режимами роботи ІД застосовуються кнопки обведені червоним на малюнку.

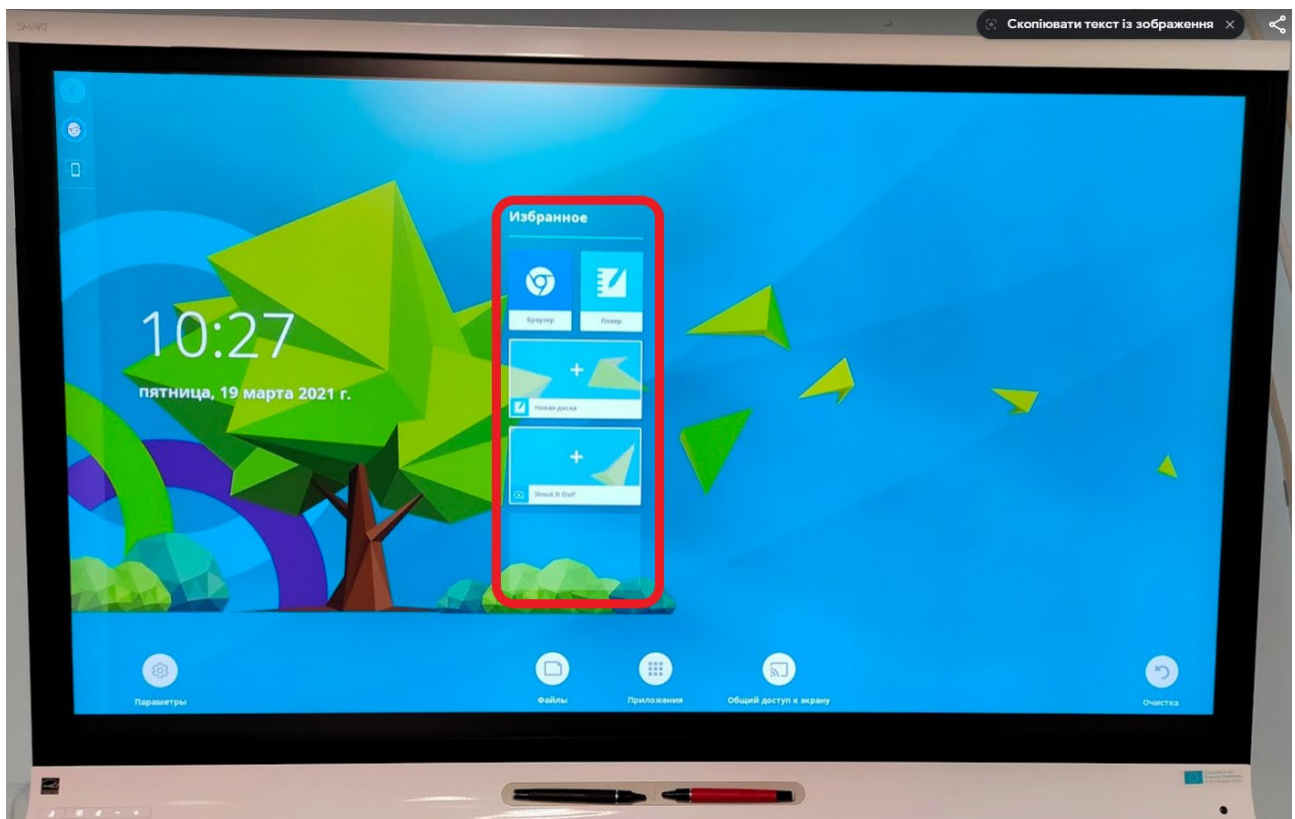


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

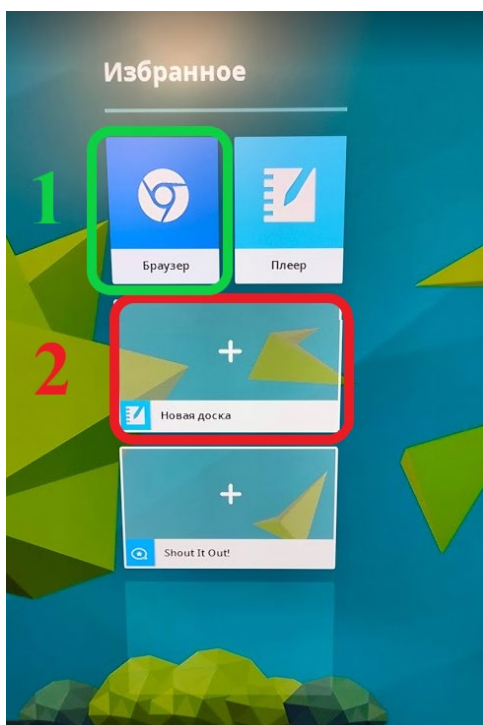


Кнопки призначені для:

- 1** – перемикання стану ІД – вихід та перехід до режиму сну
 - 2** – дозволяє обрати джерело виведення інформації, наприклад, перемикання на HDMI і демонстрація екрану підключеного комп'ютеру.
 - 3** – вимкнення звуку ІД
 - 4** – регулювання гучності
- Після натискання на кнопку 1 ІД виходить з режиму сну.



Червоним виділено базові інструменти ІД



1 – браузер, дозволяє демонструвати інформацію з мережі Інтернет

2 – дозволяє створити інтерактивну дошку.

Розглянемо її функціонал детальніше.



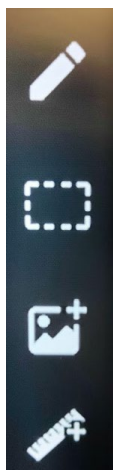
1 – інструменти інтерактивної дошки



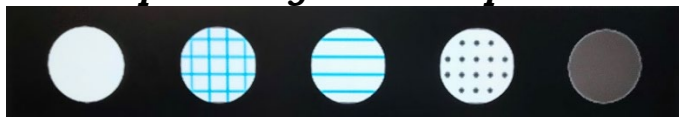
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



2 – вибір вигляду тла інтерактивної дошки

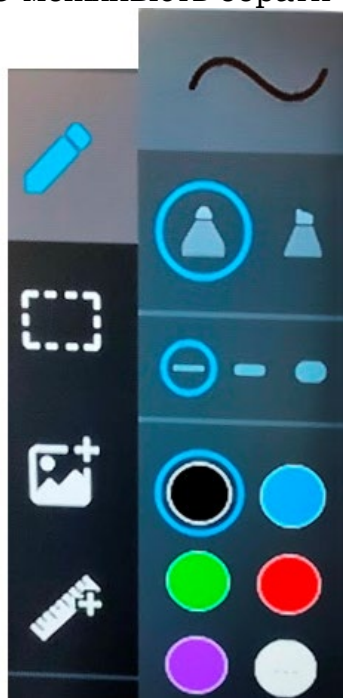


3 – робоча область

4 – кнопки додавання та навігації між слайдами

Інструменти інтерактивної дошки:

Перо – дозволяє введення графічної інформації вручну за допомогою стилуса.
Є можливість обрати товщину, вигляд та колір ліній.



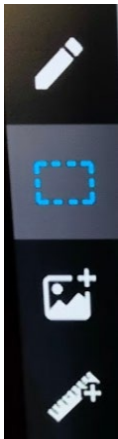
Інструмент виділення області



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

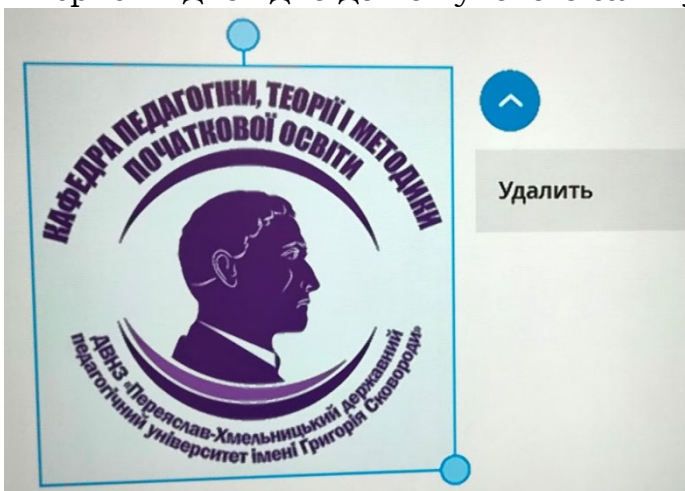


Дозволяє виділяти фрагменти на слайді для подальшого перенесення, копіювання, видалення тощо.

Інструмент додавання зображень



Дозволяє додавати зображення та відео безпосередньо на слайд з мережі Інтернет відповідно до пошукового запиту.



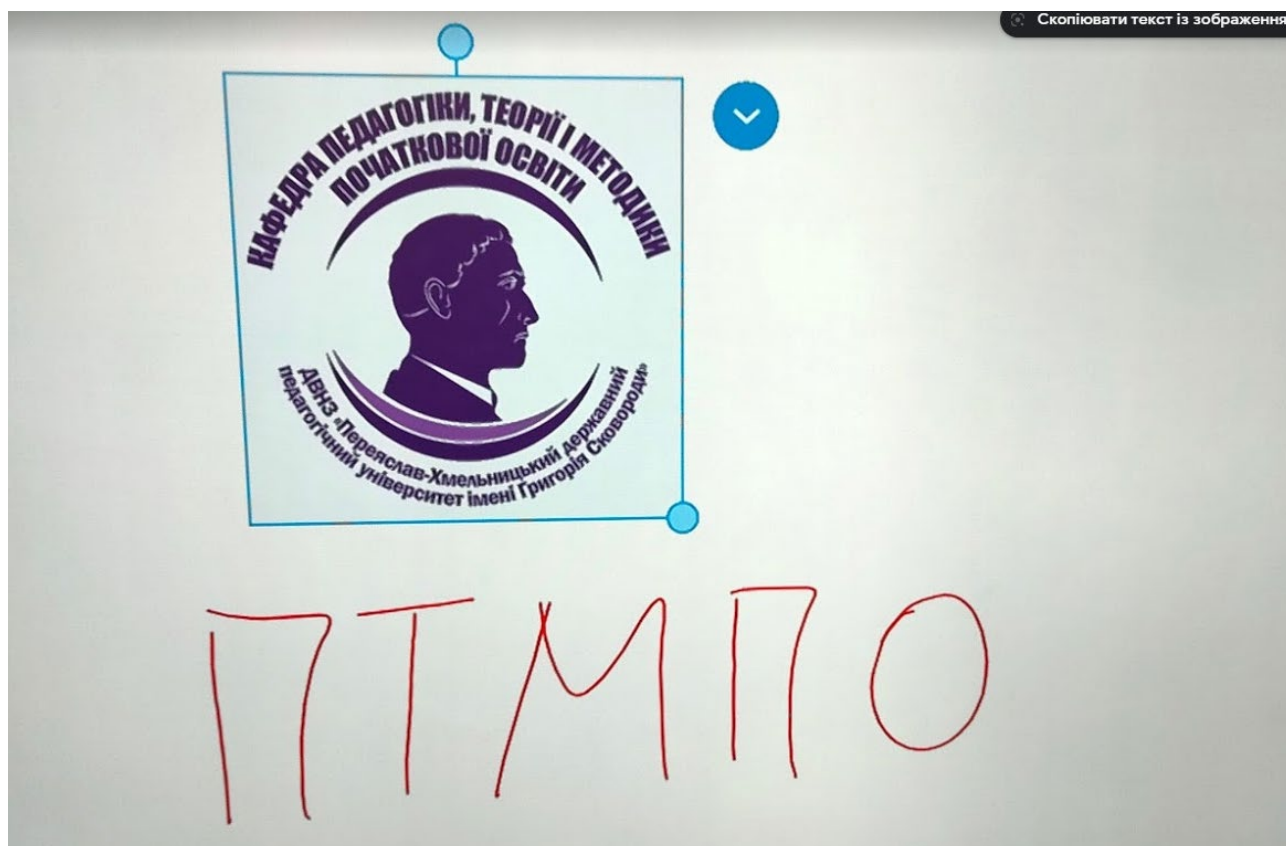
Є можливість масштабування зображень, зміни їх розташування тощо. Для видалення зображення варто натиснути на трикутничок в правому верхньому куті виділеного зображення.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



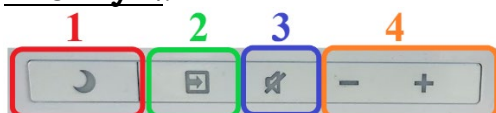
Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



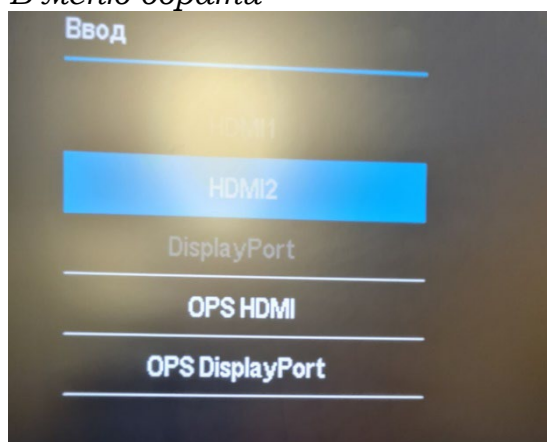
Приклад поєднання графічної та рукописної інформації.

У випадку підключення комп'ютера до ІД і використання останнього для демонстрації варто виконати наступні дії:

Після підключення HDMI кабелю до комп'ютера і ввімкненні ІД натиснути **кнопку 2**.



В меню обрати



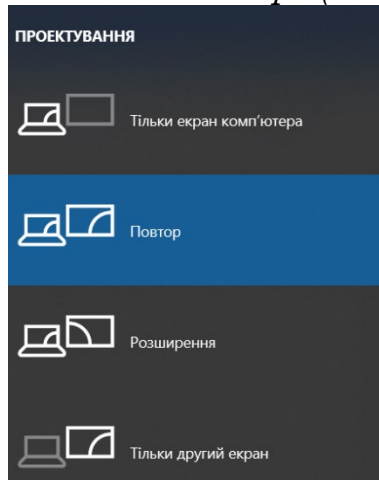


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

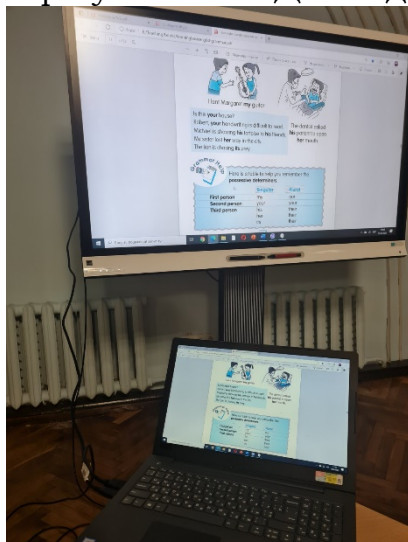


Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

А на комп'ютері (для Windows 10) натиснути **Win + P** і обрати режим



В результаті на ІД виведеться інформація з дисплею комп'ютера.





Створення презентації за допомогою ресурсу Prezi

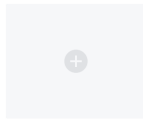
Prezi.com – онлайн сервіс для створення і редагування презентацій, побудований за принципом хмарних технологій.

Можливості **Prezi** дозволяють створювати інтерактивні мультимедійні презентації з нелінійною структурою в стилі zoom-технологій (технології масштабування).

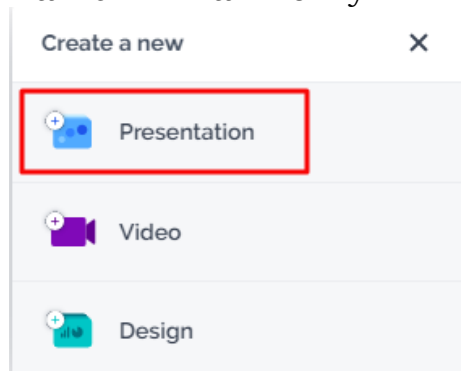
Презентація створена на цьому вебресурсі є однією великою віртуальною сторінкою, де розміщено різноманітні об'єкти: тексти, зображення, відео, аудіо, анімація. Під час перегляду презентації сервіс буде рухати цю сторінку, здійснюючи відображення послідовно кожної частини як окремого слайду. Об'єкти користувач може наближати чи віддаляти, переносити, групувати у **фреймах** (кадр, рамка) змінювати в розмірі, вибудовувати в певній послідовності для демонстрації тощо. Всю презентацію можна згорнути в одне зображення і навпаки, кожен елемент презентації може бути збільшеним для детальнішого вивчення і привернення уваги. В будь-який час можна відволіктися від сценарію демонстрації і повернутися до тексту, зображенню, наблизити схему чи її частину, а потім знову продовжити перегляд. Інструмент вказівки послідовності демонстрації матеріалу, дозволяє швидко налаштувати презентацію так як того хоче автор.

Створення презентації

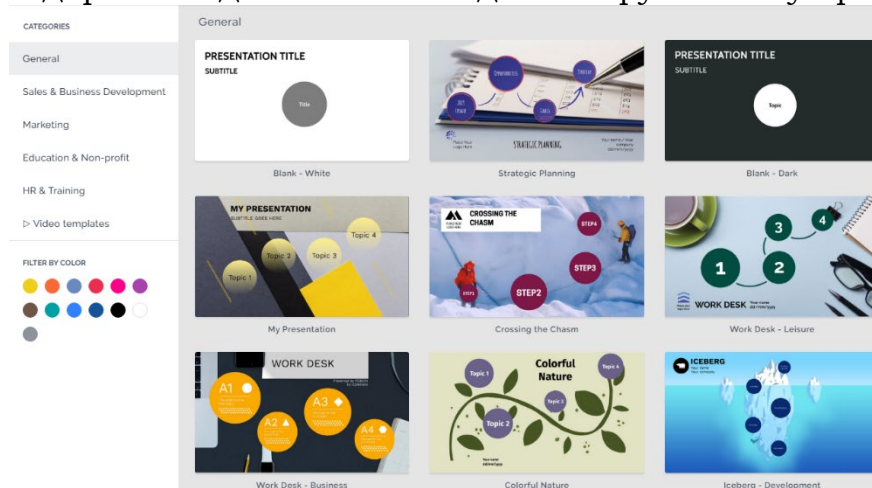
Натисніть на кнопку



в особистому кабінеті, після чого натисніть



Відкриється діалогове вікно для вибору шаблону презентації:



Оберіть підходящий шаблон, натисніть на ньому.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Use this template

Та оберіть –

Вкажіть назву презентації, спосіб поширення (для безкоштовного використання варто обрати – Anyone on the web) та натисніть **Continue**

General
Work Desk - Leisure

Presentation Title
Title this presentation

Who can see this presentation?
☐ People I share it with
☐ Anyone on the web

Continue

Далі завантажиться інтерфейс Prezi.

SomeName

Style Insert Share

Unlock features Create video Present

1

2

3

4

5

WORK DESK Your name dd/mm/yyyy



- 1 – Перегляд фреймів, натиснувши на фрейм можна переглянути його на головному екрані (3)
- 2 – Інструменти для додавання та редагування елементів
- 3 – Головний екран
- 4 – Кнопка для вибору режиму презентації
- 5 – Вікно вибору налаштувань для елементів (2)

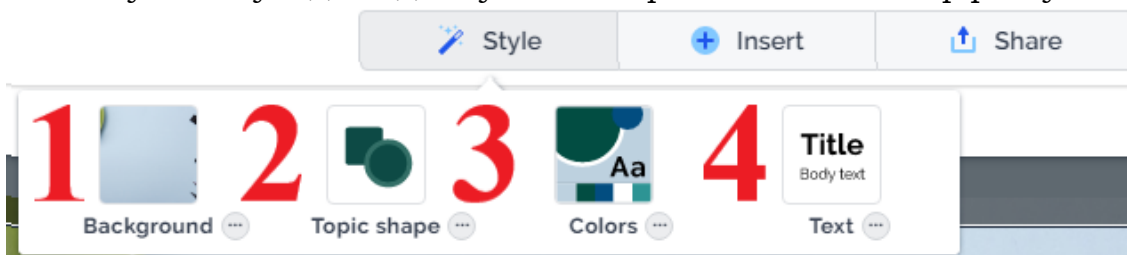
Для редагування та додавання текстової інформації до презентації потрібно спочатку виділити потрібний фрагмент та ввести необхідний текст, чи здійснити редагування за допомогою панелі інструментів.



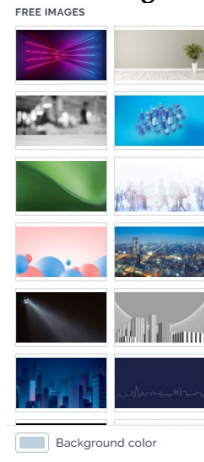
Функції кнопок панелі аналогічні подібним в текстових редакторах (наприклад, MS Word).

Виділений елемент презентації можна масштабувати, змінювати розташування, редагувати, видаляти тощо.

Щоб застосувати однакові налаштування зовнішнього вигляду для всіх елементів презентації варто скористатися інструментом **Style** та здійснити налаштування у відповідному вікні в правій частині інтерфейсу.



- 1 – *Background* - дозволяє змінювати колір та стиль тла презентації



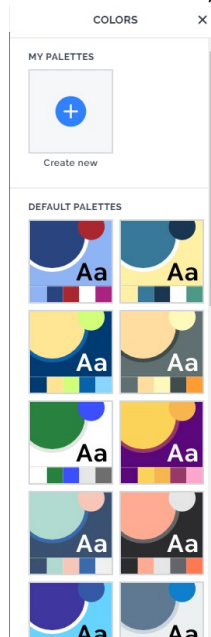
- 2 – *Topic shape* – дозволяє змінювати форму фігур на презентації



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



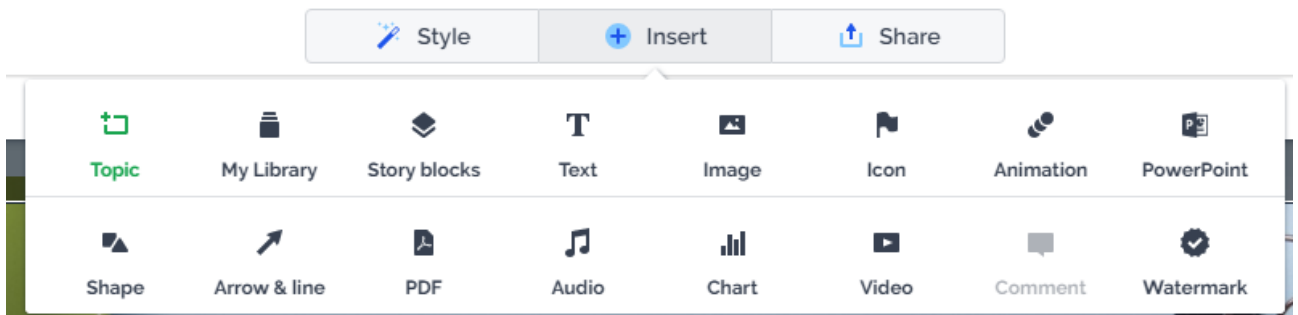
3 – *Colors* – дозволяє змінити колірну схему презентації



4 – *Text* – дозволяє здійснити налаштування шрифту, що застосовується в презентації



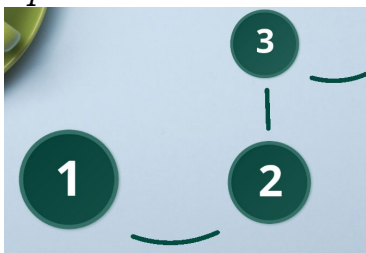
Для додавання нових елементів до презентації слід скористатися кнопкою **Insert**



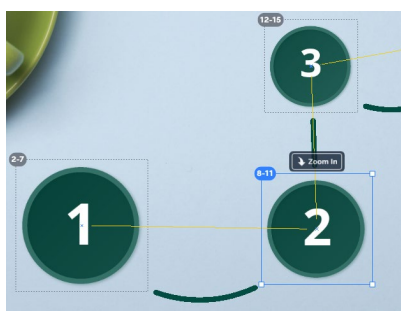
Цей розділ дозволяє додавати до презентації практично будь-який вид інформації, починаючи від текстової до графічної та аудіо-візуальної. Інформація додається у вигляді блоків на головний екран чи у активний на даний момент фрейм.

Варто звернути увагу, що для внесення змін в послідовність відображення фреймів в існуючому шаблоні слід скористатися кнопкою Topic цього меню. Для цього виділяємо елемент **ПІСЛЯ** якого хочемо додати новий фрейм і натискаємо на **Insert – Topic**.

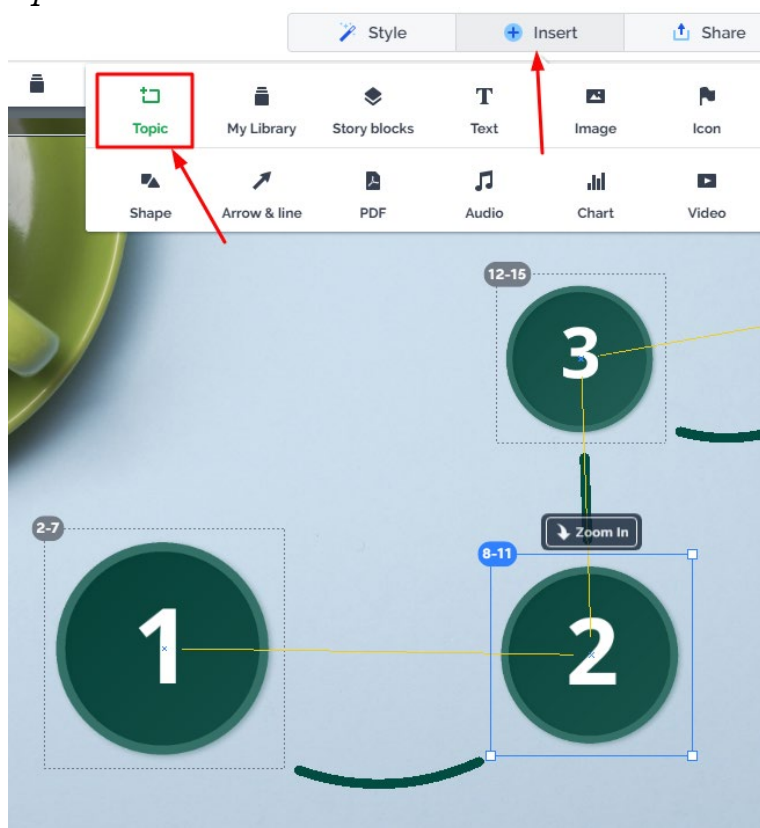
Крок 1.



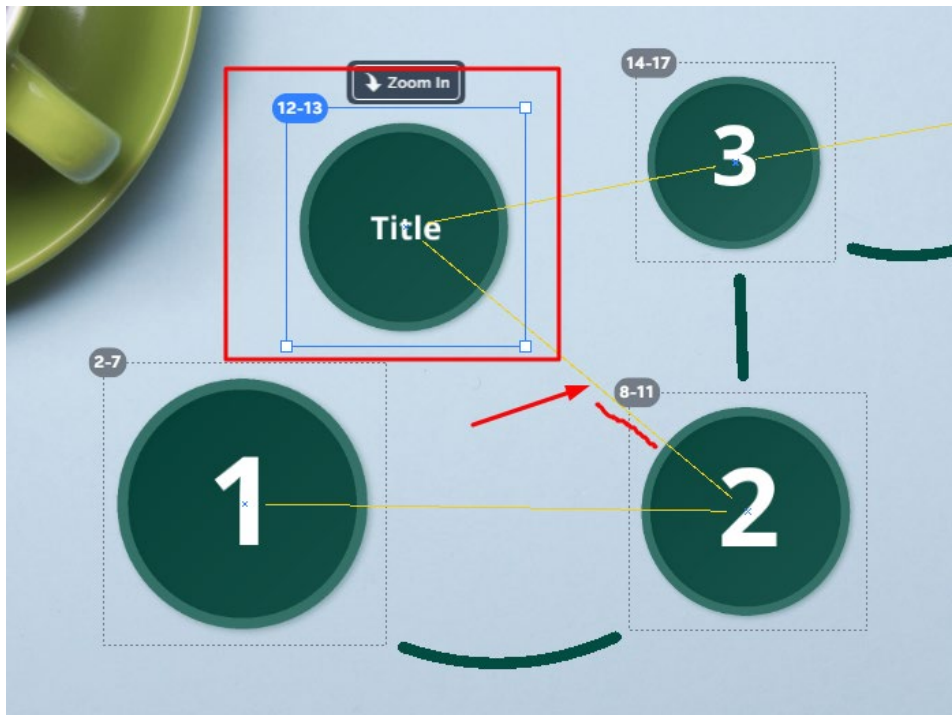
Крок 2.



Крок 3.



Крок 4.

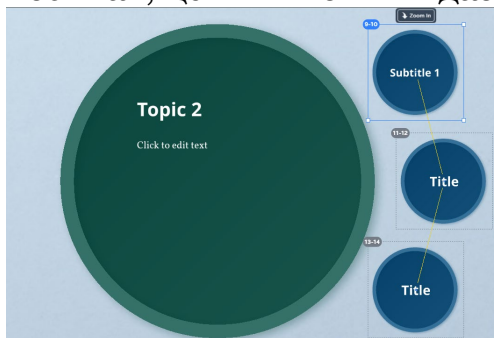


Зверніть увагу, фрейм буде створено вже з урахуванням шаблонних налаштувань презентації та відповідними налаштуваннями переходу та масштабування, що використовуються для фреймів цього рівня. Аналогічним чином відбувається додавання та налаштування фреймів і в елементи нижчого рівня.

Зокрема, так виглядає вікно відображення фрейму з номером 2 попереднього малюнку.



І ось так, це ж вікно виглядає після виконання попереднього алгоритму



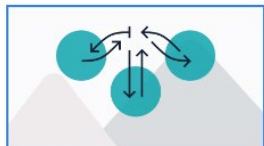


У користувача є можливість налаштувати шлях переходів власноруч. Зокрема можна скористатися кнопкою **Path settings** та обрати необхідний варіант

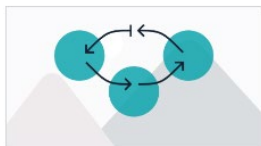
Path Settings

Choose the path your presentation takes when navigating between topics and subtopics.

1. OVERVIEW - TOPIC PATH

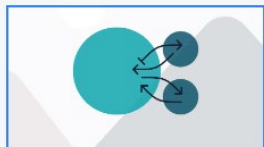


Zoom back to the overview between topics



Zoom directly to the next topic in your path

2. TOPIC - SUBTOPIC PATH



Zoom back to the main topic between subtopics



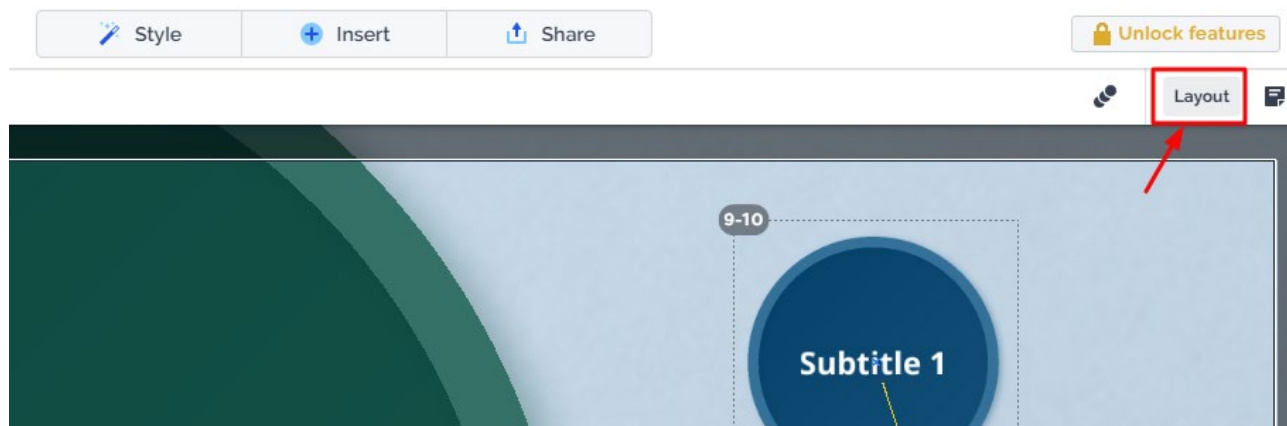
Zoom directly to the next subtopic in your path

Save

Cancel

Layout

Щоб змінити розташування елементів скористайтесь кнопкою **Layout** у вікні



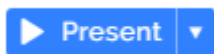
Та у вікні налаштувань оберіть той який найбільше підходить поставленій меті.



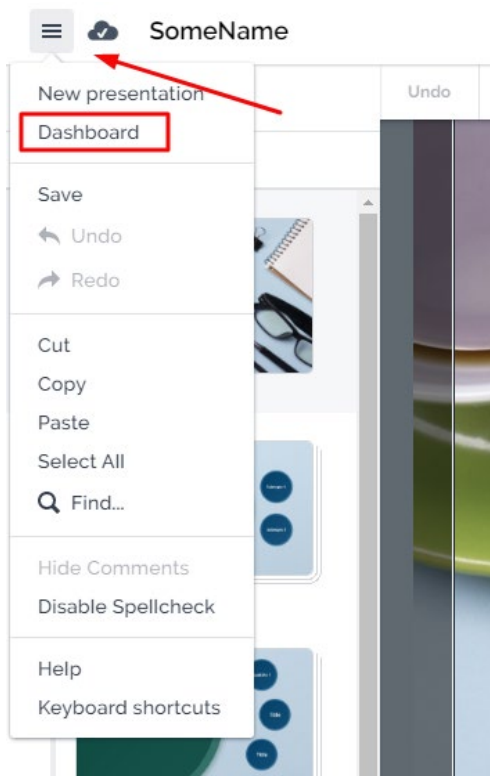
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Щоб розпочати процес демонстрації презентації натисніть кнопку



Для завантаження презентації на комп'ютер або для завершення роботи з поточною презентацією скористайтеся контекстним меню та натисніть **Dashboard**.



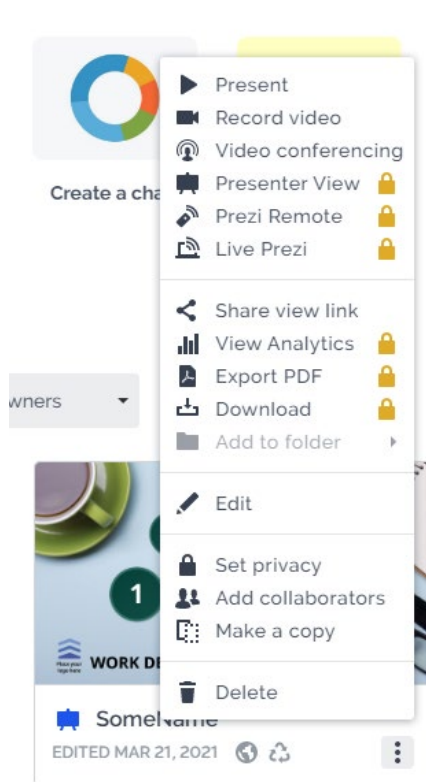
Це дозволить перейти в особистий кабінет, де будуть відображатися всі створені презентації. Звідси їх можна запускати та налаштовувати.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



Завантаження на комп'ютер як і експорт в pdf формат є платними функціями.



Онлайн дошка Padlet

Padlet – це багатофункціональний сервіс, який дозволяє організовувати спільну роботу на навчальних заняттях.

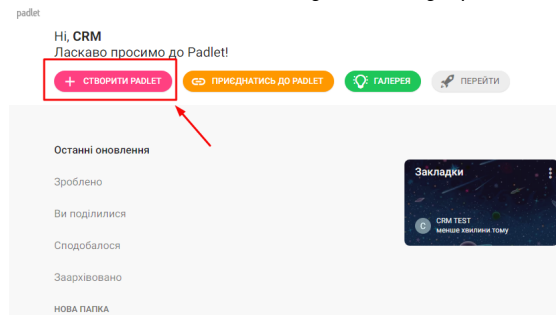
Базовий план **Padlet** дозволяє новим користувачам мати лише три дошки (стіни). Підтримується на всіх видах пристроїв.

Можливості Padlet:

- Оперативно розміщувати різноманітні учбові матеріали будь-яких форматів;
- Організовувати проектну діяльність здобувачів освіти;
- Проводити опитування;
- Організовувати дискусії;
- Створювати вікторини з додаванням відео, аудіо та фотоматеріалів;
- Створити дошку оголошень;
- Створювати сховище документів за вибраною темою;
- Організовувати ефективне дистанційне навчання;
- Створювати власну фотогалерею або колекцію відео;
- Підготувати карту пам'яті, опорний конспект, інтерактивний плакат або презентацію.

Основи роботи з Padlet

1. Додаємо нову дошку (падлет) за допомогою кнопки створити Padlet



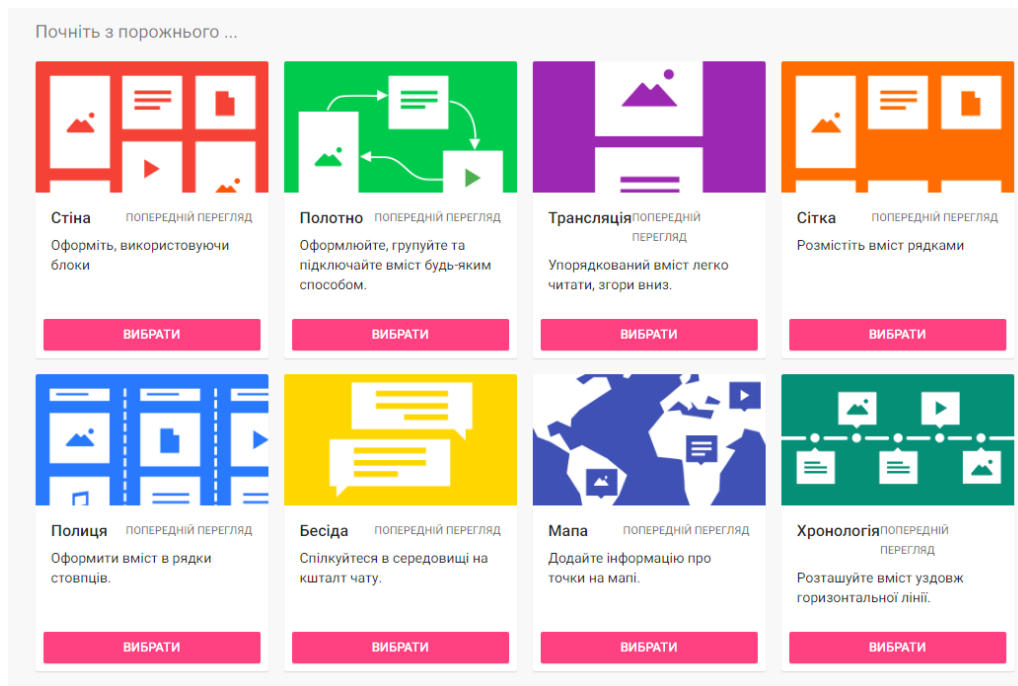
2. Обираємо тип стіни. Можна попередньо переглянути як буде виглядати той чи інший тип стіни за допомогою функції попереднього перегляду. І натиснути **ВИБРАТИ**



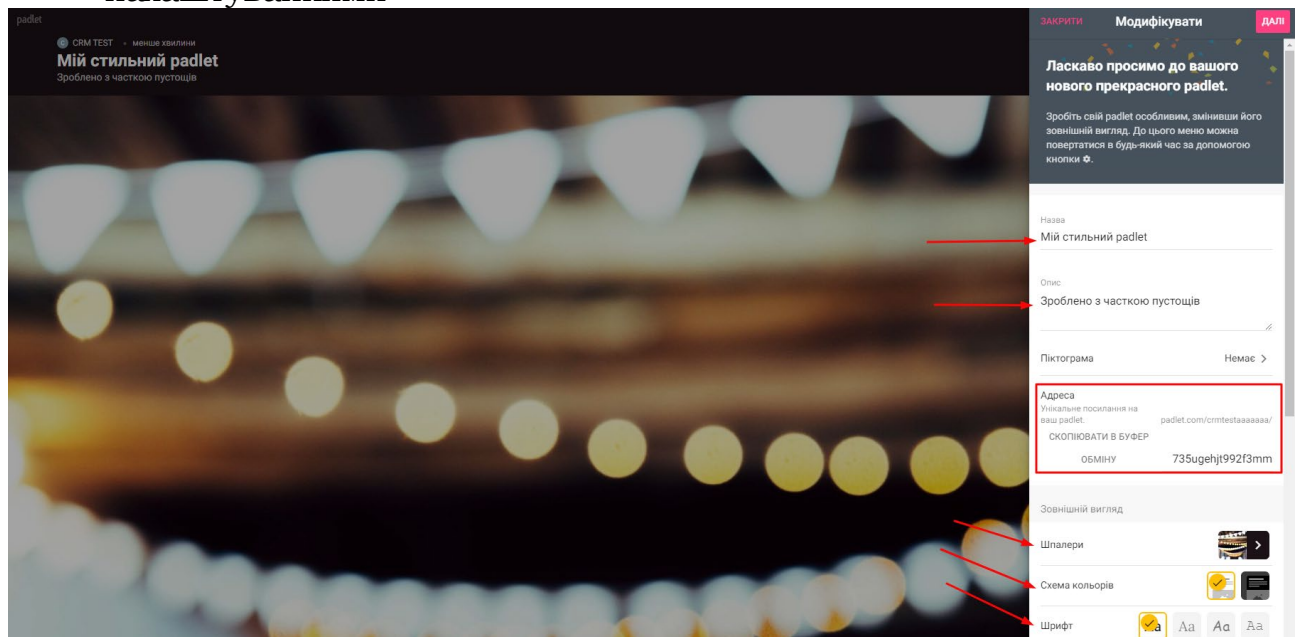
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



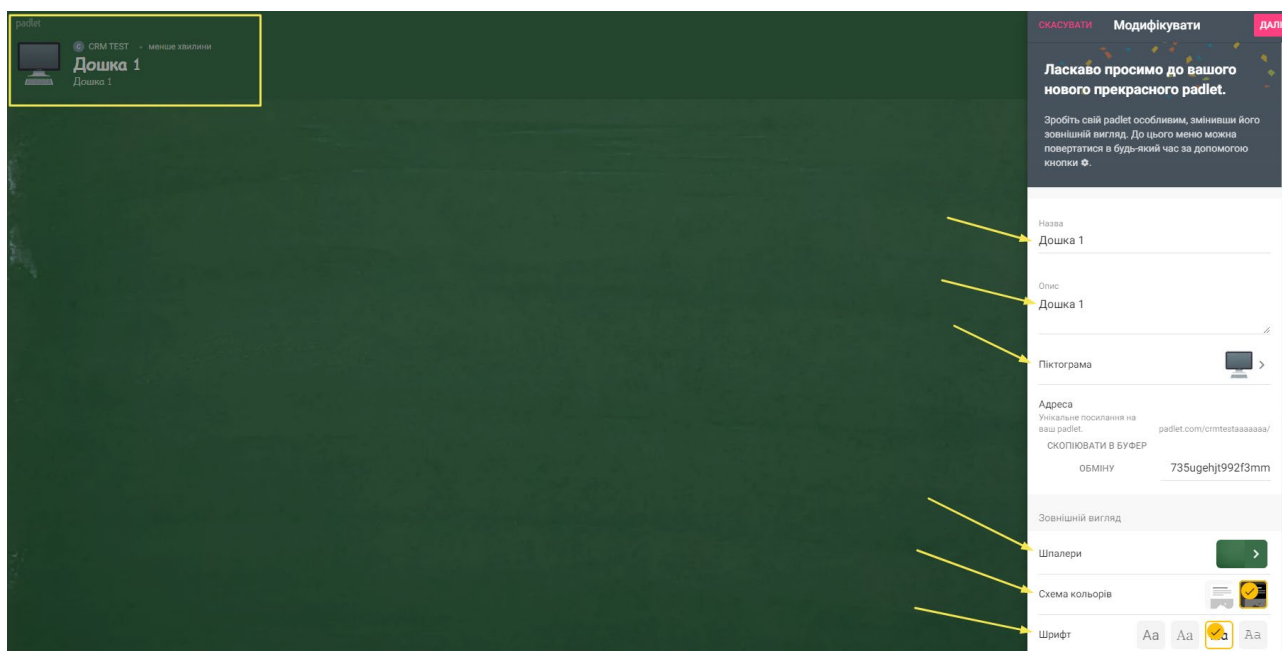
Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



3. Сервіс створить дошку з випадковою назвою, описом і стандартними налаштуваннями

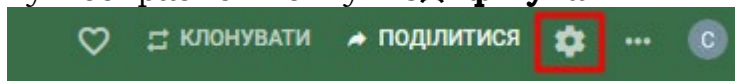


4. Вводимо назву дошки, опис; обираємо тло (є можливість додавання власних) тощо. Здійснюємо всі необхідні налаштування.

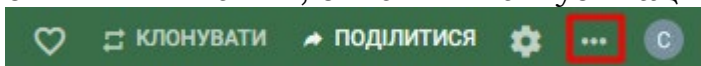


Обов'язково зберігаємо результати

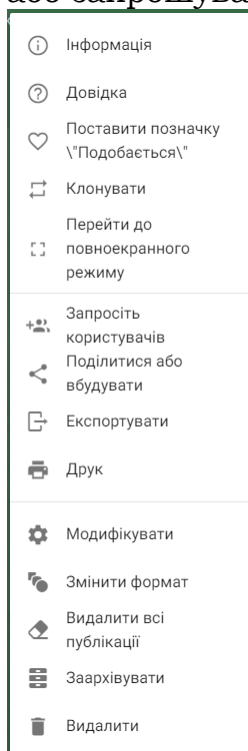
Налаштування дошки можна змінювати. Для цього в правому верхньому куті обираємо кнопку **Модифікувати**



5. Якщо обрати **Більше**, то можна перейти в режим налаштування стіни, змінити тип стіни, очистити всі публікації тощо.



6. Кнопка **Більше** також дозволяє здійснювати експорт створеної дошки або запрошувати людей чи поділитися створеною дошкою



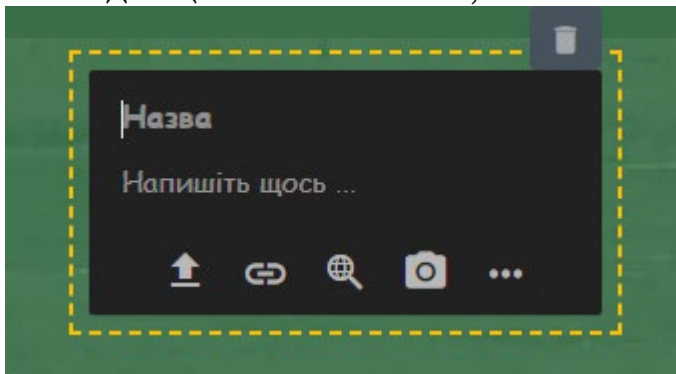


Заповнення дошки

1. Для додавання запису на дошку скористайтесь кнопкою в правому нижньому куті вікна

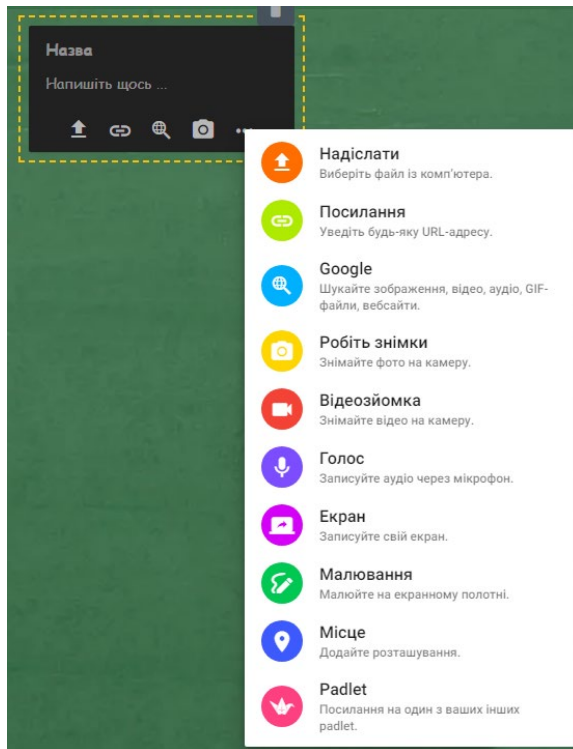


2. На дошці з'явиться запис, який можна заповнювати



Варіанти записів, які можна додати в Padlet:

- Текст
- Гіперпосилання
- Відео, записане з вебкамери чи мобільного телефону
- Аудіо, записане безпосередньо в Padlet
- Рукописне зображення
- Фотографії, зроблені з вебкамери чи камери мобільного телефону
- Пошук Google для додавання зображень, відео, GIF чи посилань
- Карта Google



Ще є можливість додавати відео-скринкастинг. Ця функція доступна, якщо встановити Padlet у вигляді розширення Chrome. Запис відео та голосу можна буде здійснювати впродовж 5 хвилин. А запис буде автоматично додано до нотатки, коли запис зупиниться.

Ця функція буде корисною, коли здобувачі освіти повинні створити короткі навчальні відео для публікації на одній із стін Padlet.

Додавання людей для спільної роботи з інформацією на дошці

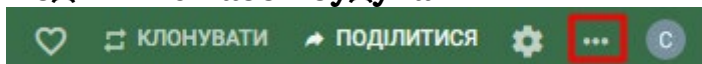
1 спосіб:

Копіюємо посилання на онлайн дошці і ділимося нею в будь-який зручний спосіб.

Також можна використати генератор QR-кодів, HTML код, надіслати лист на електронну пошту, чи соціальні мережі, а також поширити в Google Classroom. Користувач у якого є таке посилання, може здійснювати створення записів, додавати контент не реєструючись.

Для цього обираємо кнопку **Більше** і в контекстному меню обираємо

Поділитися або вбудувати

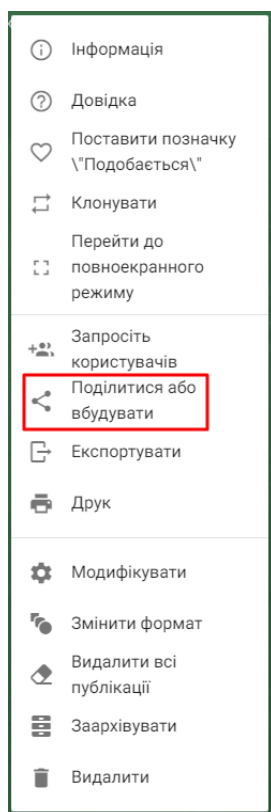




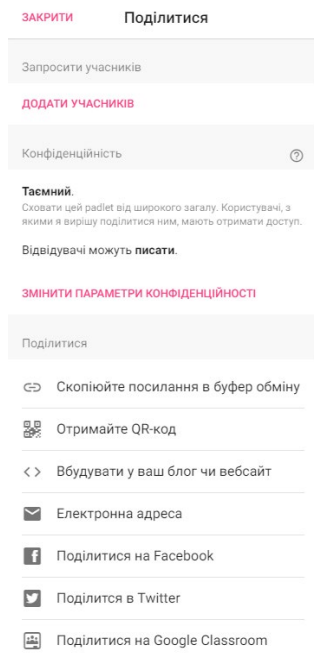
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



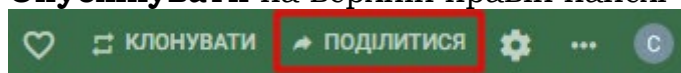
Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



Далі

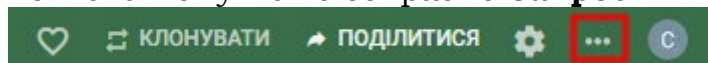


В це ж саме контекстне меню можна потрапити обравши кнопку **Опублікувати** на верхній правій панелі



2 спосіб:

Додаємо зареєстрованих користувачів. Для цього обираємо кнопку **Більше** і в контекстному меню обираємо **Запросіть користувачів**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

- Інформація
- Довідка
- Поставити позначку
\"Подобається\"
- Клонувати
- Перейти до
повноекранного
режиму
- Запросіть
користувачів**
- Поділитися або
вбудувати
- Експортувати
- Друк
- Модифікувати
- Змінити формат
- Видалити всі
публікації
- Заархівувати
- Видалити

У вікні обираємо ім'я колеги чи студента

НАЗАД Учасники ЗБЕРЕЖЕНО

phdpu

phd
phdpurna

Katelyn
shawkat000

llebieck@yahoo.com
llebieck

Jessica
jessicablockgurl

lucaskrau
lucaskrau

Та налаштуємо для нього доступні дії на дошці

СКАСУВАТИ Учасники ЗБЕРЕГТИ

Шукати за іменем, іменем користувача чи еле

phd purna
phdpurna

Може писати



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

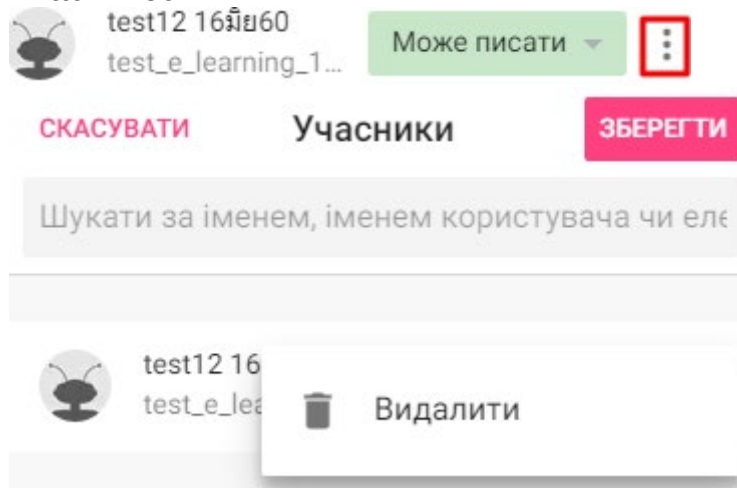


Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

- ☐ **Може читати**
Може переглядати дописи. Не може додавати дописи, редагувати і схвалювати дописи інших, змінювати і видаляти padlet, запрошувати співавторів.
- ☒ **Може писати**
Може переглядати і публікувати дописи. Не може редагувати і затверджувати дописи інших, змінювати і видаляти padlet, запрошувати співавторів.
- ☐ **Можна редагувати**
Може переглядати і додавати дописи, редагувати і затверджувати дописи інших. Не може редагувати і видаляти padlet, запрошувати співавторів.
- ☐ **Може буди адміністратором**
Може переглядати і додавати дописи, редагувати і схвалювати дописи інших, змінювати і видаляти padlet, запрошувати співавторів.

Власник дошки може видаляти записи і редагувати їх.

Щоб видалити учасника, викликаємо контекстне меню, натиснувши на кнопку Властивості



Експортування дошки

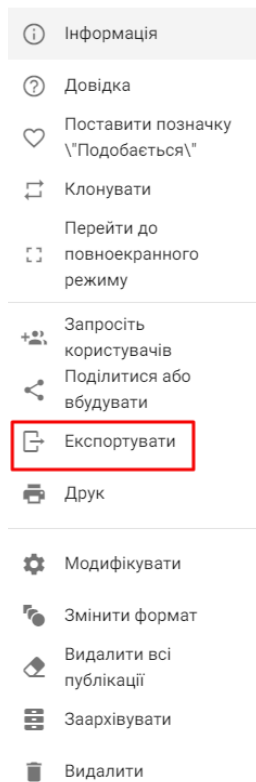
Натискаємо кнопку **Більше** і обираємо в контекстному меню **Експортувати**



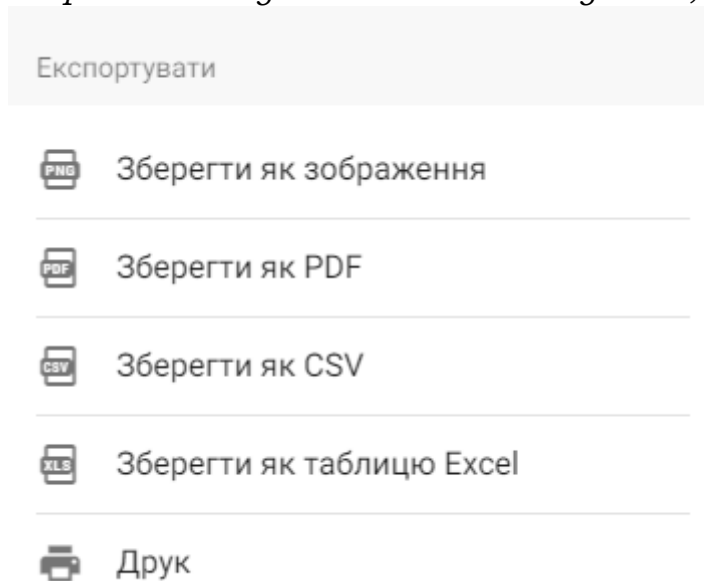
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



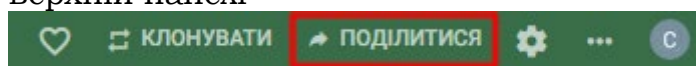
Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments



Зберегти дошку можна як PDF документ, CSV-файл чи електронну таблицю.



В це контекстне меню можна потрапити, обравши кнопку **Поділитися** на верхній панелі



Kahoot!

Kahoot! - це ігрова платформа навчання, яка використовується мільйонами людей у всьому світі щодня. Ви можете використовувати Kahoot! при викладанні в класі та для дистанційного навчання.

ПРОВЕДЕННЯ КАНООТ!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Під час проведення Kahoot! на занятті ігри відображаються на загальному екрані, який може бачити кожен у класі. Учні приєднуються і відповідають за допомогою власного пристрою з підключенням до Інтернету - наприклад, планшета чи комп'ютера.

1. Відкрийте Kahoot!, який ви хотіли б провести для своїх учнів, натисніть **Відтворити (Play)** та виберіть **Навчити(Teach)**.

Choose a way to play !

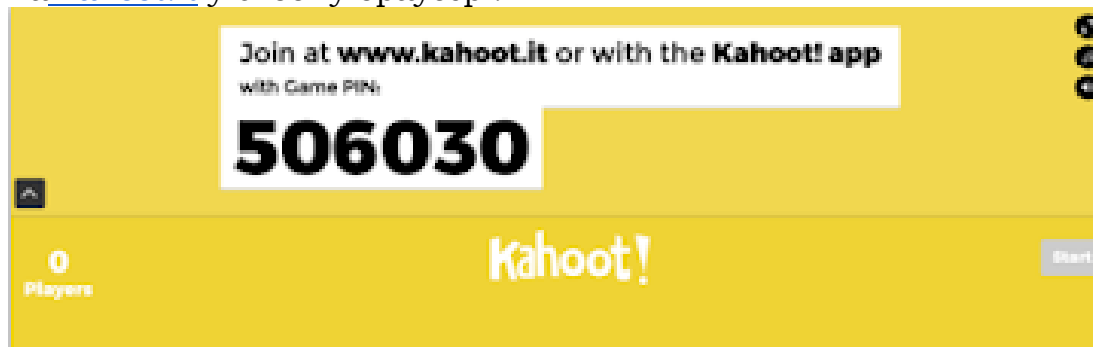


Play a live game together with
learners over video or in class

2. Налаштуйте параметри гри - наприклад, рандомізуйте порядок питань або ввімкніть генератор прізвищ. Виберіть, грати **індивідуально (класичний режим - Classic mode)** або в **командному режимі(Team mode)**.



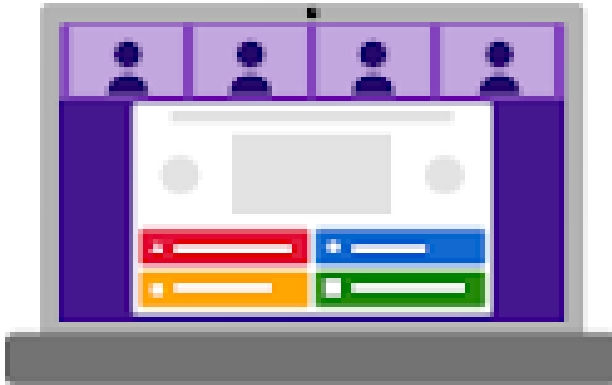
3. Унікальний PIN-код гри буде відображений у верхній частині екрана. Студенти вводять цей PIN-код, щоб приєднатися до гри в Kahoot! додатку або на kahoot.it у своєму браузері.





4. Клацніть **«Пуск»(Start)**, щоб побачити псевдоніми гравців у «фойє». Під час ігрового процесу ви можете використовувати пробіл або мишу, щоб перейти до наступного питання.
5. Після гри ви завжди можете знайти та оцінити результати у розділі **«Звіти»(Reports)**.

ВИКОРИСТАННЯ КАНООТ! У ВІДЕО ПРИ ДИСТАНЦІЙНІЙ РОБОТІ



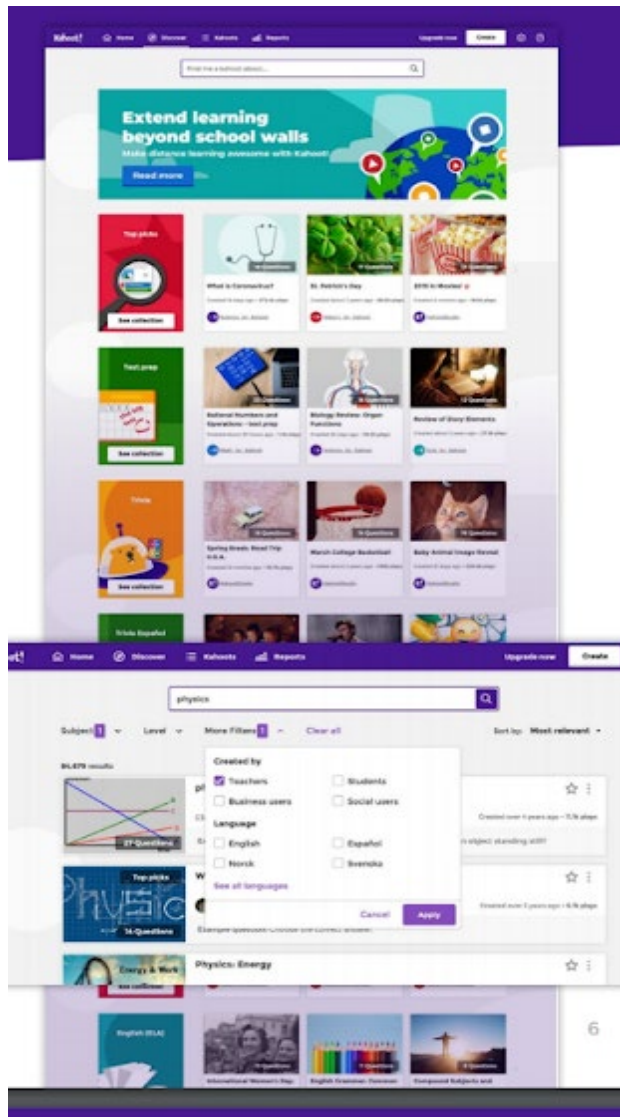
1. Відкрийте програму, використовувати.
2. Підключіться до вибраного вами інструменту відеоконференцій - наприклад, *Google Hangouts Meet*, *Skype* або *Zoom* - переконайтеся, що веб-камера, мікрофон та динамік увімкнені.
3. Коли всі студенти приєднуються, натисніть кнопку **Відтворити(Play)** і **Навчати(Teach)** для початку Kahoot. Налаштуйте гру варіанти, як описано вище.
4. Поділіться своїм екраном, щоб студенти могли приєднатися до гри, використовуючи PIN-код гри. Їм знадобиться екран, щоб побачити питання та другий пристрій для приєднання до гри.
5. Клацніть **«Пуск»(Start)**, коли всі готові і проведіть кахут, як зазвичай.

ЯК ЗНАЙТИ КАНООТ

1. Увійдіть у свій обліковий запис і в меню навігація натисніть **Discover**.
2. Перегляньте запропоновані ігрові колекції, наприклад:
 - Top Picks - найкращі кахути, вибрані командою Kahoot.
 - Колекції наших контент-партнерів(**content partners**)
 - **Kahoot! Studio** для різних предметів - математика, історія тощо
3. Якщо ви шукаєте щось конкретне, почніть із введення ключового слова або фрази в рядок пошуку вгорі розділу **Discover**.
4. Вам автоматично буде запропоновано популярні кахути, які відповідають вашому запиту, але якщо ви хочете копати глибше, ви можете відфільтрувати за темою(**Subject**), рівнем оцінки(**Grade Level**) та іншими фільтрами.
5. Коли ви знайдете кахуут, який вам подобається, ви можете відразу відтворити його, позначити його зіркою додавши таким чином його у Вибране(Favorites) або продублювати, щоб мати змогу налаштувати його пізніше.




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





ЯК СТВОРИТИ КАНООТ!

Як створити kahoot

1. Увійдіть у свій обліковий запис. Клацніть **Створити(Create)**  та оберіть



New kahoot



2. Почніть набирати своє перше запитання до тесту

Click to start typing your question

Додайте варіанти відповіді та позначте правильні відповіді.

 Add answer 1  Add answer 2

 Add answer 3 (optional)  Add answer 4 (optional)

3. Налаштуйте **таймер(Time limit)** і **бали(Points)** в залежності від складності питання.

Time limit

20 sec

Points

1000

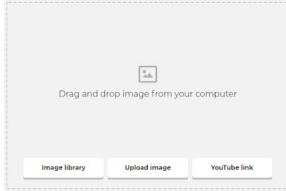


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Modernization of Pedagogical Higher Education
by Innovative Teaching Instruments

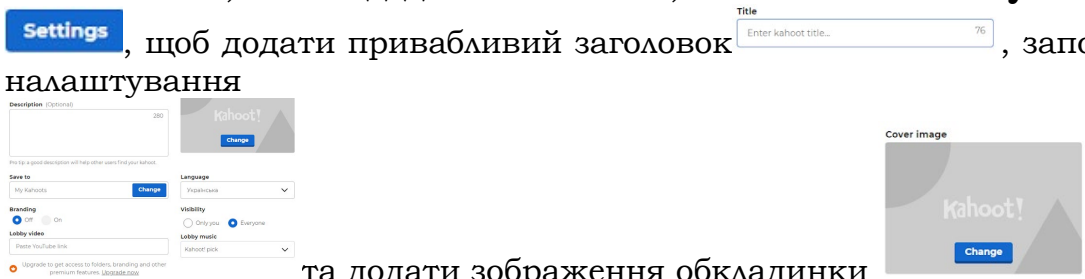
4. Додайте зображення, завантаживши його зі свого комп'ютера (**Upload image**) або вибравши один із бібліотека (**Image library**). Ви також можете вбудувати посилання на YouTube (**YouTube link**).



5. Клацніть **Додати запитання (Add question)**. З безкоштовним аккаунтом Kahoot!, ви можете додати вікторину з декількома варіантами відповіді та true/false запитання.



6. Після того, як ви додали запитання, натисніть **Налаштування (Settings)**, щоб додати привабливий заголовок, заповнити деякі налаштування



та додати зображення обкладинки

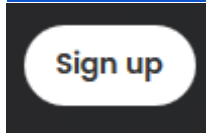


Mentimeter

Mentimeter - безкоштовний, простий та стильний онлайн-сервіс для створення опитувань і голосувань в режимі реального часу.

ПОЧАТОК РОБОТИ

1. Для того, щоб користуватися Mentimeter, вам потрібно спочатку створити обліковий запис на веб-сайті якщо ви ще цього не зробили. Перейдіть www.mentimeter.com і натисніть кнопку «Зареєструватися» угорі праворуч.



2. Потім вам буде запропоновано вибрати, для чого ви будете використовувати Mentimeter головним чином для проведення:

- семінарів
- заходів (10-50 осіб)
- навчальних занять
- **освіти**
- зустрічей або управління командою
- конференції або великих заходів
- інше

3. Потім буде продемонстровано приклад вікторини з використанням Mentimeter, що дає вказівки щодо участі у вікторині. Не соромтеся спробувати приклад вікторини, якщо вважаєте це корисним.

We created a question so you can try voting

This is the presentation where you show the results to the audience.

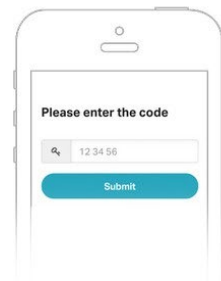


1 Grab your phone

www.menti.com

2 Go to www.menti.com

Or create your own question



3 Enter the code
90 82 82 and vote!



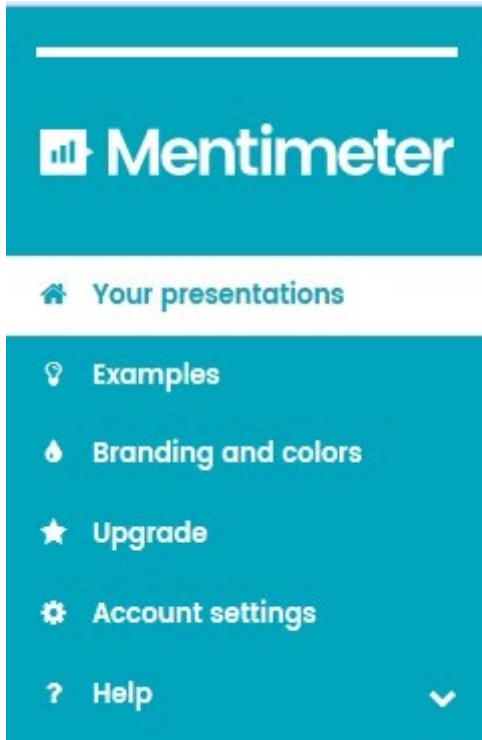
СТВОРЕННЯ

ВЛАСНОЇ

ПРЕЗЕНТАЦІЇ

/


ВІКТОРИНИ

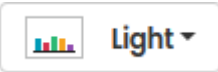


Після входу в обліковий запис ви можете почати створювати свою власну презентацію.

1. Натисніть на «Your presentations» в меню параметрів

2. Клацніть на кнопку , щоб розпочати створення власної вікторини.

3. Назвіть свою презентацію . На наступному екрані піктограма дозволяє редагувати ім'я на пізнішому етапі.

4. Необов'язково: змініть тему  вікторини на будь-яку іншу вашу переваги.

5. Необов'язково: Ви можете змінити темп голосування з темп ведучого (presenter pace) до темпу аудиторії (audience pace). Темп ведучого мається на увазі, що аудиторія заповнює питання в темпі ведучого. Темп аудиторії дозволяє учасникам відповісти на всі питання у своєму власному темпі.

6. Необов'язково: Поділитися результатами з аудиторією (Share results with audience) можна вимкнути.

7. Створіть питання, вибравши тип питання та питання/відповіді

2.1 Типи запитань

Існує безліч типів запитань, які ви можете використовувати для опитування аудиторії:

- Multiple Choice
- Word Cloud
- Scales
- Open ended
- 100 points
- 2 by 2 Matrix

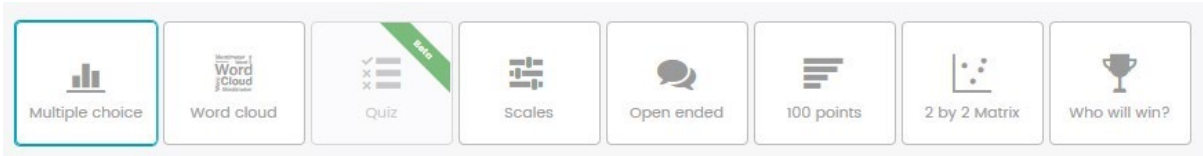


- Who will win?

2.1.1 Multiple Choice (Множинний вибір)

Множинний вибір дозволяє учасникам вибирати між кількома учасниками. Для того, щоб створити презентацію з декількома варіантами, виконайте такі дії:

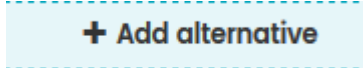
1. Виберіть варіант запитання (обведений червоним кольором) як тип запитання.




2. Введіть запитання, яке ви хочете задати своїй аудиторії (макс. 100 символів).

3. Введіть альтернативи (можливі відповіді / варіанти), за які ваша аудиторія може проголосувати.

+ Add alternative

4. Необов'язково: натиснувши кнопку , ви можете додати додатковий варіант, який може обрати аудиторія. Ви можете змінити порядок варіантів, утримуючи кнопку миші на і перетягуючи його в інший порядок.

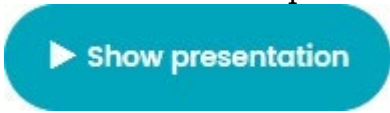
Піктограма  дозволяє видалити варіанти з питання.

5. Необов'язково: Показати результати у % за замовчуванням для цього запитання.

6. Необов'язково: Дозвольте аудиторії проголосувати за кілька варіантів.

7. Нарешті, якщо питання завершено, ви можете додати ще одне запитання до опитування з множинним вибором за допомогою натиснувши кнопку.

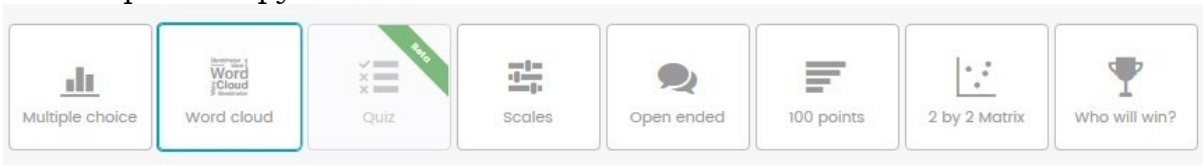
Show presentation

8. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.2 World Cloud (Хмара слів)

Хмара слів дозволяє учасникам візуально зобразити слова, які вони можуть ввести через свої пристрої. Для того, щоб створити хмару слів, вам потрібно:

1. Виберіть хмару слів із типів запитань.

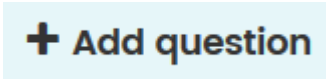


2. Введіть запитання, яке хочете задати.

3. Визначте максимальну кількість записів, які кожен учасник може ввести до хмари слів (максимум 10 слів на кожну людину).

4. Визначтесь, який фільтр нецензурної лексики слід використовувати (якщо такий є).

+ Add question

5. Щоб додати ще одне запитання,  натисніть кнопку.



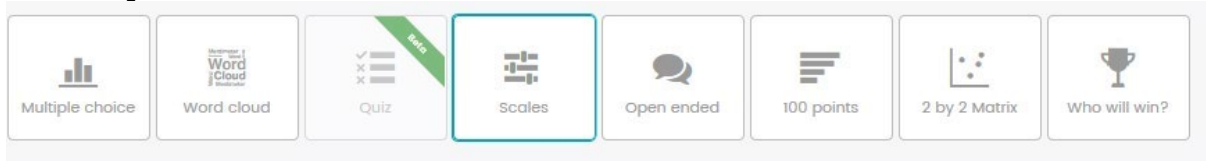
 **Show presentation**

6. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.3 Scales (Ваги)


Варіант шкал дозволяє учасникам оцінювати висловлювання за шкалою від 0 до 5(за замовчуванням).

1. Виберіть Ваги як тип запитання.



2. Введіть запитання, яке хочете задати аудиторії.

3. Введіть твердження, які ваша аудиторія може оцінити від 0 до 5.

 **Add question**

4. Щоб додати ще одне запитання, натисніть кнопку.

5. Необов'язково: Введіть короткі мітки, щоб пояснити низьке та високе значення.

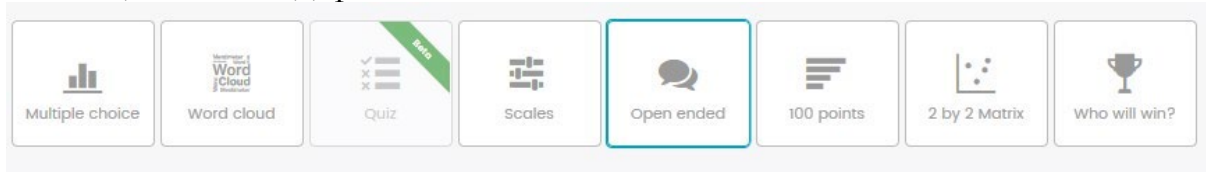
 **Show presentation**

6. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.4 Open ended (Відкрите запитання)

Відкрите запитання дозволяє учасникам вільно вводити відповіді на запитання. Існує не більше 140 символів. Для того, щоб провести відкрите опитування у Mentimeter потрібно:

1. Клацніть на «Відкрите запитання» як тип запитання.



2. Виберіть спосіб відображення результату.

a. Мовні бульбашки (чудово підходить для захоплення запитань аудиторії).


b. По черзі (покажіть відповіді по черзі, використовуючи кнопки вгору та вниз на клавіатурі).

c. Плавна сітка (відображати відповіді аудиторії безперервним потоком).

3. Введіть запитання, яке ви хочете задати аудиторії (Необов'язково: додайте опис для цього).

4. Застосувати фільтр нецензурної лайки, якщо це необхідно

5. Необов'язково: Дозвольте аудиторії голосувати більше одного разу.

 **Add question**

6. Щоб додати ще одне запитання, натисніть кнопку.



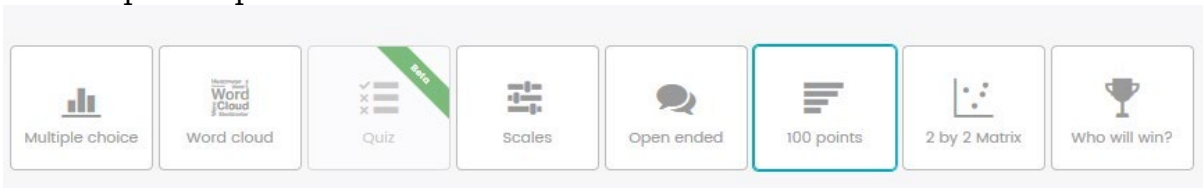
► Show presentation

7. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.5 100 points (100 балів)

За допомогою типу запитання на 100 балів учасники можуть розподілити 100 балів, щоб визначити пріоритет у виборі. Рейтинги відображатимуться у відсотках, завжди відображаючи найпопулярніший вибір зверху.

1. Виберіть варіант «100 балів» як тип запитання.



2. Введіть запитання, яке ви хочете задати аудиторії (макс. 100 символів).

3. Введіть варіанти, за які ваша аудиторія може проголосувати.

4. Необов'язково: Можна ввести більше варіантів, натиснувши кнопку «Додати варіанти»

+ Add question

5. Щоб додати ще одне запитання, натисніть кнопку.

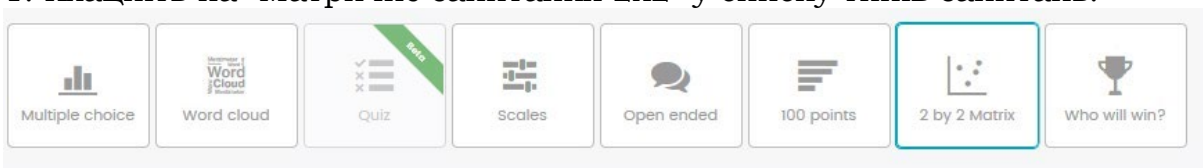
► Show presentation

6. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.6 2 by 2 matrix (Матричне запитання 2x2)

Матричне запитання 2 на 2 дозволяє учасникам оцінювати кожен предмет у двох вимірах. Результати відображаються як середнє значення в матриці 2 на 2.

1. Клацніть на «Матричне запитання 2x2» у списку типів запитань.



2. Введіть запитання, яке ви хочете задати своїй аудиторії (макс. 100 символів).

3. Введіть елементи, які ваша аудиторія може оцінити.

4. Назвіть розміри (вертикальну та горизонтальну осі) та встановіть для них максимальне значення.

+ Add question

5. Щоб додати ще одне запитання, натисніть кнопку.

► Show presentation

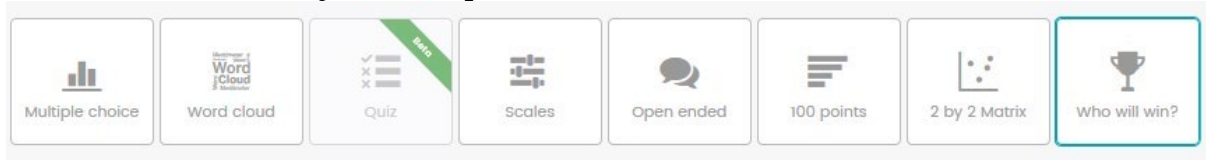
6. Натисніть , щоб почати отримувати відповідь від учасників.

2.1.7 Who will win? (Хто переможе?)



Учасники отримують по одному голосу і переможець визначається, коли ведучий, вирішить закінчити голосування. Якщо є рівний результат, переможців буде більше одного.

1. Натисніть кнопку «Хто переможе?» Як тип запитання.



2. Введіть запитання, яке хочете задати аудиторії.

3. Введіть варіанти, за які ваша аудиторія може проголосувати.

(Необов'язково: Можна розширити кількість варіантів, натиснувши кнопку).

+ Add alternative

4. Щоб додати ще одне запитання, натисніть кнопку.

Show presentation

5. Натисніть **Show presentation**, щоб почати отримувати відповідь від учасників.

ЗАПУСК ПРЕЗЕНТАЦІЇ/ОПИТУВАННЯ

Після того, як ви закінчите додавати запитання натисніть «Show Presentation», ви перейдете на новий екран. На цьому новому екрані буде посилання на сайт, на який повинні перейти студенти (www.menti.com) та випадково згенерований код для заповнення:

Go to **www.menti.com** and use the code

Частина, виділена червоним полем, показує випадково сформований код, який учні повинні заповнити на своїх пристроях, коли вони перейдуть на сайт.

ПАНЕЛЬ НАВІГАЦІЇ

Під час запуску презентації у вашому розпорядженні є різні опції.

Повноекранний режим(Fullscreen) дозволяє перейти в повноекранний режим.

Приховати результат(Hide result) дозволяє приховати результати від учасників. Повторне клацання відкриває їх.

Закрити голосування(Close voting) закриває сесію голосування. Учасники більше не можуть впливати на результат запитання.

Очистити результат(Clear result) скидає поточні підраховані голоси до 0.

Зворотний відлік(Countdown) дає змогу обмежити час, коли учасники все ще можуть голосувати.

Увімкнути зміну голосу(Enable changing) дозволяє учасникам змінити результат свого голосування.

Сегментація(Segmentation) сегментуватиме відповіді на основі відповіді на попереднє запитання з множинним вибором.

Кнопка *Більше(More)* відображає QR-код опитування або веде до рандомізованих даних тесту.



Інші хмарні цифрові інструменти

- 1) <http://www.chatzy.com/>
- 2) <http://www.triventy.com/>
- 3) <https://about.google/intl/ru/products/?tab=rh>
- 4) <https://animoto.com/>
- 5) <https://answergarden.ch/>
- 6) <https://app.edu.buncee.com/>
- 7) <https://app.wizer.me/>
- 8) <https://classroomscreen.com/>
- 9) <https://coggle.it/>
- 10) <https://conceptboard.com/>
- 11) <https://edulastic.com/>
- 12) <https://go.playposit.com/>
- 13) <https://goformative.com/>
- 14) <https://graasp.eu/>
- 15) <https://learningapps.org/>
- 16) <https://piazza.com/>
- 17) <https://quizlet.com/latest>
- 18) <https://spiral.ac/>
- 19) <https://vocaroo.com/>
- 20) <https://wordart.com/>
- 21) <https://www.classtime.com/ru/>
- 22) <https://www.flippity.net/>
- 23) <https://www.golabz.eu/>
- 24) <https://www.liveworksheets.com/>