



Міністерство освіти і науки України
Мукачівський державний університет
Кафедра теорії та методики дошкільної освіти



**КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ З ДІТЬМИ:
КОНСПЕКТИ ЛЕКЦІЙ У СХЕМАХ І ТАБЛИЦЯХ**

Частина II

для здобувачів денної та заочної форми навчання
спеціальність 012 «Дошкільна освіта»

УДК 37-042.4:004(042.3)(075.8)

*Розглянуто та схвалено на засіданні кафедри теорії та методики дошкільної освіти
протокол №9 від «17» березня 2021 року*

*Розглянуто та рекомендовано до друку науково-методичною радою
Мукачівського державного університету
протокол №10 від «19» квітня 2021 року*

Укладач: Чекан О.І. – к.пед.н., доцент кафедри теорії та методики дошкільної освіти МДУ.

К63

Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: конспекти лекцій у схемах і таблицях для здобувачів денної та заочної форми навчання спеціальність 012 «Дошкільна освіта» Ч.П. / укладач О. І. Чекан. Мукачево: МДУ, 2021. 71 с. (2,5 др.ар.)

Опорний конспект лекцій у схемах і таблицях з дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми», частина II включає у себе загальні питання щодо загального рівня інформатизації педагогів, оволодіння ними інформаційно-комунікаційними технологіями та сучасними методами навчання, засобами комп'ютерних технологій, інтелектуальних та алгоритмічних комп'ютерних технологій у навчальному процесі, які сприяють формуванню інформативних умінь та навичок.

Дане навчально-методичне видання адресовано здобувачам вищої освіти педагогічних університетів (інститутів, коледжів), вихователям закладів дошкільної освіти.

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

АРМ	– автоматизовані робочі місця	
БКДО	– Базовий компонент дошкільної освіти	
ЗВО	Перелік закладів вищої освіти	5
ЗДО	Комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі ЗДО	7
ДО	– дошкільна освіта	
ЕОМ	– електронна обчислювальна машина	
Microsoft PowerPoint	Засобами перемикачів. Мультимедійна презентація:	22
ІО	– інформатизація освіти	
ІКТ	Створення візитівки засобами програми Microsoft Publisher	31
ІТ	– інформаційні технології	
ІФ	Інформаційно-освітнє середовище ЗДО. Створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти	41
КТ	Список рекомендованої літератури	55
НП	– навчальні програми	
НІТН	– нові інформаційні технології навчання	
ПЕ	– прикінцевий етап	
ПЗ	– програмні засоби	
ПК	– персональний комп'ютер	

Передмова

На сьогоднішній день в умовах розбудови української держави, глибоких і динамічних перетворень, що відбуваються в усіх сферах нашого суспільства, суттєвих змін зазнає і система освіти. Стратегію змін у системі професійної освіти в Україні чітко викладено у «Національній стратегії розвитку освіти в Україні у 2012-2021 рр.» щодо впровадження комп'ютерних технологій навчання та підвищення якості професійної підготовки майбутніх фахівців.

Підготовка спеціалістів із вищою освітою вимагає підвищення їхнього загального рівня інформатизації, оволодіння ними інформаційно-комунікаційними технологіями та сучасними методами навчання, засобами комп'ютерних технологій, інтелектуальних та алгоритмічних комп'ютерних технологій у навчальному процесі, які сприяють формуванню інформативних умінь і навичок.

Застосування комп'ютерних технологій у навчанні досліджувалось у працях А. Беляєва, В. Безпалька, Л. Буркова, Я. Ваграменко А. Давиденко, М. Жалдака, В. Лаптева, А. Марона, Ю. Машбиця, Є. Кузнецова, І. Румянцева, А. Єршова, та інших. Рівень підготовки майбутніх фахівців дошкільної освіти в галузі комп'ютерних технологій ще не відповідає сучасним вимогам суспільства і не забезпечує здобувача достатнім обсягом знань та вмінь, що необхідні для майбутньої фахової діяльності з навчання дошкільників комп'ютерної грамоти.

Згідно нової редакції Базового компонента дошкільної освіти вимоги щодо підготовки вихователя сучасного ЗДО суттєво змінилися. Варіативна частина БКДО серед інших освітніх ліній, передбачає «комп'ютерну грамотність». Результатом навчання дітей комп'ютерної грамотності є сформованість у дітей інформатичної компетентності.

В опорному конспекті лекцій у схемах і таблицях презентовано лекції з дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми», частина II.

Курс лекцій адресовано здобувачам дошкільних факультетів педагогічних університетів (інститутів, коледжів, педучилищ), вихователям закладу дошкільної освіти. Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» є формування у здобувачів сучасного наукового світогляду, системи спеціальних знань, та професійної компетентності майбутніх фахівців в галузі дошкільної освіти, що ґрунтується на вивченні теоретико-методичних основ використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку, виробленні вмінь та навичок упровадження та використання комп'ютерних технологій в ЗДО; формування професійної компетентності майбутнього педагога у застосуванні нових інформаційних технологій в дошкільній освіті.

Основними завданнями вивчення дисципліни “Комп’ютерні технології в роботі з дітьми” є:

- теоретико-методологічні - знання наукових засад побудови процесу розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку засобами комп’ютерних технологій, їх розумного застосування в освітньо-виховному процесі, впливу освітньо-інформаційного середовища на різні сторони розвитку особистості дошкільника;

- когнітивні - ознайомлення майбутніх вихователів з методикою застосування комп’ютерних технологій в освітньо-виховному процесі ЗДО, санітарно-гігієнічними нормами використання КТ в роботі з дошкільниками;

- практичні - формування у здобувачів знань, умінь та навичок розробки мультимедійних презентацій та комп’ютерних програм, створення сайтів ЗДО, створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів, створення візиток у програмі Publisher, формування знань, умінь та навичок щодо комп’ютерних ігор у педагогічному процесі закладу дошкільної освіти та проведення освітньо-виховної роботи в умовах широкого використання інформаційних технологій в освітньому процесі.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми здобувачі повинні:

знати:

- відомості щодо інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес;
- відомості щодо виховання особистості в інформаційному суспільстві;
- складові навчання дітей дошкільного віку основ комп’ютерної грамотності;
- принципи використання інформаційно-комп’ютерних технологій у навчально-виховному процесі закладу дошкільної освіти;
- зміст локальних документів щодо використання комп’ютерних технологій у ЗДО;
- зміст інформаційно-комп’ютерних ресурсів у методичній діяльності ЗДО;
- методичні засади інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів ЗДО.

вміти:

- проектувати перспективне планування впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес дошкільного закладу;
- проектувати впровадження комп'ютерних ігор у педагогічний процес закладу дошкільної освіти;
- створювати мультимедійні презентації у навчально-виховній роботі;
- забезпечувати розвивально-виховне середовище у закладі дошкільної освіти з використанням КТ.

Тема. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ЇХ МІСЦЕ В ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ ЗДО

«Комп'ютери — це як велосипед.

Тільки для нашої свідомості»

Стів Джобс

ПЛАН

1. Сутність поняття «комп'ютерні ігри», їх функції
2. Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце у педагогічному процесі закладу дошкільної освіти
3. Гігієнічні норми та рекомендації роботи за комп'ютером

Як бачимо, що в останні роки здійснюються зміни у багатьох сферах життєдіяльності суспільства. При цьому засоби інформатики, інформаційно-цифрові технології більш широко та розгалужено пронизують науку, освіту, культуру та інші сфери. Сучасний період розвитку суспільства характеризується відчутним впливом комп'ютерних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків у суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір. Людині, яка вміло й ефективно володіє технологіями та інформацією, притаманний новий стиль мислення, вона принципово інакше оцінює проблеми, що виникають, організовує свою діяльність.

Сутність поняття «комп'ютерні ігри», їх функції

Сьогодні ми з вами маємо можливість ознайомитися деякими із елементів комп'ютерних технологій а саме - комп'ютерні ігри. Зміст матеріалу лекції дасть можливість отримати певні теоретичні знання, які стануть в пригоді вам, як майбутнім вихователям у ЗДО. Аналіз комп'ютерних ігор та визначення їх місця в педагогічному процесі ЗДО дасть можливість вам бути компетентними у правильному підборі

комп'ютерних ігор, виявленні їх позитивної та негативної сторони, враховувати вікові та індивідуальні особливості при роботі з комп'ютерними іграми.

На лекції ми будемо вивчати комп'ютерні ігри та визначати їх місце в педагогічному процесі ЗДО. Та перед тим пропоную вам, шановні здобувачі та присутні гості, подивитися відео-сюжет про те як використовує комп'ютерні ігри зі своїми дітьми американська родина Кайзер (див. відео-сюжет Додаток 4).

Комп'ютер, вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню цікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи з комп'ютером, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: «Молодець», «Спробуй ще раз», «Подумай», «Чудово» які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину.

Комп'ютерні гри — програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети у ігровій формі. Вони не ізольовані від педагогічного процесу закладу дошкільної освіти; пропонуються поряд із традиційними іграми і навчанням, не замінюючи звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. В комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо.

Діти в процесі комп'ютерних ігор здебільшого оперують символами і знаками, отож особливе значення має підготовленість дітей, як психологічна, так і фізична. Перш ніж грати в комп'ютерні ігри, не зважаючи з якою метою – навчальною чи розважальною, необхідно щоб їм передували ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками. Поетапне формування різних видів традиційних ігор створює базу для залучення дітей до

комп'ютерних ігор. Отож, іграм за комп'ютером з будь-яким змістом передують діяльність дітей з опорою на реальний предмет чи реальні дії.

Позитивним моментом, під час проведення комп'ютерних ігор виявляється те, що дітей не потрібно заохочувати до навчальної діяльності, адже комп'ютер сам по собі цікавить дітей і виступає засобом активізації пізнавальної діяльності. Також, можна відмітити позитивний емоційний стан дітей під час комп'ютерних ігор – діти не втрачають інтерес до діяльності так швидко, як у випадку із друкованими іграми.

Використання комп'ютера дошкільниками не ціль, а засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери в дошкільному віці. Комп'ютери в дитячому закладі використовуються, насамперед, як засіб гри, як нова складна і керована самою дитиною іграшка за допомогою якої вона вирішує різноманітні ігрові задачі.



О П О Р Н А С Х Е М А
Функції комп'ютерних ігор

Комп'ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати знання, стимулюють опанування новими знаннями, виявляють прогалини в певних видах колективної роботи, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку, який необхідний для подальшої навчальної діяльності в процесі комп'ютерної "діяльності" у дитини розвиваються позитивні емоційні реакції. Водночас це сприяє корекції й розвитку психічних процесів;
- заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягти поставленої мети (див. опорну схему).

Ситуації, в які потрапляє дитина під час комп'ютерної гри уявні, однак почуття, що дитина переживає - реальні. Отже, скеровуючи зміст гри, включаючи до її сюжету відповідні ролі, дорослий може програмувати відповідні пізнавальні та емоційно-ціннісні властивості дітей.

У комп'ютерних іграх діти виконують дослідницьку роботу, не задумуючись над нею. Педагогам потрібно підтримувати такі навички дослідження (див. опорну схему):



О П О Р Н А С Х Е М А

Навички дослідження

Є величезна кількість комп'ютерних навчальних ігор для дітей різного віку, які тренують пам'ять, логіку, координацію рухів, вміння планувати свою діяльність, знаходити інформацію, необхідну для рішення поставленого завдання. Ігри формують у дитини мотиваційну, інтелектуальну, операційну готовність використання комп'ютерних засобів для здійснення своєї діяльності.

Отже, розвиваючі і навчальні здібності комп'ютерної гри великі. За допомогою гри можна розвивати і удосконалювати всі сторони особистості дитини.

Виділяються дві великі групи шляхів вирішення ігрових задач в залежності від дійсності, яку діти відтворюють: предметні й рольові способи.

Комп'ютерні програми мають перевагу порівняно з іншими формами ігор: в них рольові характеристики персонажів, результати і дії представлено значно розгорнутіше, а інколи і трохи спотворено, що дозволяє дітям побачити те, що в житті швидкоплинне. Діти в динаміці спостерігають, як найменша зміна спільних зусиль впливає на результат.

І обов'язково не забуваємо, що має бути взаємозв'язок традиційних і комп'ютерних ігор.

Отже, комп'ютерним іграм дошкільників властиві загальні закономірності, які властиві ігровій діяльності загалом. Водночас вони мають свої правила гри, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями нової "іграшки", а також особливостями психофізіологічного впливу комп'ютерних ігор на дітей.

У порівнянні із традиційними формами навчання дошкільників комп'ютер володіє рядом переваг (див. опорну схему):



ОПОРНА СХЕМА

Переваги ІКТ

Оскільки домашні комп'ютери здебільшого використовуються не тільки для роботи і навчання, а й для ігор, то постає питання правильного вибору - які комп'ютерні ігри розвивають дитину, а які з них мають сумнівну цінність успішного розв'язання означеного питання важливими є знання жанрової класифікації ігор.

Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце у педагогічному процесі закладу дошкільної освіти

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбрати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

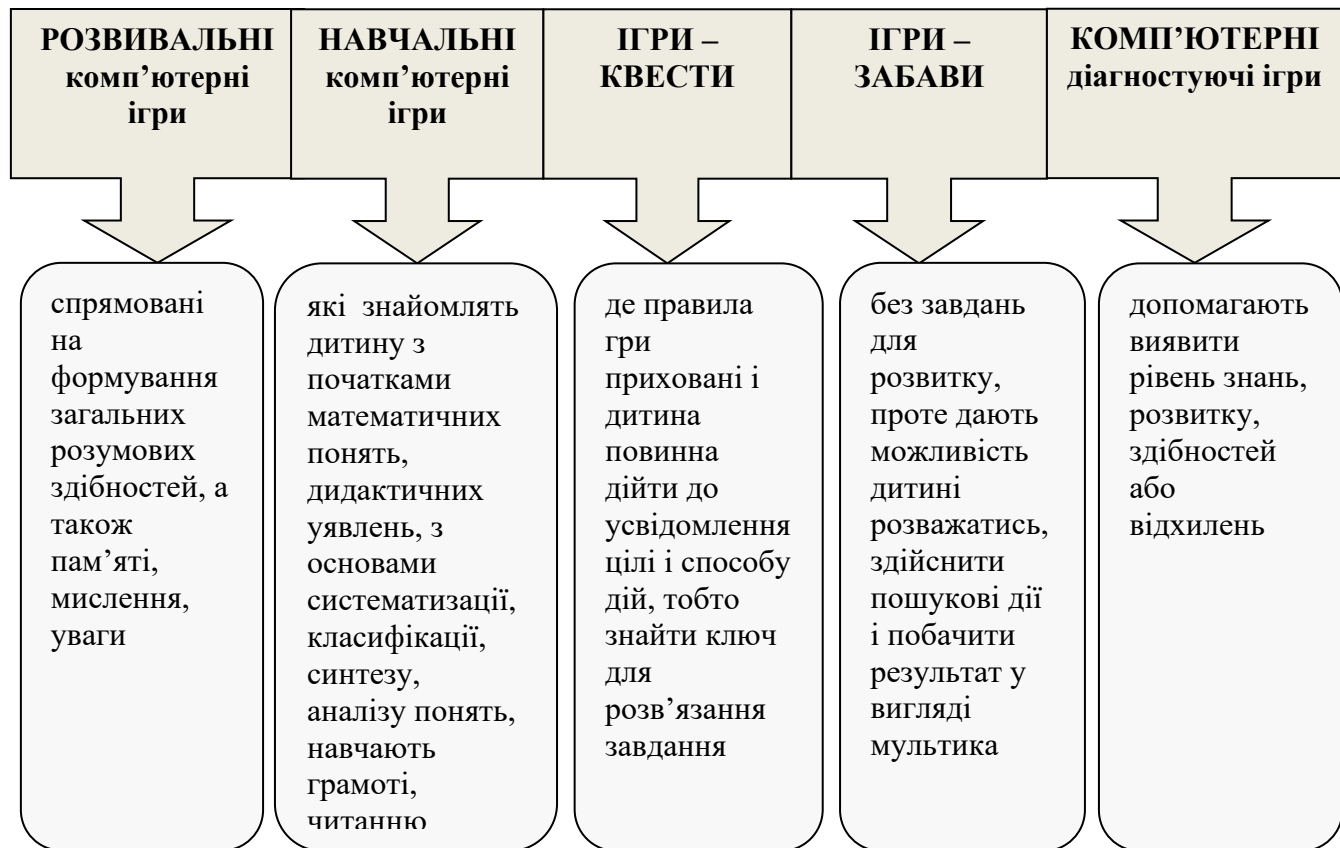
Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимося рахувати", "Пласкі фігури", "Об'ємні фігури" «Пори року» та інші. Зверніть увагу на роздатковий матеріал. Що лежить на ваших партах. Там показано вебсайти, на яких знаходиться інформація стосовно навчання комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку та цікаві загальні методичні матеріали. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвивальних сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАБУСОМ", "Розвиваючі ігри". Подивіться фрагмент відео-сюжету комп'ютерної онлайн гри для дітей 2-го року життя «Їстівне не їстівне» (див. відео-сюжет Додаток 5).

Корисними будуть ігри на основі казкових сюжетів. Наприклад, гра «Математика з Алладіном» допоможе розвинути кмітливість та зорову пам'ять, «Алі-Баба та сорок розбійників» - спритність, кмітливість, просторове мислення. Програма «Fredі Fish» сприяє розвитку нестандартного мислення та вміння приймати рішення. Є програми, що розвивають пам'ять та увагу. Програма «Арт-студія» вчить основам малювання, «В

гостині в матусі Гусині» - читанню, логічному мисленню. На сьогоднішній день існує чимало розвивальних комп'ютерних ігор для дітей дошкільного віку змонтованих на основі сучасних мультфільмів. Подивіться про гру «Допоможи зібрати предмети» на основі казкових героїв Лунтика та Шрека. Мета гри - навчити диференціювати звуки «л» і «р» у словах (див. відео-сюжет Додаток 6).

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність у цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина потрапляє у різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому в дитини формується настанова на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на групи (див. опорну схему):



ОПОРНА СХЕМА

Групи сучасних комп'ютерних онлайн-ігор

- розвивальні комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);
- навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу

понять, навчають грамоті, читанню);

- ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);

- ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);

- комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

Як ми вже говорили у першому питанні нашої програми, комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. Проте, правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор та мають принципові відмінності про які ми говорили у першому питанні.

На сьогоднішній день існують не тільки розвивальні та навчальні комп'ютерні ігри. Розроблені комп'ютерні програми для дітей що мають проблеми із зором, слухом, мовленням і т.д. Н-д комп'ютерна програма «Живий звук» включає в себе спеціально підготовлений набір навчально - корекційних та розвивальних підпрограм, які спрямовані на допомогу дітям, що мають порушення мовлення різного ступеня тяжкості та походження; програма «Професор Хігінс» робота над граматикую англійської мови. Програма містить різноманітні вправи на відпрацьовування граматики; навчально методичний комплекс Way Ahead — шестирівневий курс англійської мови для дітей молодшого та середнього дошкільного віку. Основу курсу складають різноманітні завдання, спрямовані на формування мовних і мовленнєвих навичок. До складу кожного з НМК Way Ahead входить CD-ROM; комп'ютерна логопедична програма «Ігри для Тигри», призначена для корекції загального недорозвитку мовлення у дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. «Світ за твоїм вікном» - комп'ютерна програма для навчання старших дошкільників з різними відхиленнями в розвитку.

У Тернополі у ЗДО «Ялинка» нещодавно встановили спеціальні комп'ютерні програми для лікування вад зору. Комп'ютерна програма «Квіточка» розрахована для лікування зору дітей. Пропоную подивитися відео сюжет (див. відео-сюжет Додаток 7).

Гігієнічні норми та рекомендації роботи за комп'ютером

Але не можна забувати про золоту середину, тобто про норму. Слід пам'ятати, що комп'ютер — не чарівна паличка, яка за одну годину гри зробить дитину розумною і розвиненою. Як і будь-які заняття, комп'ютерні ігри вимагають часу, правильного застосування, терпіння і турботи дорослих. Є відповідні обмеження.

На жаль, нині є діти, які перейшли межу розумного в спілкуванні з комп'ютером. Надмірне спілкування з комп'ютером може не лише призвести до погіршення зору дітей, порушення здоров'я через сковану позу, а й негативно позначитися на їхньому психічному здоров'ї.

Адже комп'ютерні ігри створюють лише ілюзію спілкування, але не формують навичок справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Комп'ютер дає такій дитині змогу перенестися в інший світ, який можна побачити, з яким можна пограти. Така втеча в ілюзорний світ може сформувати в дитини психологічну залежність від комп'ютера.

Дитина має завжди відчувати, що її люблять понад усе у світі, що вона цікава й потрібна. Якщо цього немає, у неї виникне бажання чимось заповнити душевну порожнечу — комп'ютерні «стрілялки», «доганялки» тощо. Ознаками так званої ігро-манії є: ейфорія від гри, невміння визначити час закінчення гри, роздратування, коли хтось просить відволіктися від гри, ідентифікація з героєм гри, чаювання, прийоми їжі перед монітором, гра за комп'ютером стає альтернативою сну, відпочинку, агресивна поведінка, замкнутість, дитина не хоче спілкуватися, а якщо щось каже, то крізь зуби, на підвищених тонах.

Комп'ютер має ще один недолік — випромінювання. Електромагнітне випромінювання від сучасного комп'ютера відповідає нормативам (але це не означає що воно не є шкідливим і можна грати за комп'ютером без обмежень!). Однак із бокових і задніх стінок комп'ютера низької якості рівень низькочастотних електромагнітних випромінювань може бути підвищеним.

До того ж у приміщенні, де працює комп'ютер, змінюються характеристики повітря: температура може підвищуватися до 26—27°C, відносна вологість знижуватися до 40—60%, а вміст двоокису вуглецю — збільшуватися. Водночас повітря йонізується, а це збільшує кількість позитивних (важких) йонів і несприятливо впливає на працездатність. Йони, осідаючи на пилинках повітря, потрапляють і в дихальні шляхи (див. опорну схему):



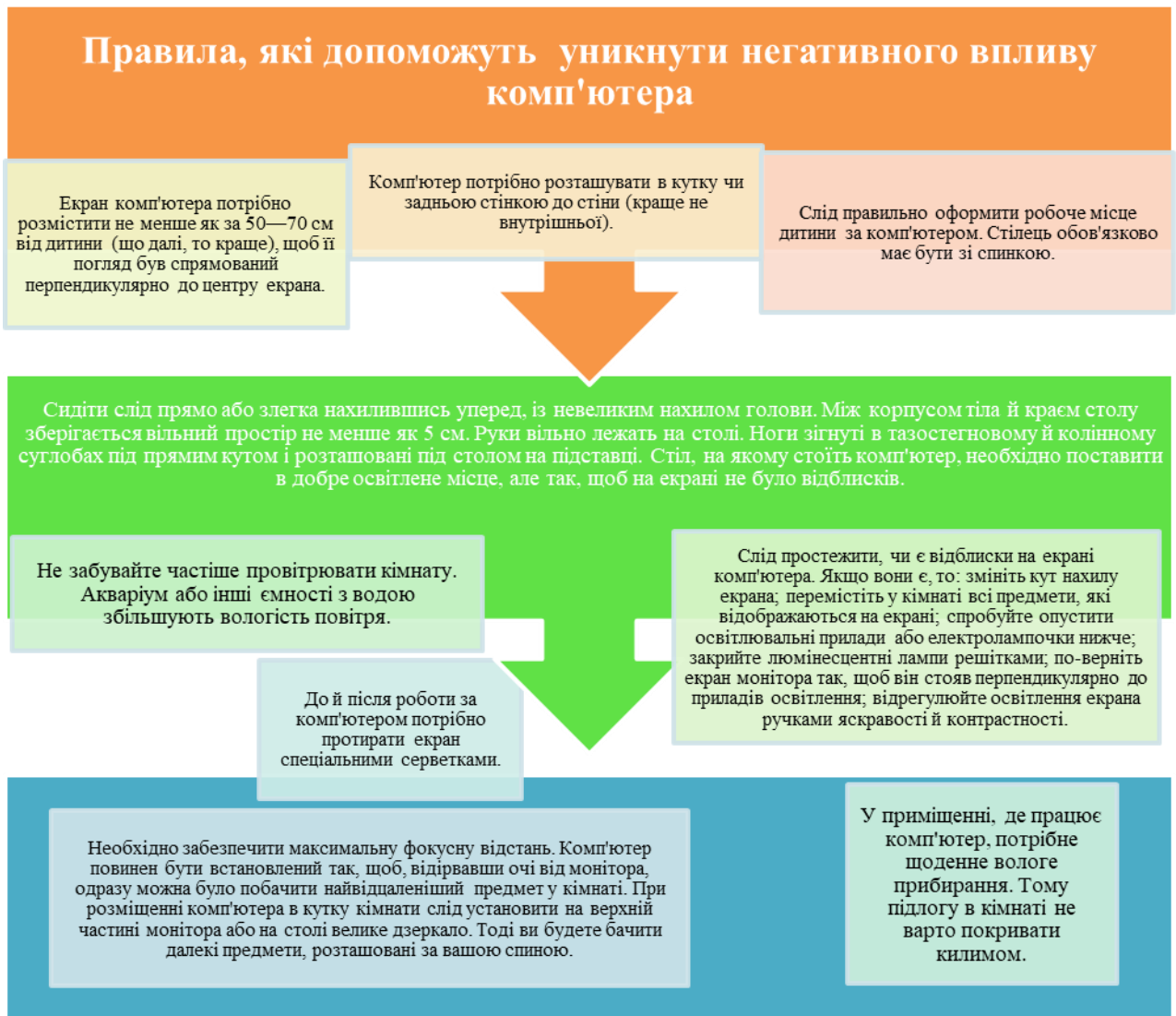
ОПОРНА СХЕМА

Ознаки Ігро-манії

Пропоную Вам вирішити таку проблемну ситуацію. У буклеті подано питання котре потребує аналізу. Будь-ласка сформуйте декілька рекомендацій щодо гігієнічних норм роботи за комп'ютером. Для роботи 2-4 хв.

Пропоную послухати рекомендації психолога Лесі Ковальчук щодо норм роботи за комп'ютером (див. відео-сюжет Додаток 8).

Але якщо дотримуватись певних правил, можна уникнути негативного впливу комп'ютера (див. опорну схему):



О П О Р Н А С Х Е М А

Правила щодо уникнення негативного впливу комп'ютера

Усім відомо, що спілкування з комп'ютером, а особливо з ігровими програмами, супроводжується сильною нервовою напругою, оскільки це вимагає швидкої реакції. *Короткочасна концентрація нервових процесів викликає у дитини втому.* Працюючи за комп'ютером, вона переживає своєрідний емоційний стрес.

Запобігти перевтомі можна так: слід обмежити тривалість роботи дитини за комп'ютером, робити гімнастику для очей, правильно облаштувати робоче місце, використовувати тільки якісні програми відповідно до віку дитини.

Пропонуємо такі вправи для очей. Їх роблять двічі: через 7—8 хв після початку роботи дитини за комп'ютером і після її завершення.

Щоб очі не втомлювалися й зір не погіршувався, потрібно (див. опорну схему):

І, звичайно, не варто забувати про загальнофізичну гімнастику, яка дасть змогу уникнути застою крові в судинах, її загушення й негативних наслідків гіподинамії.



ОПОРНА СХЕМА

Офтальмотренаж

Максимальна одноразова тривалість роботи за комп'ютером не має бути більшою, ніж зазначено нижче (див. опорну схему):



ОПОРНА СХЕМА

Максимальна одноразова тривалість роботи за комп'ютером

Час дня, що рекомендовано для занять за комп'ютером (див. опорну схему):



ОПОРНА СХЕМА

Часові параметри

Заняття з використанням комп'ютера у другій половині дня слід проводити в період другого підйому добової працездатності, в інтервалі від 15 год 30 хв до 16 год 30 хв, після денного сну і полуденка. Максимальна тривалість роботи, що рекомендовано за комп'ютером протягом тижня для дітей 5 і 6 років,— 1-2 рази. Дні тижня, що рекомендовано для занять за комп'ютером,— вівторок, середа. У п'ятницю займатися за комп'ютером небажано через те, що працездатність дитини вже до четверга знижується, а в п'ятницю відбувається її різке зниження через тижневу втоми, що накопичилася.

Припустимо проводити заняття за комп'ютером у час, відведений для прогулянок і денного відпочинку. З метою профілактики зорового стомлення доцільно проводити офтальмотренаж (спеціальні вправи для очей).

Зорову гімнастику проводять двічі протягом розвивального заняття з використанням комп'ютера: перший раз — усередині роботи за комп'ютером (після 5 хвилин роботи для п'ятирічних і після 7-8 хвилин для шестирічних дітей) і другий раз — після завершення роботи за комп'ютером або після завершення всього розвивального заняття з використанням комп'ютера.

Отже, ми сьогодні ознайомилися із комп'ютерними іграми та їх місцем у педагогічному процесі ЗДО.

- Якими перевагами володіє комп'ютер у порівнянні із традиційними формами навчання дошкільників?
- Обґрунтуйте визначення поняття «комп'ютерна гра»?
- У чому полягає сутність та структура комп'ютерних ігор у роботі дітьми?
- Проаналізуйте групи сучасних комп'ютерних онлайн-ігор?
- Які сучасні комп'ютерні програми для дітей дошкільного віку, що мають проблеми із здоров'ям Ви можете назвати?

Зробіть аналіз позитивних та негативних сторін щодо використання ІКТ у ЗДО на власний розсуд (у вигляді таблиці).

Завдання для самостійної роботи

1. Опрацювати сайти комп'ютерних програм з якими ми сьогодні познайомилися.
2. Користуючись мережею Інтернет підібрати онлайн-ігри для дітей старшого дошкільного віку (3-5)
3. Розробити заняття із використанням комп'ютерних ігор для дітей старшого дошкільного віку (2-3)
4. Підібрати перелік дитячих розвивальних ігрових програм, що можуть використовуватися на заняттях чи гуртках з навчання дошкільників основ комп'ютерної грамотності (ігрові програми на власний розсуд)

Рекомендована література

Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Інформатика. – 2003. – № 21–24. – С.18–19.

1. Гавриленко, О. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / О. Гавриленко // Вихователь методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.

2. Карпенко Г. Вплив комп'ютерних ігор на формування уявлень про здоровий спосіб життя у дітей [Текст] / Г. Карпенко // Дитячий садок. – 2013. – № 10 (682). – С. 22–30.

3. Лаврентьєва, Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.

4. Лаврентьєва, Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.

5. Панченко Алла. Модернізація освітнього процесу у ЗДО в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7–11.

6. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : навчальний посібник / О. І. Чекан. – Київ : Слово, 2015. – 184 с.

Тема. ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У ПРОГРАМІ MICROSOFT POWER POINT ЗАСОБАМИ ПЕРЕМИКАЧІВ. МУЛЬТИМЕДІЙНА ПРЕЗЕНТАЦІЯ: КРОК ЗА КРОКОМ

ПЛАН

1. Microsoft PowerPoint. Ідея створення PowerPoint
2. Створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів

Microsoft PowerPoint. Ідея створення PowerPoint

Microsoft Power Point (повна назва — **Microsoft Office PowerPoint**) — це застосунок для створення та відтворення презентацій, що є частиною Microsoft Office, і доступний в редакціях для операційних систем Microsoft Windows і Mac OS.

Ідея створення PowerPoint з'явилася у Боба Гаскінса (Bob Gaskins), здобувача університету Берклі, який вирішив, що століття графічних інтерфейсів, що наступило, може провести революцію в дизайні та створенні презентаційних матеріалів. У 1984 році Гаскінс приєднався до провальної компанії Forethought і найняв розробника Денніса Остіна (Dennis Austin). Боб і Денніс об'єднали зусилля і створили програму Presenter. Денніс створив оригінальну версію програми з Томом Рудкіним (Tom Rudkin). Пізніше Боб вирішив змінити ім'я на PowerPoint, яке і стало назвою кінцевого продукту [58].

У 1987 році вийшов PowerPoint 1.0 для Apple Macintosh. Він працював в чорно-білих кольорах. Незабаром з'явилися кольорові Macintosh і нова версія PowerPoint не забарилася. Програмне керівництво з першою редакцією було унікальне. Це була книга синього кольору в твердій палітурці. Компанія Forethought вважала, що це краще ніж купа виконуваних файлів допомоги НЛН. У 1990 році вийшла версія для Windows. З 1990 року PowerPoint став стандартом в наборі програм Microsoft Office.

У 2002 році вийшла версія PowerPoint, яка не тільки була включена в пакет Microsoft Office XP, але також розповсюджувалася як окремий продукт. У ній з'явилися такі функції, як порівняння і зміщення змін в презентації, можливість задавати шляхи анімації для індивідуальних форм, створення пірамідальних, радіальних і цільових діаграм, а також кругів Ейлера, панель завдань для перегляду і вибору об'єктів буфера обміну, захист презентації паролем, автоматична генерація фотоальбому, а також «розумні теги» для швидкого вибору формату тексту, скопійованого в презентацію.

Microsoft PowerPoint 2003 не сильно відрізняється від попередника. Він збільшує ефективність роботи в групі і тепер має можливість створення «Пакету для CD», який

легко дозволяє скопіювати презентацію з мультимедійним змістом і переглядача на компакт-диск.

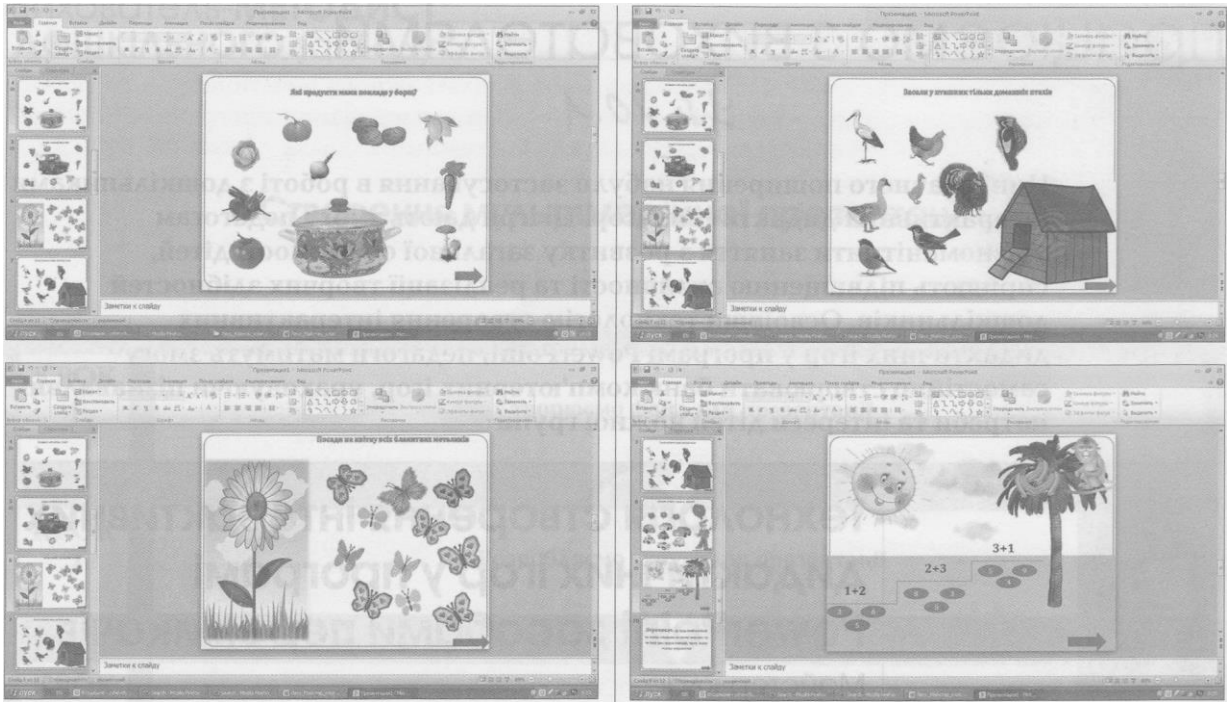
Поточна версія PowerPoint 2007 додає основні зміни в інтерфейс програми і збільшує графічні можливості.

Завдяки входженню в Microsoft Office, PowerPoint став найпоширенішою у всьому світі програмою для створення презентацій. Файли презентацій PowerPoint часто пересилаються користувачами програми на інші комп'ютери, що означає необхідну сумісність з ними програм конкурентів. Проте, оскільки PowerPoint має можливість підключення елементів інших застосунків через OLE, деякі презентації стають сильно прив'язаними до платформи Windows, що робить неможливим відкриття даних файлів, наприклад, у версії для Mac OS. Це привело до переходу на відкриті стандарти, такі як PDF і OASIS OpenDocument [64].

Створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів

Нині значного поширення набуло застосування в роботі з дошкільниками інтерактивних дидактичних ігор. Ці ігри дають змогу педагогам урізноманітнити заняття з розвитку загальної обізнаності дітей, сприяють підвищенню активності та реалізації творчих здібностей дошкільників. Освоївши технологію створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint, педагоги матимуть змогу самостійно створювати банк комп'ютерних ігор, ураховуючи пізнавальні потреби та інтереси дітей кожної групи.

Для початку потрібно навчити дитину користуватися презентаціями де дитина матиме змогу працювати самостійно, за мінімальної допомоги дорослого. Зараз я продемонструю вам презентацію, а хтось із вас сяде за мій стіл і уявить себе маленькою дитиною, яка поки що погано вміє працювати з комп'ютером [46].



Звертаю вашу увагу на те, що яскраві картинки, використані у презентації, сприяють концентруванню уваги дітей. Завдання підбрані так, щоб дитина в ігровій формі вчилася мислити і розвивалася. Враховано також те, що у дитини недостатньо сформовані навички роботи з мишкою, і вона може випадково клацнути не на ту кнопку, на яку потрібно.

Подумайте над тим, як ви назвали б переглянуту презентацію? (*Гра, дидактична гра*). Пропоную насамперед навчитися застосовувати перемикачі. Розглянемо роботу перемикачів на прикладі. Скажімо, анімація спрацьовує не просто після клацання мишею, а після клацання саме на тому об'єкті, який потрібно активувати. Тож давайте разом навчимося налаштовувати ефекти анімації (див. опорну схему).

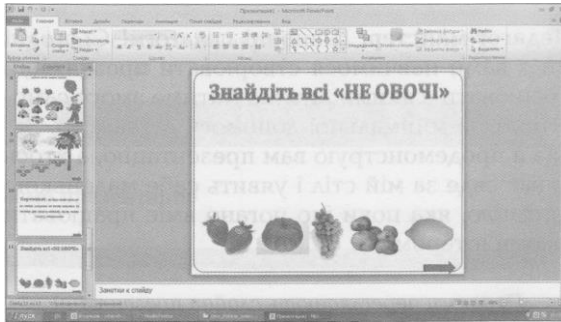
Крок 1. Оформлюємо слайд

Зображення для завантаження в презентацію знайдете на робочих столах. Вони містяться у папці «Дидактичні ігри».

Перемикач — це будь-який елемент на слайді, клік по якому запускає ту чи ту дію: анімацію, звук, появу тексту чи зображення.

Крок 2. Додаємо анімацію до зображення

Для цього натискаємо: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Линия». Мишею проводимо траєкторію переміщення об'єкта, який необхідно перемістити.



Крок 3. Додаємо перемикач на ефект анімації

Щоб ефект анімації запускався після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поруч з ефектом анімації в області задач і обираємо команду «Параметры эффектов».

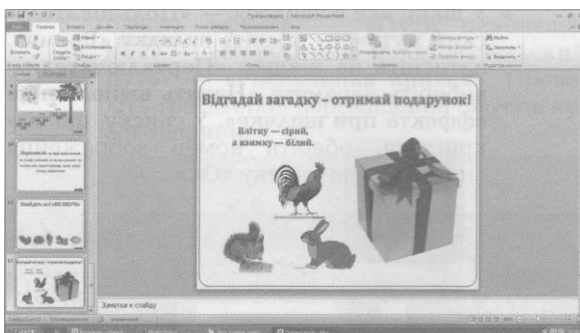
Крок 4. Запускаємо ефект анімації

У вікні «Пользовательский путь», що з'явилося, обираємо вкладку «Время», далі натискаємо на кнопку «Переключатели» та обираємо параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, обираємо номер зображення і натискаємо на кнопку «Ок».

Тепер анімація спрацюватиме після клацання на зображенні полуниці. Зверніть увагу, що ефект вказаний під рядком тригера, а на слайді з'явився значок у вигляді руки.

Тож тепер, коли роботу перемикачів налаштовано, вам необхідно виконати вищеописані дії для кожного «не овоча». Пам'ятайте про те, що овочі не повинні опинитися в одному рядку з «не овочами». До них ліпше додати ефект «Выделение». Пропонуємо вам удосконалити навички налаштування анімації і перемикачів, працюючи над складнішим завданням.

Якщо ви правильно його розв'яжете, подарункова коробка має зникнути, а заєць — збільшитися за розміром.



Крок 5. Оформлюємо слайд

Крок 6. Додаємо анімацію до першого зображення

Для того щоб додати до зображення подарункової коробки анімацію виходу, натискаємо: «Добавить эффект» — «Выход» — «Выцветание».

Крок 7. Додаємо анімацію до другого зображення

Для того щоб додати анімацію виділення до зображення зайця і налаштувати так, щоб вона спрацьовувала одночасно із попередньою анімацією, натискаємо: «Добавить эффект» — «Выделение» — «Изменение размера» — «Начало» — «С предыдущим».

Крок 8. Додаємо перемикач на ефект анімації

Щоб додати перемикач на ефект анімації, заданий на зображення подарункової коробки, і налаштувати його запуск після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поряд з ефектом виходу фігури «рисунок 1» в області задач і обираємо команду «Параметры эффектов».

Крок 9. Запускаємо ефект анімації

У вікні, що з'явилося, — «Выцветание» — обираємо вкладку «Время», натискаємо на кнопку «Переключатели», обираємо параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке».

У списку, що відкрився, обираємо номер зображення зайця і натискаємо на кнопку «Ок».

Крок 10. Прибираємо зайві зображення

На панелі «Настройки анимации» перетягуємо лівою кнопкою миші анімацію виділення донизу. Додаємо на зірочки із неправильними відповідями ефекти виділення, натиснувши: «Выделение» — «Контрастирующий цвет». На заданий ефект слід додати перемикач, щоб ефект спрацьовував при клацанні мишею [28; 46].

Дедаліше навчання «Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint» подано у *Додатку 1*.

Пропонуємо для закріплення набутих вмінь спробувати створити нескладні дидактичні ігри. Для вас підготовлений роздатковий матеріал — три варіанти завдань зі створення ігор різного рівня складності (*див. Додаток 2*). Ви можете обрати гру, яка вам сподобалась, враховуючи те, що позначка «*» поруч з номером варіанта вказує на рівень складності завдання:

*Варіант 1 *** — просте завдання;

*Варіант 2 **** — завдання середнього рівня складності;

*Варіант 3 ***** — найскладніше завдання.

Про компетентність вихователя-методиста, зокрема початківця, свідчить не лише сумлінне виконання ним своїх обов'язків, а й уміння грамотно й ефектно представляти результати своєї роботи та перспективний досвід педагогічного колективу. Найоптимальнішим засобом для цього є мультимедійні презентації. Уміння створювати їх власноруч неодноразово стане у пригоді кожному педагогу

Презентація — потужний, інтерактивний і зручний інструмент передавання інформації, який вихователь може перетворити як на спосіб розповісти історію, так і на

інтерактивну дидактичну гру. Створення ефектної презентації — легке і цікаве заняття. За допомогою покрокового алгоритму, ви зможете вперше створити власну презентацію на гідному рівні, вразивши вихованців і колег. Однак не слід забувати, що презентація — це лише інструмент. І лише її наповнення може зробити презентацію справді цінним навчальним матеріалом.

Перед оформленням презентації у програмі Microsoft Office Power Point слід заздалегідь підготувати її тези (набраний в електронному вигляді текст), малюнки, які ви плануєте додати до презентації. Новачкам також буде корисним спланувати свою презентацію послайдово спершу на папері. Спланували? Тепер ви готові до роботи з програмою.

Крок 1. Створюємо файл для презентації

Якщо на вашому комп'ютері встановлено пакет програм Microsoft Office 2010 із програмою Power Point включно, клацніть правою кнопкою миші на будь-якому пустому місці папки, в якій ви збираєтеся створити презентацію, та оберіть функцію «Создать». Зі списку, що випаде, оберіть «Презентация Microsoft Office Power Point». Введіть назву вашої презентації, підтвердіть її кнопкою *Enter* та відкривайте подвійним кліком, як будь-який інший документ. Тепер перед вами робоче середовище, в якому ви будете створювати презентацію.

Додаємо слайд

Щоб додати новий слайд, необхідно встановити курсор миші між піктограмою і заголовком слайду і натиснути *Enter*. Перед поточним слайдом з'явиться новий слайд.

Крок 2. Розробляємо структуру презентації

Оскільки вашу презентацію вже сплановано, ви знаєте приблизно, скільки слайдів вам знадобиться та яких. У лівому кутку горизонтального меню обираємо команду «Создать слайд».

Кнопка «Создать слайд» ніби поділена навпіл. Якщо натиснути на верхню половину, з'явиться стандартний слайд із заголовком та полем для тексту. А натиснувши нижню частину кнопки, ви побачите меню з різними варіантами слайдової структури.

Змінюємо місце слайду

За потреби слайди можна міняти місцями. Для цього необхідно підвести курсор миші до піктограми слайду, після чого, утримуючи натиснутою ліву кнопку миші, перетягнути слайд на нове місце. Під час переміщення горизонтальна лінія «підкаже», куди стане цей слайд, коли ви відпустите кнопку миші

Ви можете обрати **слайди таких типів:**

- титульний слайд;
- заголовок і об'єкт;

- заголовок розділу;
- два об'єкти;
- порівняння;
- лише заголовок;
- порожній слайд;
- об'єкт з підписом;
- рисунок з підписом.

Для легшого вибору на кожній мініатюрі слайду зображено орієнтовну схему. Один за одним додавайте слайди відповідно до вашої запланованої структури. Не хвилюйтеся, якщо одразу не зможете вибрати потрібний тип слайду, адже його завжди можна змінити. Те саме стосується кількості слайдів. За потреби завжди можна додати чи видалити слайд.

Крок 3. Наповнюємо презентацію заготовленою інформацією

Програма Microsoft Office Power Point 2010 пропонує користувачам чимало можливостей привабливо оформити презентацію. Однак оцінити влучність того чи того оформлення ви зможете лише після того, як побачите його застосованим до тексту та малюнків. Тож наберіться терпіння і спершу скопіюйте текст у відповідні слайди. Не варто перейматися розміром тексту чи його кольором зараз, оскільки при підборі тем оформлення ці два параметри змінюватимуться автоматично. Вставляти текст на слайди надзвичайно легко. Копіюєте заздалегідь набраний текст та вставляєте у відведені для цього поля.

Після тексту можна додати і зображення, які ви підготували. Для того щоб додати до презентації малюнок, оберіть вкладку «Вставка» на горизонтальному меню. Далі клацніть на кнопці «Рисунок» і виберіть на вашому комп'ютері необхідне зображення.

Малюнок, який ви розміщуєте на слайді, з'являється в рамці з восьми маркерів. Потягнувши за один з них угору, вниз чи вбік, можна змінювати положення і форму малюнка.

Додатково із зображенням можна працювати, використовуючи вкладку «Работа с рисунками», яка з'являється, коли ви, натиснувши на зображення, зробили його активним. Використовуючи цю панель, можна модифікувати малюнок, наприклад, зробити його чорно-білим, збільшити або зменшити контрастність, змінити розмір тощо.

Крок 4. Налаштовуємо дизайн презентації

Найприємніший момент для кожного початківця — це робота з палітрою тем оформлення, запропонованих програмою Microsoft Office Power Point 2010. Для цього заходимо у вкладку «Дизайн». Вона поділена на три великі блоки:

- параметри сторінки;
- теми;

- фон.

Нам, майбутнім фахівцям дошкільної освіти, насамперед цікавий блок «Теми». На палітрі кольорових мініатюр можливих тем знаходимо знак стрілки вниз та натискаємо на нього. Це дасть нам змогу побачити всі можливі теми. Зазвичай це набір із 40 тем. Обирайте тему за темою та спостерігайте, як змінюється вигляд ваших текстів на слайдах. Коли оптимальний варіант знайдено, просто клікніть по слайду.

Тепер зверніть увагу на маленьке вертикальне меню, розміщене поруч з палітрою тем. За допомогою нього ви так само можете налаштувати спеціальні ефекти, шрифти та кольорову палітру в межах обраної теми.



ОПОРНА СХЕМА

Створення мультимедійної презентації

Крок 5. Оптимізуємо наповнення презентації відповідно до обраного дизайну

Завершуємо створення презентації оптимізацією розміщення та розмірів доданих елементів. Коли всі налаштування дизайну готові, можна змінювати розмір, форматування та розміщення тексту, зображень, підлаштовуючи все під обрану тему оформлення. На

цьому кроці необхідно підтягнути весь текст, що виходить за межі слайдів, переконатися, що зображення не перекривають текст та вписуються у загальний дизайн.

Щоб видалити слайд, підведіть курсор миші до піктограми слайду і клацніть по ній один раз. Заголовок і текст слайду будуть виділені. Потім натисніть клавішу *Delete*.

Крок 6. Додаємо ефекти (за необхідності)

Хочете зробити презентацію анімованою, налаштувати незвичайну появу слайдів на екрані, додати звукову доріжку? За певного рівня володіння програмою — це абсолютно реально. Зайдіть у вкладки «Вставка» й «Анімація» та ознайомтеся з додатковими можливостями програми Microsoft Office Power Point 2010.

Крок 7. Переглядаємо презентацію

Насамкінець перегляньте презентацію в режимі показу слайдів, щоб переконатися, що вона саме така, якою ви її задумали. А потім збережіть презентацію на електронному носії для подальшого використання [28]. Покрокове створення мультимедійної презентації подано в опорній схемі.

Завдання для самостійної роботи

1. Проаналізувати кроки «Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint» які подано у Додатку 1.
2. Розробити авторські мультимедійні презентації
3. Створити авторські розробки комп'ютерних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів. Виконати завдання подані у Додатку 2.
4. Розробити анкету «Комп'ютерна грамотність педагога»

Рекомендована література

1. Лаврентьєва, Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.
2. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес [Текст] / С. Ляшенко, З. Зінченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 7. – С. 16–36.
3. Карпенко Г. Вплив комп'ютерних ігор на формування уявлень про здоровий спосіб життя у дітей [Текст] / Г. Карпенко // Дитячий садок. – 2013. – № 10 (682) – С. 22–30.
4. Кузнєцова, І. В. Дитина і комп'ютер: виховання особистості в інформаційному суспільстві [Текст] / І. В. Кузнєцова // Обдарована дитина. – 2010. – № 6. – С. 41–46.
5. Лаврентьєва, Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.

Тема. СТВОРЕННЯ ВІЗИТІВКИ ЗАСОБАМИ ПРОГРАМИ MICROSOFT PUBLISHER

ПЛАН

1. Настільна видавнича система Microsoft Office Publisher
2. Створення візитної картки в Publisher

Настільна видавнича система Microsoft Office Publisher

Візитна картка (візитка) - традиційний носій контактної інформації про людину або організацію. Виготовляється, як правило, з паперу, картону або пластику невеликого формату, існує також варіант CD-візитки, яка зроблена на зменшеній до 50 мм × 90 мм поверхні CD диска. Існують також візитні картки, виготовлені з дерева (дерев'яний шпон) і металу.

Перші візитки з'явилися в Китаї (3 століття). Вони виготовлялися з бамбука, червоного шовку, дерева. Ці візитівки вражали своєю стриманістю і естетичністю. В Росії візитні картки з'явилися в 19 столітті, за правління Катерини II.

На сьогоднішній день візитні картки є частиною іміджу ділової людини. Вони підкреслюють індивідуальність як окремо взятої людини, так і всього закладу. Саме з візитних карток починається знайомство. Створення візитівки на сьогоднішній день є важливим для кожного освітнього закладу і для кожної людини зокрема. Візитівка створюється у програмі Microsoft Office Publisher.

Microsoft Office Publisher — настільна видавнича система, розроблена корпорацією «Microsoft». Ця програма початкового рівня, що відрізняється від «Microsoft Office Word» тим, що акцент у ньому робиться на проектування розмітки сторінки, а не на оформлення та перевірку тексту. *Microsoft Publisher* — пропріетарне програмне забезпечення, що входить до складу пакету *Microsoft Office*.

Перша версія пакета була розроблена 1991 року.

Назва програми походить від слова «publisher», тобто програма, розрахована на випуск різноманітних публікацій.

Office Publisher містить нові та вдосконалені засоби, що допомагають ефективно створювати, налаштовувати і багато разів використовувати різноманітні маркетингові матеріали, адаптовані під конкретні потреби компанії.

Швидкий початок роботи при використанні бібліотеки з сотень шаблонів оформлення і пустих публікацій, включаючи інформаційні бюлетені, брошури, рекламні листівки, листівки, веб-вузли, формати поштових повідомлень і багато іншого.

Створення для всіх ділових і особистих потреб елементи фірмової символіки, які містять назву компанії, контактну інформацію і емблему.

Перед вибором шаблону можна скористатися функцією динамічного перегляду шаблонів Office Publisher із застосуванням елементів фірмової символіки, включаючи кольори, шрифти, емблему і відомості про бізнес.

Нова функція пошуку дозволяє швидко знаходити і проглядати в каталозі Publisher високоякісні шаблони Office Publisher з веб-сайту Microsoft Office Online. Для прискорення пошуку шаблонів можна скористатися ефективними засобами розподілу по категоріях, перегляду, відкриття і збереження в теці «Мої шаблони». Завдяки зберіганню часто використовуваного тексту, елементів оформлення і графічних об'єктів в новому сховищі вмісту для подальшого використання в інших публікаціях досягається значна економія часу і сил.

Повторне використання створеного вмісту для інших методів публікації і розповсюдження. Наприклад, можна легко помістити вміст з багатосторінкового інформаційного бюлетеня в шаблон електронної пошти або веб-шаблон для розповсюдження в Інтернеті.

Можна вибрати одну з понад 70 створених професіоналами колірних схем або створити свою власну. Якщо потрібно використовувати кольори Pantone, їх можна вибрати безпосередньо в Office Publisher. У панелі завдань Publisher доступна допомога по стандартних процедур Office Publisher, таким як вставка зображення, злиття стандартних листів або багатократне використання вмісту. Розширена можливість злиття каталогів дозволяє створювати часто оновлювані матеріали, такі як специфікації, каталоги і прейскуранти, об'єднуючи текст і зображення з бази даних. Доступна настроювання публікацій з використанням колекції інтуїтивно зрозумілих макетів, розміток, друкарських ефектів і засобів роботи з графікою. Вдосконалений засіб перевірки макета дозволяє завчасно виявити і виправити поширені помилки макету в матеріалах, призначених для друку, розміщення в мережі і розповсюдження по електронній пошті.

Простий перегляд елементів фірмової символіки — кольору, шрифту, емблеми та відомостей про бізнес — і їх застосування до всього вмісту Office Publisher дозволяє швидше приступити до роботи.

Office Publisher містить нові засоби злиття електронної пошти, а також вдосконалені можливості злиття пошти і каталогів, завдяки яким стало простіше створювати і поширювати в друкованому вигляді або електронною поштою маркетингові матеріали, настроєні під індивідуальних одержувачів [65].

Створення візитної картки в Publisher

Візитні картки можна створювати в різних програмах. Сьогодні ми навчимося створювати візитки засобами програми **Microsoft Publisher**. Програма Publisher дає змогу

легко створювати ефективні візитки із власним дизайном або з одним із вбудованих дизайнів програми Publisher. Можна використовувати **Колірні схеми** та **Схеми шрифтів**, щоб вибирати кольори та шрифти, які найточніше виражають імідж ЗДО. Також можна настроїти візитні картки для певних сегментів ринку або певних регіонів і додавати імена й посади нових працівників.

Вибираючи дизайн візитної картки, варто вибрати метод друку — наприклад, спеціальним кольором або триадними кольорами, якщо ви маєте намір друкувати в типографії — щоб можна було наперед визначити, які особливості друку впливатимуть на дизайн. Візитні картки, які створюються в Publisher, можна друкувати на настільному принтері або віднести до типографії, залежно від виробничих потреб:

- Віднести макет в типографію доцільно, якщо потрібен точний збіг кольорів, великий тираж або точне вирівнювання чи згинання. У типографіях є високотехнологічне обладнання та широкий вибір паперу, чорнила й полиску та інші можливості.

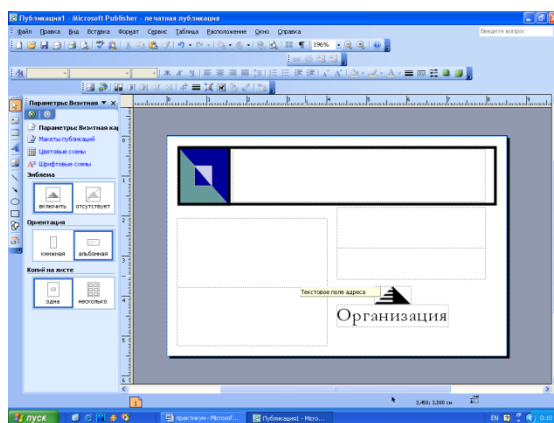
- Чудові результати також можна отримати із настільним принтером. Настільний принтер провадить гнучкість внесення змін до візитних карток будь-якої миті відповідно до нагальних потреб. Більшість магазинів канцтоварів продає набори бланків візитних карток різних кольорів і спеціальні бланки з готовими шаблонами.

Незалежно від способу друку візитних карток, вони мають містити основні елементи:

- Назву ЗДО та емблему
- Поштову адресу, номери телефонів і факсу
- Адресу електронної пошти

- Адресу вашого веб-сайту

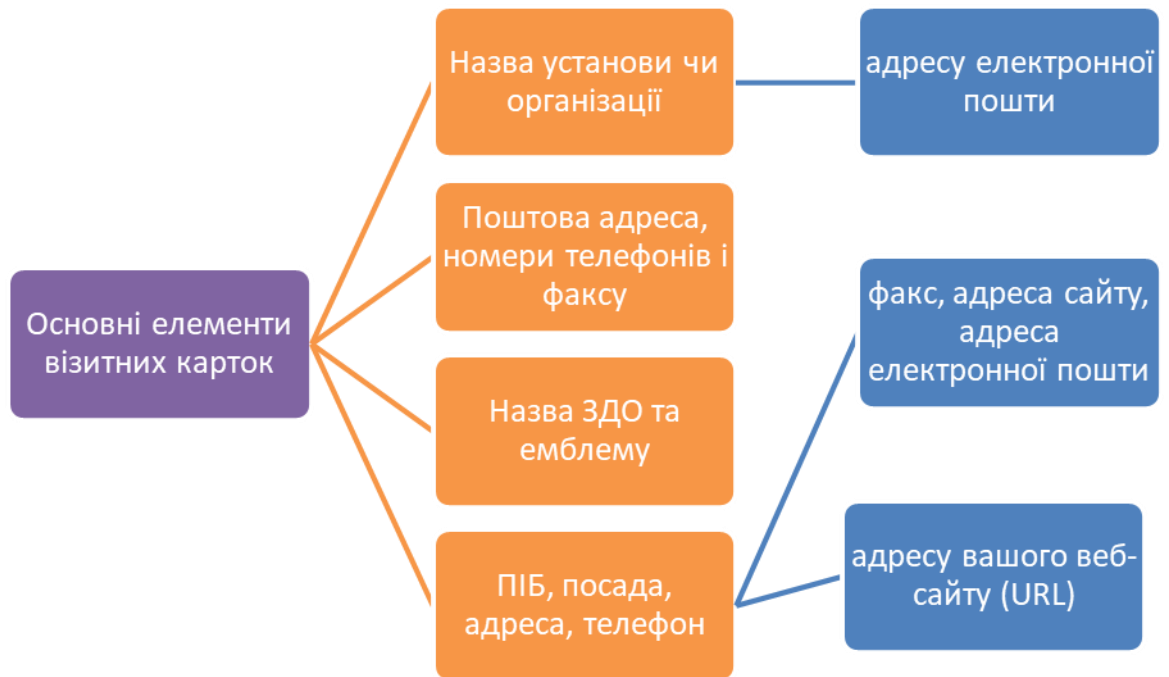
(URL)



- Назва установи чи організації
- ПІБ
- Посада
- Адреса
- Телефон
- Адреса

електронної пошти (E-mail)

- Іноді вказують кілька телефонів
- Факс, адреса сайту і т. д. (див. опорну схему):



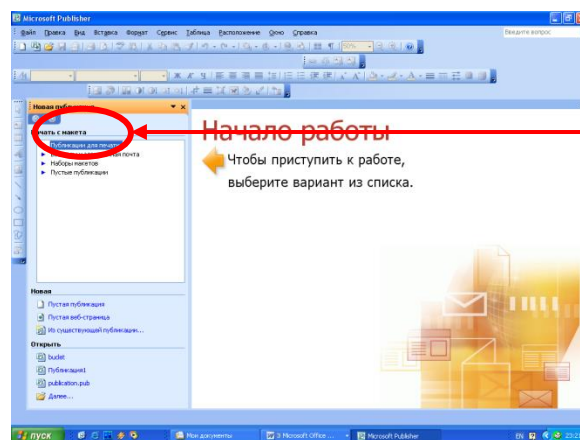
ОПОРНА СХЕМА

Елементи візитних карток

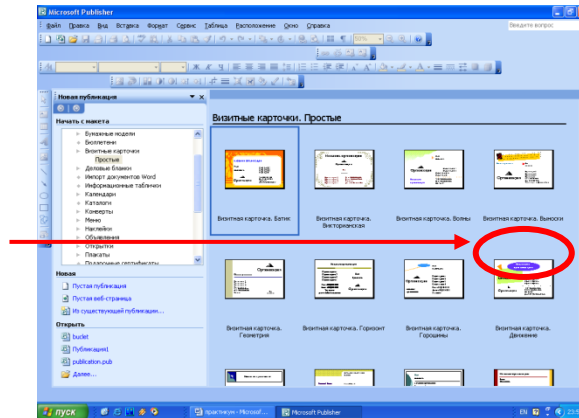
Щоб легко розпочати роботу, можна вибрати один із шаблонів візитних карток, які входять до Publisher.

Створення односторонньої візитної картки

1. Запустіть застосунок Publisher.
2. В області завдань **Типи публікацій** виберіть пункт **Візитні картки**.



3. У каталозі **Візитні картки**, виберіть потрібний дизайн.



Виберіть потрібний макет у вікні шаблонів. В області завдань **Макети публікацій** виберіть пункт **Колірні схеми** та **Схеми шрифтів**, щоб вибрати кольори та шрифти, які відповідають вашим маркетинговим матеріалам.

Щоб замінити текст покажчика місця заповнення на власний текст, клацніть покажчик місця заповнення та введіть свій текст. Здебільшого розмір тексту автоматично припасовується до розміру текстового поля (див. опорну схему).

Створення однієї бічної візитної картки

1. Запустіть застосунок Publisher

2. В області завдань **Типи публікацій** виберіть пункт **Візитні картки**

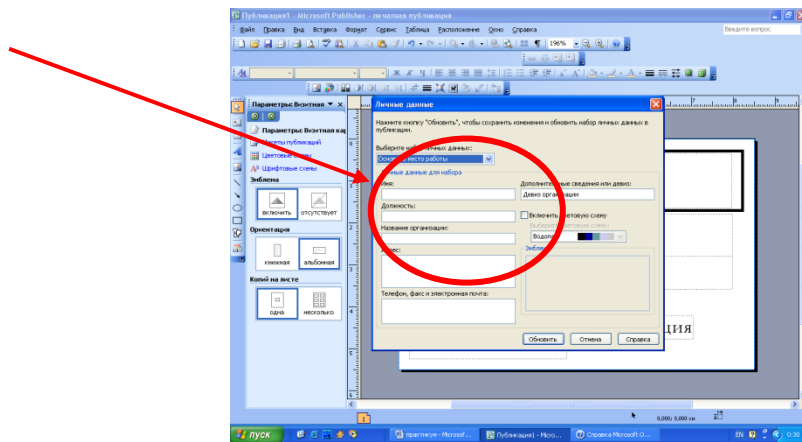
3. У каталозі **Візитні картки**, виберіть потрібний дизайн

ОПОРНА СХЕМА

Однієї бічна візитна картка. Етапи

Для швидкого внесення даних: У меню **Правка** виберіть команду **Особисті дані**.

Потім заповніть порожні поля даними.



Щоб замінити емблему в покажчику місця заповнення на емблему вашої компанії клацніть правою кнопкою миші покажчик місця заповнення емблеми та виберіть пункт **Майстер** для цього об'єкта в контекстному меню. В області завдань **Макети емблеми** натисніть кнопку **Параметри емблеми**. У розділі **Новий або наявний** виберіть пункт **Додане зображення**. Виберіть команду **Вибрати зображення**, знайдіть зображення, яке потрібно вставити, і виберіть команду **Вставити**.

Якщо бланки візитних карток придбані у конкретного виробника, можна вказати це в застосунку Publisher, щоб розміри картки для друку відповідали розмірам бланку.

1. В області завдань **Форматування публікації** в розділі **Візитна картка - параметри** виберіть пункт **Змінити розмір сторінки**.
2. У діалоговому вікні **Параметри сторінки** прокрутіть до розділу **Візитні картки**, знайдіть потрібного виробника та виберіть його назву.

Якщо виробника або продукту немає у списку, уважно виміряйте розміри візитної картки, яку потрібно надрукувати, без урахування ділянок картки, на яких нічого не друкується. Натисніть кнопку **Настроюваний розмір сторінки** і введіть розміри візитної картки в діалоговому вікні **Настроюваний розмір сторінки**. Для отримання додаткових відомостей про налаштування розміру сторінки, зверніться до діалогового вікна «Настроюваний розмір сторінки».

3. Виберіть потрібний розмір сторінки та натисніть кнопку **ОК**.
4. Перш ніж друкувати весь тираж, надрукуйте кілька пробних екземплярів, щоб пересвідчитися, що візитні картки надруковані належним чином [61].

Щоб замінити текст покажчика місця заповнення власним текстом, клацніть його та введіть інший текст.

Якщо контактні відомості зберігаються в наборі службових відомостей, можна, вибравши набір, автоматично заповнити вмістом візитну картку. Щоб замінити контактну

інформацію іншим набором службових відомостей, виберіть пункт **Службові відомості** в меню **Редагування**.

Переважно, текст автоматично змінює розмір, припасовуючи його до текстового поля місця заповнення. Проте можна вручну змінити розмір тексту.


1. Клацніть напис.

2. У меню **Формат** у підменю **Автодобір ширини тексту** виберіть пункт **Без авторозміщення**.

3. Виділіть текст і виберіть новий розмір шрифту у списку **Розмір шрифту** на панелі інструментів.

Замініть емблему покажчика місця заповнення емблемою вашої компанії.

1. Клацніть місце заповнення емблеми, зробіть паузу, потім клацніть знову зображення-покажчик місця заповнення, щоб відобразити панель інструментів **Рисунок**.

2. На панелі інструментів **Настроювання рисунка** натисніть кнопку **Вставити рисунок**  [61].

3. У діалоговому вікні **Вставлення рисунка** знайдіть розташування з емблемою, яку потрібно вставити до публікації, та двічі клацніть рисунок. Publisher автоматично змінить розміри зображення.

Якщо емблему включено до набору службових відомостей і цей набір вибрано, то її буде додано до нової публікації автоматично.

Створення двобічної візитної картки

Зворотній бік картки — доцільне місце для додавання відомостей, які допоможуть клієнтам налагодити бізнес-зв'язки з вами. Наприклад, можна вмістити такі відомості:

- Карту розташування ЗДО
- Вказівки з проїзду

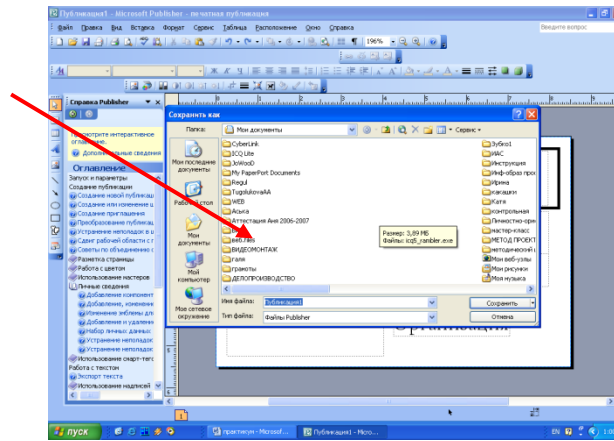
Додавання відомостей на зворотній бік двобічної картки

1. Виконайте дії, потрібні для створення однобічної візитної картки.

2. У меню **Вставлення** виберіть пункт **Сторінка**.

3. У діалоговому вікні **Вставлення сторінки** виберіть пункт **Після поточної** і виберіть потрібні параметри.

Додайте текст, зображення та інші відомості, які мають бути на зворотному боці картки. Коли зворотній бік картки виглядає належним чином, збережіть файл.



Наприклад, якщо другий бік візитної картки відобразить гасло компанії, варто вибрати пункт **Створити один напис на кожній сторінці**. Якщо другий бік містить переклад іншою мовою, ймовірно, слід вибрати пункт **Скопіювати всі об'єкти на сторінці**, щоб усі кольори, зображення та текст були розташовані на другій сторінці.

4. Додайте текст, зображення та інші відомості, які мають з'явитися на зворотному боці картки.

5. Коли зворотній бік картки виглядає належним чином — збережіть файл.

Якщо двобічні картки друкуються на настільному принтері, спочатку надрукуйте пробний варіант на звичайному папері, з таких міркувань:

- Настільні принтери часто неточно вирівнюють двобічні документи. Це явище особливо вірогідне, якщо принтер не підтримує двобічного друку та потребує ручного перегортання паперу для друкування на другому боці.

- Щоб лицевий і зворотній боки надрукувалися правильно, поля сторінки візитної картки мають бути рівномірними (як у макеті за промовчанням — 10 копій на аркуш). Якщо поля або інтервали було змінено або якщо змінено параметр **Кількість копій на аркуші**, то лицевий і зворотній боки буде важко вирівняти.

Друк візитних карток на настільному принтері

1. Відкрийте документ візитної картки, який потрібно надрукувати.
2. Завантажте до принтера папір, який використовуватиметься для пробного друку.
3. У меню **Файл** виберіть пункт **Друк**.
4. На вкладці **Параметри публікації та паперу** виберіть потрібний принтер.
5. У розділі **Параметри друку** виберіть пункт **Одна сторінка на аркуші** або **Кілька копій на аркуші**.

Якщо вибрано розмір сторінки для продукту конкретного виробника, то параметри для цього продукту вже встановлені.

6. У вікні **Попередній перегляд** виберіть пункт **Показати спосіб завантаження паперу**, а потім посилання **Запустити майстер налаштування двобічного друку**.

Майстер збирає відомості про принтер, щоб допомогти визначити, яким чином варто вставляти папір, щоб перевірити публікацію. Це корисно, навіть якщо візитні картки друкуються тільки з одного боку.

7. Натисніть кнопку **Друк**, щоб надрукувати пробний аркуш, а потім внесіть будь-які потрібні зміни.

8. Завантажте до принтера папір зі стосу, на якому потрібно надрукувати.

9. У меню **Файл** знову виберіть пункт **Друк** і натисніть кнопку **Друк**.

- Publisher автоматично настроїть візитні картки для правильного друку в альбомній або портретній орієнтації.

- Якщо не встановлено спеціальні розміри картки або не вибрано розміри зі списку для конкретних виробників, Publisher встановлює за промовчанням стандартні розміри візитних карток - 2 на 3,5 дюйми.

Щоб змінити кількість копій, які друкуються на одному аркуші, виконайте такі дії

1. У меню **Файл** виберіть команду **Настроювання друку**, а потім перейдіть до вкладки **Параметри публікації та паперу**.

2. Виберіть пункт **Одна сторінка на аркуші** або **Кілька копій на аркуші**.

Якщо вибрано параметр **Кілька копій на аркуші**, можна встановити кількість копій на аркуші, змінивши параметри полів та інтервалів у розділі **Додаткові параметри друку**. Детальний алгоритм створення візитівки засобами програми Microsoft Publisher подано у додатку 3.

Успішний маркетинг вимагає донесення правильного іміджу ЗДО до батьків — задля продовження плідної співпраці після першого знайомства. Візитні картки є ключовим інструментом у цій царині. Окрім того, що вони служать зручним нагадуванням контактних відомостей, візитні картки знайомлять із ЗДО і підсилюють позитивний імідж. Візитні картки також годі переоцінити для побудови та підтримування маркетингу особистого спілкування. Проте візитні картки не варто ховати в столі, тож відправляйте їх в обіг!

- Пропонуйте візитні картки батькам під час кожної зустрічі, а не лише один раз.
- Подавайте візитні картки всім учасникам зустрічі.
- Роздавайте по дві картки, а не по одній. Пропонуйте людині передати іншу ще комусь.
- Дві картки вкладайте з кожним листом або листівкою.
- Вкладайте дві картки до кожного набору медіапродукції.

Завдання для самостійної роботи

1. Розробити авторські візитні картки

2. Створити візитну картку ЗДО у програмі Microsoft Publisher

Рекомендована література

1. Богатырёв А. И. Современные информационные технологии [Текст] / А. И. Богатырев, А. В. Коптелов, Г. Н. Некрасова // Школа и производство. – 2001. – № 1. – С. 14–19.
2. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Інформатика. – 2003. – № 21–24. – С. 18–19.
3. Гавриленко, О. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / О. Гавриленко // Вихователь методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.
4. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього” [Текст] / О. М. Гудирева // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2006. – № 5. – С. 27–29
5. Дементієвська Н. П. Вчимося самі, вчимо інших [Текст] / Н. П. Дементієвська // Вісник програм шкільних обмінів. – 2004. – № 21. – С. 5–8.
6. Кузнецова І. В. Дитина і комп'ютер: виховання особистості в інформаційному суспільстві [Текст] / І. В. Кузнецова // Обдарована дитина. – 2010. – № 6. – С. 41–46.
7. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес [Текст] / С. Ляшенко, З. Зінченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №7. – С. 16–36.

Тема. ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЗДО. СТВОРЕННЯ ТА НАПОВНЕННЯ САЙТУ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

*«Якщо Вас немає в Інтернеті,
значить Ви не існуєте!»*

Білл Гейтс

ПЛАН

1. Інформаційне середовище закладу дошкільної освіти
2. Нормативні документи щодо створення сайту ЗДО
3. Етапи створення та наповнення сайту ЗДО

Сайт дошкільного закладу створено, і, здається, найважче вже позаду. Утім, невдале наповнення сайту може звести нанівець усі зусилля з його створення, а сайт, що не оновлюється регулярно, швидко втрачає користувачів. Зауважте, сучасний користувач інтернету звик отримувати інформацію швидко і вчасно, дрібними порціями та з легким для розуміння наповненням. Отже, розберемося, як організувати своєчасне, регулярне та грамотне наповнення сайту дошкільного закладу.

Інформаційне середовище закладу дошкільної освіти

Використання інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє розширити можливості педагогів. На сьогоднішній день комп'ютерні програми, ігри, завдання у своїй роботі застосовують всі педагогічні працівники ЗДО: вихователі, музичні керівники, психолог, методист.

Застосування комп'ютерів, мультимедіа та інформаційних технологій у якості дидактичних засобів використовується педагогами ЗДО для підвищення мотивації та індивідуалізації навчання, розвитку творчих здібностей дітей та для створення позитивного емоційного фону. Можемо зауважити, що використання мультимедіа у навчально-виховному процесі ЗДО не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває почуття кольору, композиції, бере участь у інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей.

Між заняттями, комп'ютерні ігри, мультимедійні презентації, допомагають закріпити знання дітей; педагоги використовують їх для індивідуальної роботи з дітьми, які випереджають однолітків у розвитку або відстають від них.

Мультимедійні презентації, мультфільми, відео замальовки, відео заняття, комп'ютерні програми, комп'ютерні ігри, види медіатехнологій, корисні посилання,

власні медіапродукти і.д., вихователь може розміщувати на сайті закладу дошкільної освіти.

Що це дає?

Батькам на веб-сторінці сайту даються для домашнього перегляду матеріали які використовував у роботі вихователь у навчально-виховному процесі.

Батьки отримали можливість займатися з дитиною вдома, при цьому зберігається єдність подачі матеріалу між батьками та педагогами з певної теми.

Негативні сторони

Часто батьки дітей дошкільного віку вдома використовують комп'ютерні ігри, які не відповідають віковій категорії їх дітей: вони є агресивними, з негативними героями (зомбі, привиди, мисливці), включають сцени насильства і використання зброї.

Мало того, на сьогоднішній день з'явилася нова небезпечна гра, створена за аналогією із сумнозвісним "Синім китом" - "Червона сова". За даними видами ігор стоять серйозні фахівці з психології, які свідомо доводять підлітків до суїциду. Звісно ці ігри не стосуються вікової категорії дітей дошкільного віку. Та ми не знаємо, що буде завтра. Можливо за такою аналогією буде створена гра і для дітей ЗДО. Адже діти дошкільного віку це як чистий аркуш паперу. Вони щирі, наївні. І їх дуже легко зацікавити.

Тому необхідно вчасно провести бесіду з батьками дітей ЗДО про використання комп'ютерних ігор вдома. Батьків потрібно познайомити з програмами, які використовуються в дошкільному навчальному закладі, які планується використати в майбутньому та обговорити можливі варіанти використання комп'ютерних розвивальних ігор в домашніх умовах.

Отже, створення єдиного освітньо-інформаційного простору дошкільного закладу, системи, в якій задіяні і на інформаційному рівні пов'язані всі учасники освітнього процесу (адміністрація, вихователі, діти та їхні батьки), сприяє підвищенню ефективності навчально-виховного процесу ЗДО та формуванню соціально активної, відповідальної, творчо мислячої особистості дошкільника.

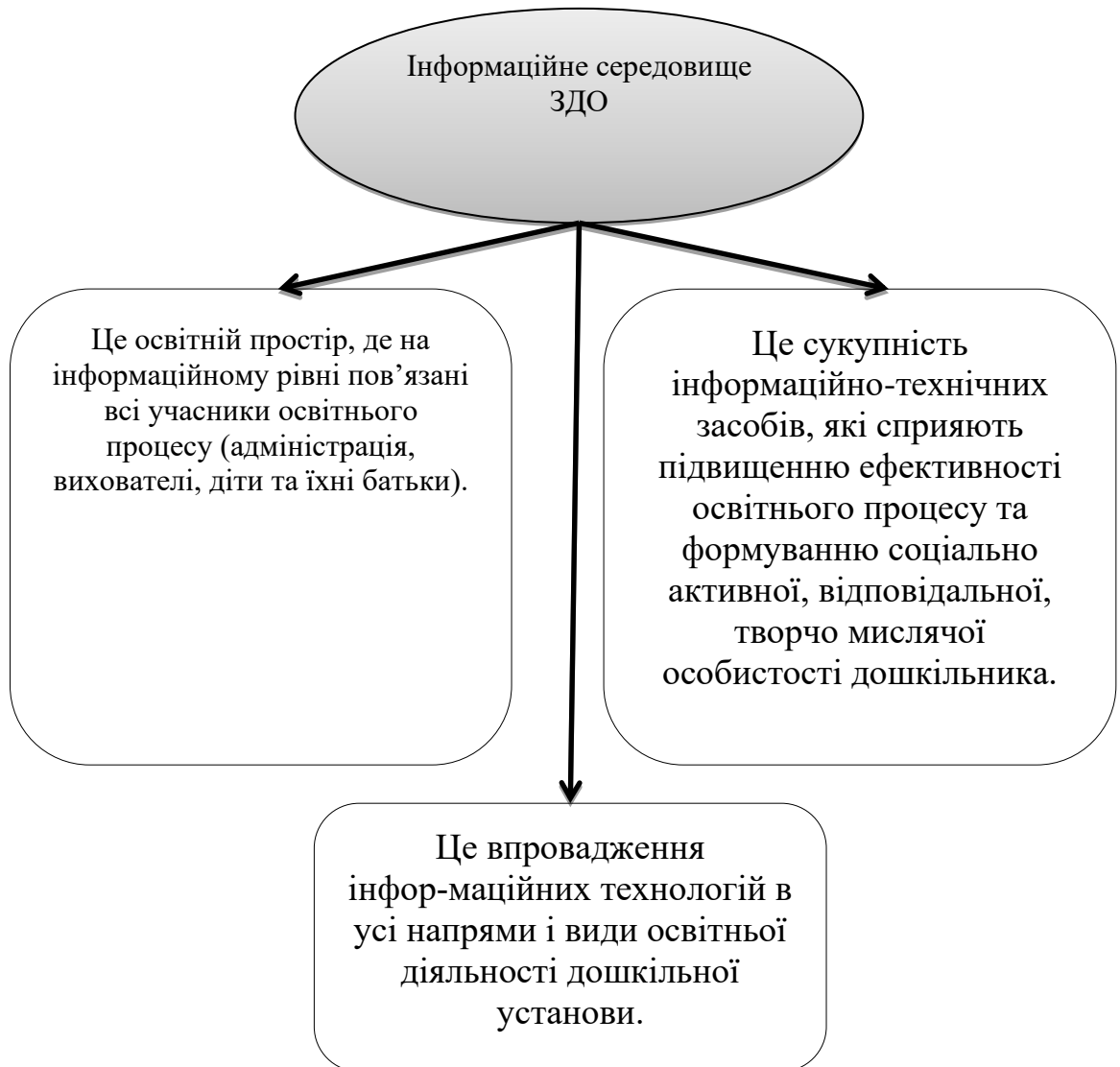
Інформаційне середовище ЗДО – це освітній простір де на інформаційному рівні пов'язані всі учасники освітнього процесу (адміністрація, вихователі, діти та їхні батьки).

Інформаційне середовище ЗДО — це впровадження інформаційних технологій (ІТ) в усі напрями і види освітньої діяльності дошкільної установи.

Інформаційне середовище ЗДО – це сукупність інформаційно-технічних засобів, які сприяють підвищенню ефективності навчально-виховного процесу та формуванню соціально активної, відповідальної, творчо мислячої особистості дошкільника (див. опорну схему).

Ми розглянули особливості інформаційного середовища ЗДО. Дозвольте резюмувати умови, що сприяють ефективній організації інформаційного середовища:

1. Інформація має бути доступною для всіх учасників освітнього процесу.
2. Співпраця між батьками та педагогами.



ОПОРНА СХЕМА

Інформаційне середовище ЗДО

Нормативні документи щодо створення сайту ЗДО

На сьогоднішній день практично кожен освітній заклад має власний сайт. І сайт вищого навчального закладу, сайт загальноосвітньої школи, сайт дошкільного навчального закладу.

Ймовірність того, що діти потраплять до садочку, який має свій сайт, сьогодні досить велика.

Для початку причиною є - імідж: якщо у вас є сайт, ви маєте більше переваг, якщо ні - значить, керівництво закладу не відповідає сучасним вимогам сьогодення.

Звісно, наявність сайту аж ніяк не гарантує повну комплектацію груп. Дитячий садочок повинен мати класичні переваги: кваліфікованих педагогів, відремонтовані приміщення, якісні іграшки, інвентар, кухню та ін. Це поза сумнівом. Однак, гарна репутація, підсилена якісним сайтом, безсумнівно, працюватиме на користь установи.

З'ясуємо ключові поняття.

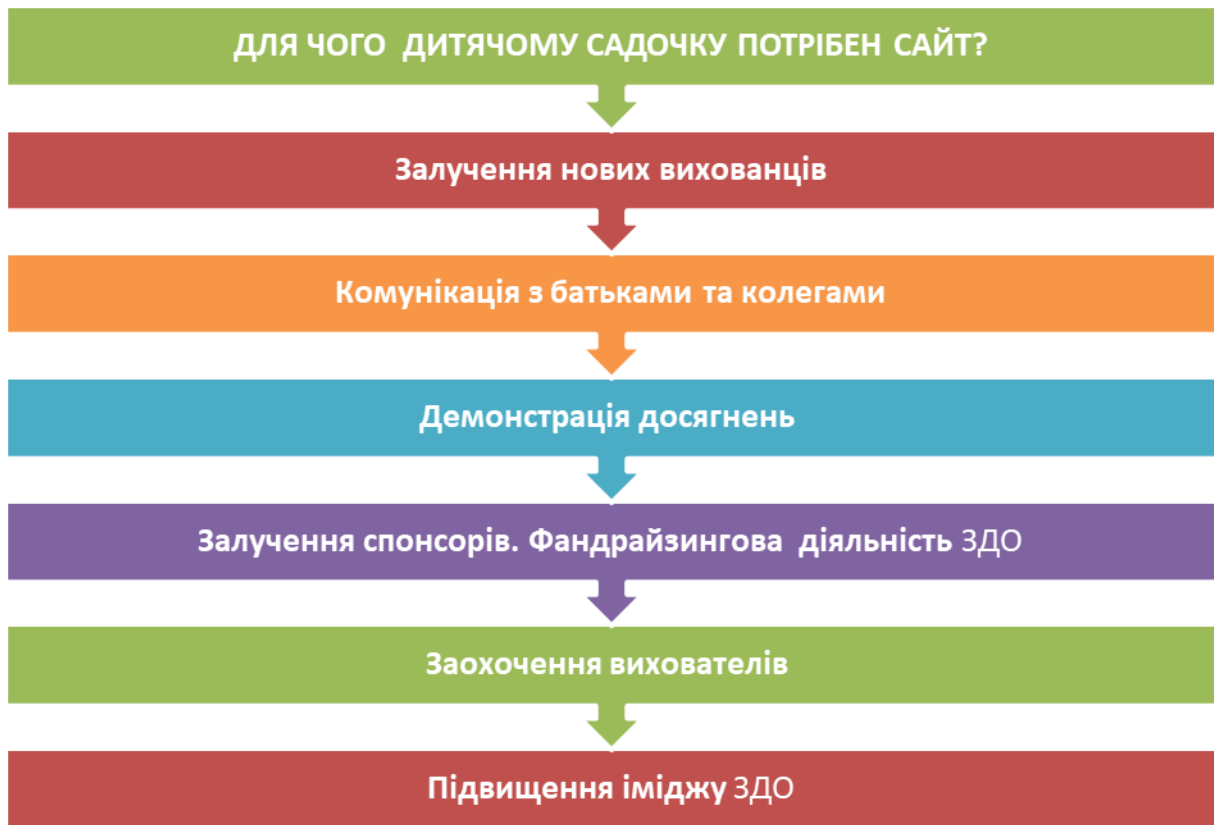
Сайт або **веб-сайт** (від англ. *website*, місце, майданчик в Інтернеті) — сукупність веб-сторінок, доступних у мережі Інтернет, які об'єднані як за змістом, так і за навігацією під єдиним доменним ім'ям.

Для чого дитячому садочку потрібен сайт?

- **Залучення нових вихованців.** Пошук в Інтернеті - найпростіший спосіб для молодих батьків знайти найкращий садочок, розташований ближче до помешкання.
- **Комунікація з батьками та колегами.** Ви зможете публікувати новини, фотографії та відео, розклад подій, оголошення, методичні рекомендації, інформацію про групи, організувати форум для спілкування батьків та обговорення нагальних питань, меню їдальні, додаткові послуги і т.ін.
- **Демонстрація досягнень** - грамоти вихователів, нагороди, роботи талановитих дітей, випускників і т.ін.
- **Залучення спонсорів. Фандрайзингова діяльність ЗДО.** На сайті можна, для прикладу висловити велику подяку батькам та спонсорам і т.д.
- **Заохочення вихователів** до використання інформаційних технологій. Обмін досвідом з колегами з інших міст, інформування щодо роботи профспілкового комітету, консультування і т.ін.
- **Підвищення іміджу ЗДО.** Сайт продемонструє усім бажаючим рівень вашого закладу. Це виглядає сучасно та корисно в очах молодих батьків та колег (див. опорну схему).

Зрозуміло, що грамотно структурований сайт сприятиме процвітанню вашого дитячого садочка. Але як його зробити? Якими можливостями повинна володіти платформа для створення повноцінного сайту для ЗДО?

Невдале наповнення сайту може звести нанівець усі зусилля з його створення, а сайт, що не оновлюється регулярно, швидко втрачає користувачів. Зауважте, сучасний користувач інтернету звик отримувати інформацію швидко і вчасно, дрібними порціями та з легким для розуміння наповненням. Отже, розберемося, як організувати своєчасне, регулярне та грамотне створення й наповнення сайту дошкільного закладу. Та перед тим ознайомимося із Наказом «Про створення сайту ЗДО» та Положенням про сайт ЗДО.



ОПОРНА СХЕМА

Основна мета щодо створення сайту

У Вас на партах лежать приклад оформлення наказу про створення сайту ЗДО та Положення про сайт дошкільного навчального закладу. Пропоную Інтерактивну технологію - «Роботу групах». Вам надається 1-3 хвилини. Ознайомтеся із поданими - нормативними документами. Заповніть таблицю (див. опорну схему).

Своїм наказом про створення сайту ЗДО керівник дошкільного закладу наказує:	Інформація, розміщена на сайті не повинна:	Обов'язки адміністратора сайту:
<ul style="list-style-type: none"> - Створити - Призначити ...; - Творчій групі: - Розробити 	<ul style="list-style-type: none"> - порушувати - містити - принижувати - містити державну, - містити пропаганду - порушувати норми чинного законодавства і - суперечити 	<ul style="list-style-type: none"> - забезпечувати надійне - розробляти - забезпечувати оновлення і - опрацьовувати матеріали, отримані від - реєструвати - забезпечувати - створювати

- Зверніть увагу на констатуючу та розпорядчу частину наказу.

(аналіз наказу та положення зі здобувачами)

- Керівник ЗДО яке завдання доручає Творчій групі?
- Які документи, котрі носять нормативний характер та регламентують діяльність дошкільного закладу щодо створення та наповнення ЗДО ми проаналізували?
- Які завдання творчої групи?
- Що входить у загальні положення про сайт дошкільного навчального закладу?
- Які вимоги до інформаційного ресурсу сайту ЗДО? Дякую.

Етапи створення та наповнення сайту ЗДО

Зараз пропоную перейти до наступного питання - організація створення та наповнення сайту ЗДО.

1. Розподілення тематичних блоків за виконавцями

Крок 1. Розподіляємо тематичні блоки за виконавцями

Яким би ініціативним не був вихователь-методист протягом створення сайту, на етапі його наповнення роботою можна поділитися. Перш ніж зробити сайт відкритим для широкого загалу, його необхідно **наповнити контентом**.

Контент - це професійний сленг, яким називають будь-яке інформаційне наповнення сайту.

Насамперед, необхідно створити певний мінімум контенту, який наповнював би **кожен розділ та підрозділ сайту** потрібною інформацією. Якщо розділ з оголошеннями або анонсами подій заповнити поки що немає чим, варто розмістити текст - «заглушку», який повідомляв би відвідувачу сайту, що це за сторінка та якого характеру інформація тут з'явиться.

Наприклад: «Любі друзі, вітаємо вас на нашому новоствореному сайті. Ви завітали до розділу оголошень. Незабаром ми додамо перші матеріали, з яких ви дізнаєтеся про важливі події, що відбудуться найближчим часом. Радимо вам стежити за оновленнями».

По-перше, це дасть вам змогу вкотре перевірити, чи все працює, як слід. По-друге, у вашого користувача з'явиться враження, що сайт — живий та привітний.

Отже, першим кроком є розв'язання такого адміністративного завдання, як визначення виконавців — що створять необхідний мінімум текстів, з якими стартуватиме сайт. Це можуть бути й інші працівники, здобувачі-практиканти, активні батьки вихованців тощо. Головне, чітко розподілити обов'язки та визначитися з термінами створення контенту. За роботою доцільно ввести централізований контроль.

2. Відповідальний за наповнення сайту

Крок 2. Визначаємо відповідального за наповнення сайту

Писати і готувати контент можуть кілька виконавців, а от внесення цієї інформації на сайт бажано доручити одній людині.

Відповідальний за наповнення сайту має:

- зібрати перший контент з виконавців у встановлені терміни;
- перевіряти та редагувати контент за необхідності;
- внести перший контент до сайту;
- планувати подальше наповнення сайту;
- розподіляти завдання між виконавцями;
- регулярно оновлювати сайт.

Централізація наповнення сайту має дві мети:

- *по-перше*, всі матеріали будуть оформлені в одному стилі, їх якість буде проконтрольовано;

- *по-друге*, всі матеріали на сайті будуть актуальні, оновлені, оскільки працівник, відповідальний за наповнення сайту, стежитиме за тим, щоб матеріали на сайті не суперечили один одному.

Надавати загальну публічну довідкову інформацію про заклад дошкільної освіти.

Максимально перенести інформування батьків про прийом дітей до ЗДО в онлайн-режим, розмістивши на сайті відповіді на типові запитання.

Звітувати про освітню та оздоровчу роботу з дітьми.

Інформувати батьків і працівників закладу дошкільної освіти про заходи з профілактики захворювань, організації освітнього процесу, взаємодії з батьками.

Основні завдання сайту ЗДО

Логічним буде, якщо сайт наповнюватиме вихователь-методист, адже він брав участь у створенні сайту від початку.

Основні завдання сайту ЗДО (див. опорну схему).

3.Збирання й опрацювання контенту

Крок 3. Збираємо і опрацьовуємо контент

Коли більшу частину першого контенту зібрано, беремося до його опрацювання:

- *вчитуємо тексти* та виправляємо граматичні помилки;
- *перевіряємо факти* у тексті — прізвища, імена, посади колег, номери телефонів, інші контакти;
- *даємо текстам заголовки* — особливо це стосується не довідкових текстів, а новин чи звітів про події;
- *готуємо зображення* для ілюстрування матеріалів на сайті — ілюструвати бажано майже кожен матеріал, окрім коротких довідкових текстових повідомлень чи оголошень, якщо ви бажаєте, аби у цьому випадку увага читачів була зосереджена виключно на тексті. Під підготовкою зображень розуміємо не лише їх пошук чи збір фотографій в учасників освітнього процесу, а й їх оброблення у графічному редакторі (зменшення, оптимізація, збереження для веб).

4.Внесення контенту на сайт

Крок 4. Вносимо контент на сайт

Опрацьований та підготований контент нарешті можемо завантажити на сайт.

Безкоштовні сайти можна створити на:

Інформаційно-освітні платформи для створення сайтів ЗДО

Google Sites - <https://sites.google.com/?pli=1>

EDUKIT - <http://edukit.org.uk>

uCoz - <https://www.ucoz.ua>

Simple Site - <http://www.simplesite.com/pages/startwizard.aspx>

Webnode - <http://www.webnode.com.ua>

Платформf e-School.ua - <https://e-schools.info/sites>

Система шкільного менеджмента - School Champion - <http://schoolchampion.in.ua/ru/>

Можна послуговувались інструкцією зі створення сайту на безкоштовній платформі Google sites.

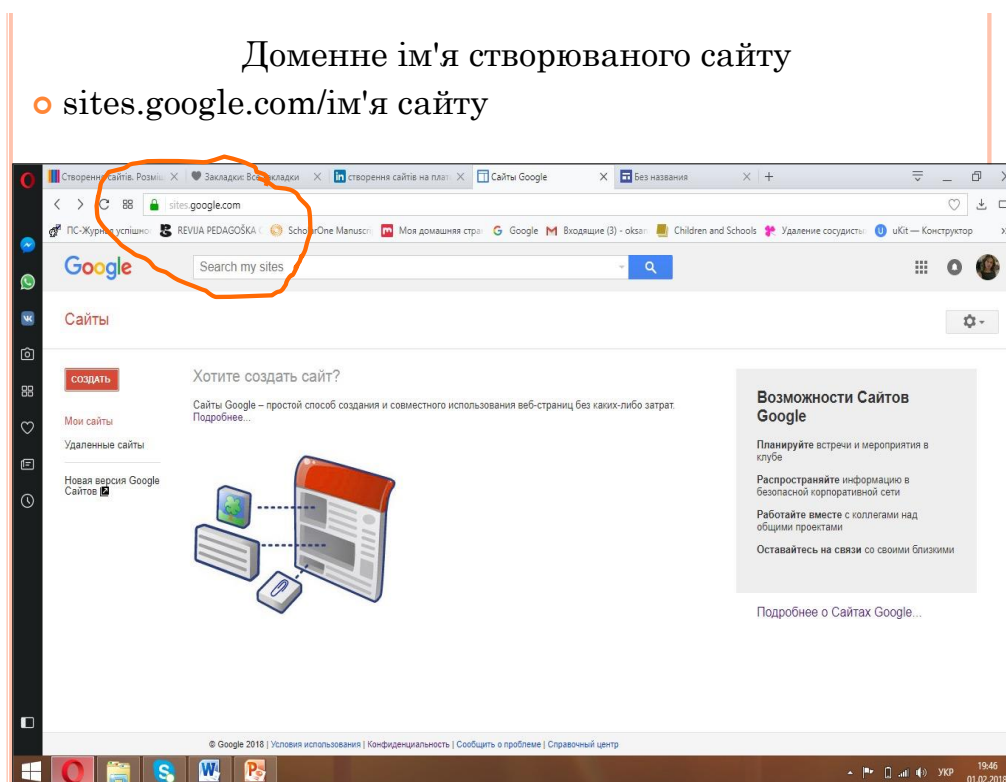
Google Sites – сервіс від Google, що пропонує своїм користувачам послугу безкоштовного створення і розміщення сайтів у мережі Інтернет.

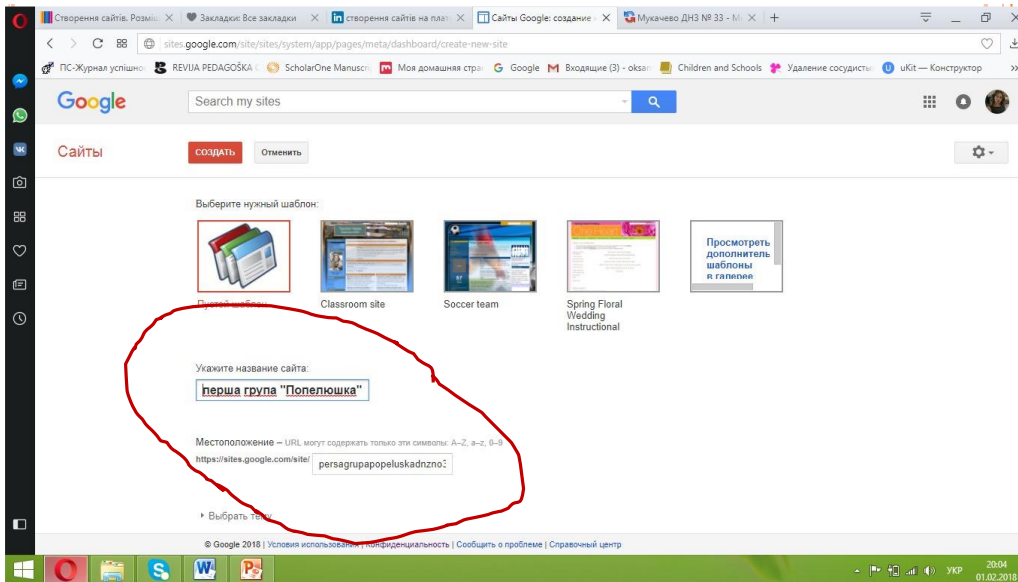
Основна відмінність **створення сайтів в Google Sites** - це можливість доступу до роботи над сайтом декількох користувачів. Користувач-власник сайту може запрошувати інших користувачів для спільної роботи, розподіляти права доступу до матеріалів. Для оформлення сайту доступні кілька шаблонів веб-дизайну.

Для того щоб приступити до створення сайтів на Google Sites, необхідно мати свій акаунт в Google або ж зареєструватися.

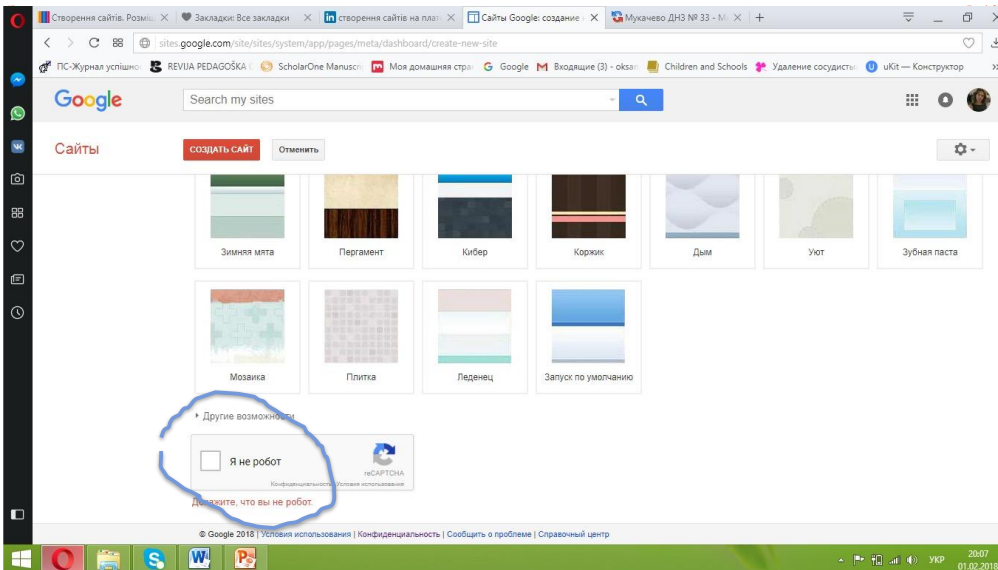
Далі необхідно увійти у свій обліковий запис і на своїй сторінці в продуктах Google вибрати сервіс Сайти Google, за допомогою якого й буде створюватися сайт.

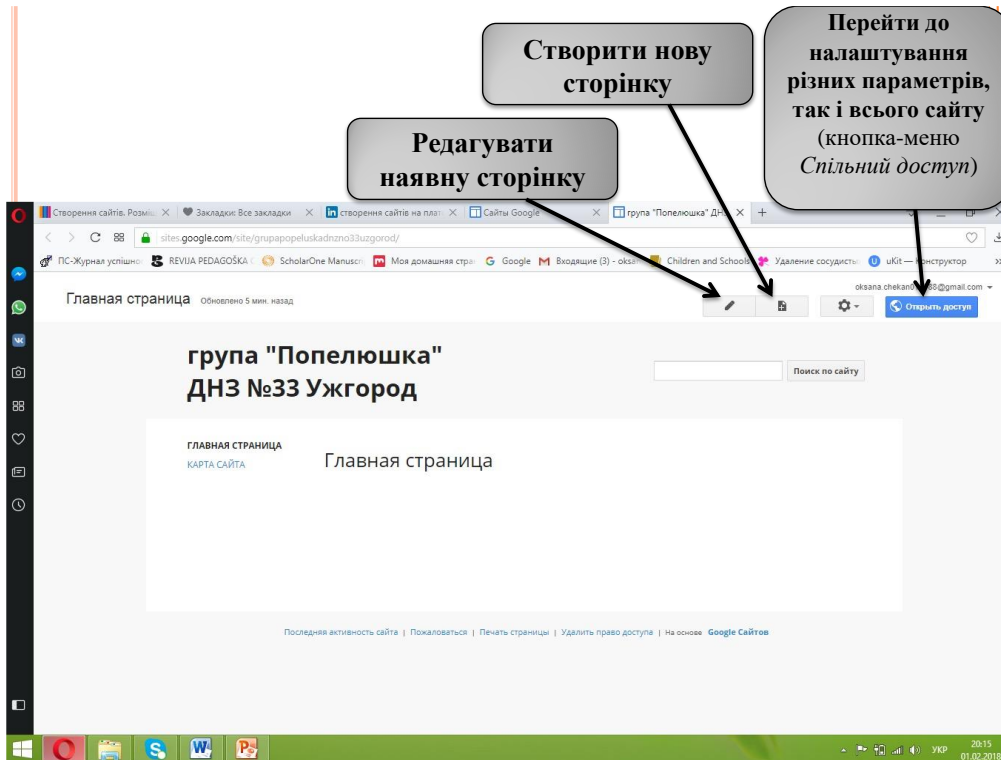
Назва сайту має містити від 6 до 30 символів.





Назва сайту має містити від 6 до 30 символів.



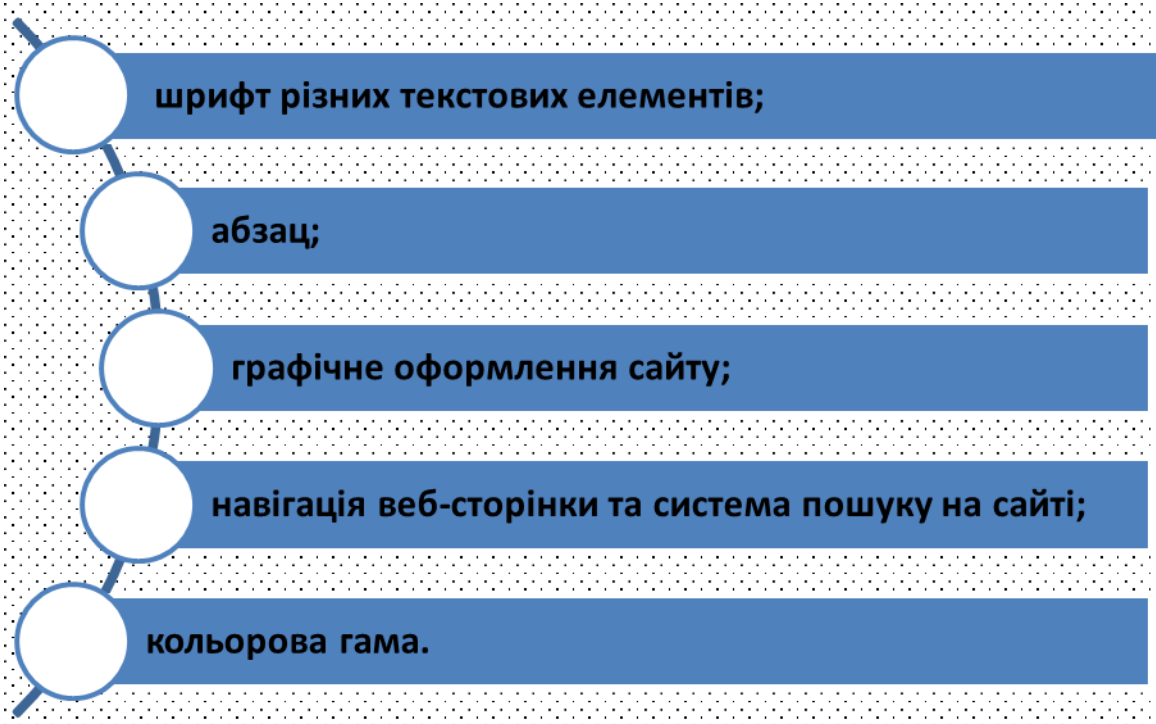


Як редагувати сторінку наявну сторінку, створити нову на поданій сторінці та налаштувати різні параметри всього сайту ми поговоримо на практичній роботі.

Сайти Google рекомендується використовувати для створення освітніх сайтів та сайтів, де потрібно надати доступ редагування кільком користувачам. На сайті підтримки служби GoogleSites також надається інформація щодо створення, оформлення та використання сайтів в освітніх цілях.

Для закріплення сприйнятого матеріалу пропоную подивитися відеоролик у якому йтиме мова про технічні рекомендації щодо створення сайту. Але детально зупинятися на них ми не будемо так як наша мета ознайомитися із змістовим наповненням сайтів та їх значенням у ЗДО.

Створюючи стиль кожного веб-сайту, визначають вигляд таких його елементів (див. опорну схему).



ОПОРНА СХЕМА

Елементи вебсайту

5. Створення та затвердження графіку оновлення контенту

Крок 5. Створюємо і затверджуємо графік оновлення контенту

Коли до сайту внесено мінімальний перший контент та відкрито сайт для відвідувачів, доцільно створити два графіки щодо підготовки та виходу контенту.

Графік підготовки контенту адресовано насамперед виконавцям.

Графік оновлення контенту призначений для контролю за регулярним оновленням сайту та плануванням роботи особи, відповідальної за розміщення матеріалів на сайті.

Публікувати інформацію на сайті бажано щотижня або раз на два тижня, робити це слід регулярно.

6. Популяризація сайту дошкільного закладу

Крок 6. Популяризуємо сайт дошкільного закладу

Коли обидва графіки затверджено, залишається лише старанно їх дотримуватися та не забути поінформувати батьків про появу сайту. Розмістіть на інформаційному стенді бюлетень про сайт, заохочуйте батьків брати участь у його наповненні, ставати дописувачами сайту, надавати фотографії та відео зі святкувань та інших подій, що відбуваються у дошкільному закладі.

Отже, ми сьогодні ознайомилися із основними вимогами щодо інформаційного середовища ЗДО. Нами визначено, що створення єдиного освітньо-інформаційного простору дошкільного закладу, системи, в якій задіяні і на інформаційному рівні пов'язані

всі учасники освітнього процесу: адміністрація, вихователі, діти та їхні батьки, сприяє підвищенню ефективності навчально-виховного процесу та формуванню соціально активної, відповідальної, творчо мислячої особистості дошкільника.

Ми проаналізували Наказ «Про створення сайту ЗДО» та Положення про сайт ЗДО.

Інформація, розміщена на сайті не повинна:

- порушувати авторські права;
- містити ненормовану лексику, граматичні помилки, жаргонізми і сленг;
- принижувати честь, гідність та ділову репутацію фізичних та юридичних осіб;
- містити державну, комерційну або іншу таємницю;
- містити пропаганду релігійних і політичних ідей;
- порушувати норми чинного законодавства і норми моралі;
- суперечити професійній етиці педагогічної діяльності.

Нами опрацьовано кроки створення та наповнення сайту ЗДО.

1. Розподілення тематичних блоків за виконавцями
2. Відповідальний за наповнення сайту
3. Збирання й опрацювання контенту
4. Внесення контенту на сайт
5. Створення та затвердження графіку оновлення контенту
6. Популяризація сайту дошкільного закладу

Незакінчені речення:

При створені сайтів недоцільним є....

Щоб змінити будь-яку веб-сторінку сайту, потрібно.....

Основні завдання сайту ЗДО

Відповідальний за наповнення сайту має:.....

Своїм наказом про створення сайту ЗДО керівник дошкільного закладу наказує:.....

Інформаційне середовище ЗДО — це впровадження.....

Підсумки

- Для чого дитячому садочку потрібен сайт?
- Що входить у організацію створення та наповнення сайту ЗДО?
- Які складові містить Наказ «Про створення сайту ЗДО » та
- В чому полягає сутність змісту положення про сат Положення про сайт ЗДО.
- Про які інформаційно-освітні платформи для створення сайтів ЗДО ми згадували?
- Що собою представляє інформаційно-освітня платформа Google Sites?

Завдання для самостійної роботи

1. Підібрати матеріал для створення сайту та створити модель сайту закладу дошкільної освіти.

2. Написати план створення сайту ЗДО:

<http://edukit.org.uk>

<http://schoolchampion.in.ua/ru/>

<http://edukit.org.uk>

<http://www.simplesite.com/pages/startwizard.aspx>

<http://www.webnode.com.ua>

Рекомендована література

1. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Інформатика. – 2003. – № 21–24. – С.18–19.

2. Гавриленко О. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / О. Гавриленко // Вихователь методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.

3. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього” [Текст] / О. М. Гудирева // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2006. – № 5. – С. 27–29

4. Лаврентьєва Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.

5. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес [Текст] / С. Ляшенко, З. Зінченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №7. – С. 16–36.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Адаменко О. В. Нові технології опитування у педагогічних дослідженнях [Текст] / О. В. Адаменко // Освіта Донбасу. – 2002. – № 4. – С. 90–94.
2. Апатова Н. В. Інституційний чинник економічного зростання [Текст] / Н. В. Апатова // Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. – 2010. – (Серія: Економіка і управління ; т. 23 (62), № 1). – С. 22–29.
3. Баврин Г. И. Информационные модели систем организации учебно-воспитательного процесса [Текст] / Г. И. Баврин // Информатика и образование. – 2003. – № 12. – С. 123–125.
4. Беленька Г. В. Формування професійної компетентності сучасного вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : монографія / Г. В. Беленька. – Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2011. – 320 с.
5. Богатырёв А. И. Современные информационные технологии [Текст] / А. И. Богатырев, А. В. Коптелов, Г. Н. Некрасова // Школа и производство. – 2001. – № 1. – С. 14–19.
6. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Інформатика. – 2003. – № 21–24. – С. 18–19.
7. Гавриленко О. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / О. Гавриленко // Вихователь методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.
8. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього” [Текст] / О. М. Гудирева // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2006. – № 5. – С. 27–29
9. Дементієвська Н. П. Вчимося самі, вчимо інших [Текст] / Н. П. Дементієвська // Вісник програм шкільних обмінів. – 2004. – № 21. – С. 5–8.
10. Дементієвська Н. П. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів [Текст] / Н. П. Дементієвська // Інформаційні технології і засоби навчання : зб. наук. пр. / за ред. В. Ю. Викова, Ю. О. Жука ; Інститут засобів навчання АПН України. – Київ : Атіка, 2005. – 272 с.
11. Дементієвська Н. П. Як можна комп'ютерні технології використати для розвитку учнів та вчителів [Текст] / Н. П. Дементієвська // Актуальні проблеми психології : психологічна теорія і технологія навчання / за ред. С. Д. Максименка, М. Я. Смульсон. – Київ : Міленіум, 2005. – Т. 8, вип. 1. – 238 с.
12. Дзюбенко А. А. Новые информационные технологии в образовании [Текст] / А. А. Дзюбенко. – М., 2000. – 104 с.

13. Диканская Н. Н. Формирование готовности здобувачів педагогического факультета к использованию новых информационных технологий в профессиональной деятельности [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Надежда Николаевна Диканская. – Ставрополь, 2000. – 175 с.
14. Довгопол И. И. Современные образовательные и педагогические технологии [Текст] / И. И. Довгопол, Т. А. Ивкова. – Симферополь, 2006. – 336 с.
15. Енциклопедія освіти [Текст] / гол. ред. В. Г. Кремень ; АПН України. – Київ : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
16. Єршов А. П. Компьютеризация школы и математическое образование [Текст] / А. П. Єршов // Математика в школе. – 1989. – № 1. – С. 14–31.
17. Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики [Текст] : посіб. для вчителів / М. І. Жалдак, В. В. Лапінський, М. І. Шут. – Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. – 182 с.
18. Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та педагогічному університеті [Текст] / М. І. Жалдак // Наукові записки Тернопільського національного університету ім. В. Гнатюка : Педагогіка / Тернопільський національний ун-т ім. В. Гнатюка. – 2005. – № 6. – С. 17–24.
19. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании [Текст] : учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. завед. / И. Г. Захарова. – М. : Академия, 2003. – 192 с.
20. Использование информационных технологий в дошкольных образовательных учреждениях [Текст] : методическое пособие / сост. М. Н. Солоневичева. – СПб.: ГОУ ЦПКС СПб «Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий», 2008. – 88 с.
21. Карпенко Г. Вплив комп'ютерних ігор на формування уявлень про здоровий спосіб життя у дітей [Текст] / Г. Карпенко // Дитячий садок. – 2013. – № 10 (682) – С. 22–30.
22. Кремень, В. Г. Модернізація освіти – важливий чинник соціального, економічного і політичного розвитку України Вісник НАН України [Електронний ресурс] / В. Г. Кремень // Вісник НАН України. – 2001. – № 3. – Режим доступу до журн. : <http://www.nbuv.gov.ua/portal/All/herald/2001-03/7.htm>.
23. Кремінь В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства [Текст] / В. Кремінь // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2006. – № 6. – С. 4–8.
24. Кузнєцова, І. В. Дитина і комп'ютер: виховання особистості в інформаційному суспільстві [Текст] / І. В. Кузнєцова // Обдарована дитина. – 2010. – № 6. – С. 41–46.
25. Кузьмина Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера

- производственного обучения [Текст] / Н. В. Кузьмина. – М. : Высшая школа, 1990. – 119 с.
26. Лаврентьєва, Г. Комп'ютер-ігровий комплекс у дошкільному закладі [Текст] / Г. Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – № 1. – С. 10–12.
27. Лапінський, В. Мультимедійна дошка [Текст] : апаратні засоби мультимедійних комплексів / В. Лапінський // Інформатика. – 2011. – № 15. – С. 9–12.
28. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес [Текст] / С. Ляшенко, З. Зінченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 7. – С. 16–36.
29. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ірина Костянтинівна Мардарова. – Одеса, 2012. – 239 с.
30. Матвієнко О. В. Освіта в інформаційному суспільстві: суперечності, тенденції, теоретико-методологічні засади розвитку [Текст] / О. В. Матвієнко // Педагогіка і психологія. – 2004. – № 2. – С. 106–112.
31. Миронова С. Оформлення документації вчителями-дефектологами та вчителями-логопедами спеціального дошкільного навчального закладу [Текст] / С. Миронова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 5. – С. 33–46.
32. Панченко Алла. Модернізація освітнього процесу у ЗДО в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7–11.
33. Равен Дж. Педагогическое тестирование: проблемы, заблуждения, перспективы [Текст] / Дж. Равен ; пер. с англ. – Изд. 2-е, испр. – М. : Когито-Центр, 2001. – 142 с.
34. Филатов О. К. Информатизация современных информационных технологий обучения в высшей школе [Текст] / О. К. Филатов. – Ростов н/Д. : Мираж, 1997. – 213 с.
35. Химинець В. В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій [Текст] / В. В. Химинець, Я. М. Сивохоп, В. В. Петрус. – Ужгород, 2006. – 148 с.
36. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : навчальний посібник / О. І. Чекан. – Київ : Слово, 2015. – 184 с.
37. Швець Д. Е. Соціальна необхідність комп'ютеризації освіти [Текст] / Д. Е. Швець // Інформаційні технології в освіті : зб. наук. пр. – Бердянськ, 2001. – С. 343–347.
38. Шолохович В. Ф. Информационные технологии обучения [Текст] / В. Ф. Шолохович // Информатика и образование. – 1998. – № 3. – С. 5–13.
39. http://uk.wikipedia.org/wiki/Google_Docs

40. http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html
41. http://dnz6.ucoz.net/index/komp_39_juterni_igri/0-72
42. <http://koloboksad.jimdo.com/комп-ютер-у-дитсадку-і-вдома/>
43. www.logopunkt.ru/tigra.htm
44. http://npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key=108
45. <http://pustunchik.ua/games/coloring>
46. <http://megasite.in.ua/94333-yak-samomu-zrobiti-gru-v-powerpoint-chastina-1.html>
47. <http://zolotoiylei.donetskedu.com/uk/site/rozmalovki.html>
48. <http://pustunchik.ua/games/game>
49. http://girchychnazosh.at.ua/stuff/action_arcade/bird_family/1-1-0-579
50. <http://dnz189.dnepredu.com/ru/site/arkadni-igri.html>
51. <http://pustunchik.ua/games/logical>
52. <http://ua.playgame24.com/gameforchildren/>
53. <http://pustunchik.ua/games/puzzles>
54. http://es-area.net/pazli_tag.html
55. <http://ua.playgame24.com/puzzles/>
56. <http://www.panotours.ru/muzei.html>
57. <http://www.gbmt.ru/ru/excursions/virtual/>
58. http://old.nlb.by/navigator/Biblio_pres_03.html
59. <http://карпаты3д.com/krasota-i-zdorove/tsentry-otdykha/item/mukachevo2.html>
60. <http://www.youtube.com/watch?v=Tp2Zh4Om9Go> .
61. <https://support.office.com/uk-ua/article/Створення-власної-візитної-картки-в-Publisher-d62860fd-41b6-45dd-8f31-89907c726135?ui=uk-UA&rs=uk-UA&ad=UA#bm1>
62. http://sovetskiymultik.at.ua/photo/multiki_na_bukvu_i/ivasik_telesik/384.
63. <http://www.youtube.com/watch?v=MClewхo6o6c>.
64. https://uk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint
65. https://uk.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Publisher
66. <http://ped-kopilka.com.ua/blogs/kosinceva-anastasija-aleksevna/kak-organizovat-obrazovatelnyuyu-deyatelnost-s-ispolzovaniem-proektora-v-dou.html>

«Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint»

1. Збираючись зробити навчальну гру-презентацію, спочатку треба визначити навчальні завдання. У кожному віці своя програма. Це ми визначаємо для себе. Наприклад: вміння рахувати, знати склад числа, класифікувати предмети за певними ознаками.

Будь-яка гра розвиває. Можна відзначити, становленню яких психічних властивостей і моральних якостей буде сприяти Ваша гра.

Уточнюємо, як дитина має діяти в грі, щоб вирішувалася навчальна завдання.

Самому дитині зовсім необов'язково знати Ваші дидактичні наміри. Його цікавить зовсім інше: (Сюжет гри, мотив, ігрові завдання та спосіб виконання ігрової задачі).

2. Для дитини продумаємо ігрову мотивацію: що будемо робити, для кого або для чого?

Наприклад, звільняємо викрадені цифри від злого цифрозавра; допомагаємо Малюкові виконати завдання, щоб потім полетіти до Карлсона на дах; заробляємо зірочки; виправляємо чії - то помилки та ін.

3. Показуємо спосіб виконання завдання: як це робити?

Ці правила озвучуються на початку гри, дається зразок виконання завдання. Бажано всі дії показувати стрілками, миготливими значками, виділенням, збільшенням розміру об'єкта. Це дозволить дитині зосередити увагу на потрібному об'єкті, запам'ятати порядок дій.

Для дитини, добре засвоїв правила, що бажає повторити гру, повинна бути надана можливість переходу до слайда - початку гри, без прослуховування правил.

Зробимо кнопку переходу до гри. Для цього відкриємо вкладку "Показ слайдів" - керуючі кнопки – кнопка.

З'явилася кнопка. Робимо потрібний розмір, колір, пишемо слово «старт». Набудуємо кнопку на перехід до 5 слайда. Клацаємо по ній правою кнопкою, вибираємо «настройку дії». Встановлюємо «Перейти за гіперпосиланням» вибираємо з мене слайд № 5.

При бажанні можна вибрати звук. Дитині подобається, коли кнопочки озвучені.

Отже, гравець - новачок на 1-4 слайдах знайомиться з правилами, а «бувалий» відразу стартує.

Крім навчальних (дидактичних) ігор, діти вважають за краще грати в **сюжетні ігри.**

Роблячи таку гру в програмі PowerPoint, ми придумуємо сюжет, героїв, і вже по ходу дії дитині пропонуються завдання і дається спосіб їх виконання. У таких іграх важливо передбачити сюрпризности, несподіванка повороту сюжету.

Наприклад, дитина грає в «Магазин» або разом з героями мультика шукає пісеньку, знаходить підказки. Саме цікавість гри, здатність дитини перевтілюватися в того чи іншого героя, дозволить йому виконати будь-яке складне завдання і повторити його багато разів.

4. В іграх часто пропонується вибрати і показати потрібний предмет, слово, цифру або фігуру.

Ми робимо дидактичну гру: гра сама навчає дитину.

Це означає, що при неправильному виборі відповіді зміни слайдів не відбувається, і дитина чує звуковий сигнал «не вірно». Тільки одна відповідь є вірною.

Розмістимо кнопки-кружечки з відповідями.

У даному фрагменті гри правильна відповідь - число 6, інші неправильні.

Натискаємо кнопку вірної відповіді на зміну слайда.

Клацаємо по ній правою кнопкою миші і в налаштуваннях вибираємо «перейти за гіперпосиланням» - «наступний слайд».

Нехай дитина почує приємний звук - заохочення. Поставимо галочку «звук», вибираємо його з меню або «інший» - з власної колекції звуків. (Формат WAV!)

Поставимо галочку «виділити»: коли дитина натисне на цю кнопку, вона змінить колір.

Тепер налаштуємо кнопки неправильних відповідей. По кожній клацаємо правою кнопкою миші і в налаштуваннях дії вибираємо: «ні», аналогічно вибираємо «неприємний» звук з меню або «інший» - з власної колекції звуків.

Таким чином, коли гравець натисне на кнопки з цифрами 4, 5, 7 - почує звук, що позначає невірна відповідь, зміни слайдів не відбудеться.

В іграх дітям дуже цікаво чути незвичні звуки, фрази з мультфільмів. За допомогою інтернету можна підібрати будь-які звуки або зробити нарізку самостійно. Наприклад, з гри «Малюк і Карлсон» ми використовували «крилаті фрази» героїв. Натискаючи на ті чи інші об'єкти в грі, дитина чує ці фрази, створюється ілюзія гри з героями улюбленого мультика.

5. Автоматична - небажана для гри зміна слайдів.

Поки у нас виходить, що, якщо дитина клацне по будь-якому місці презентації, слайди зміняться. А це нам зовсім не потрібно. Усунемо проблему. Для цього в верхньому меню вибираємо вкладку "Показ слайдів" і знаходимо «Зміна слайдів».

Обов'язково знімаємо галочки на панелі справа «Зміна слайдів»: «по клацанню» і «автоматично після».

Тепер дитина, буде натискати куди завгодно безрезультатно до тих пір, поки не знайде правильну відповідь. (Якщо, звичайно, Ви не покажете їй, що можна крутити коліщатко миші. Але ви цього не зробіть, для її ж блага!)

6. Результат.

Дуже корисно, щоб дошкільник побачив правильну відповідь у потрібному полі, порадів. І порадувати його може слово - заохочення, мультяшка, новий зароблений значок. Це буде стимулом до продовження гри, замаскує дидактичну задачу.

7. У процесі створення ігор-презентацій необхідно продумати послідовність появи картинок або тексту.

Для цього працюємо з вкладкою «Настройка анімації» з панелі «Показ слайдів».

Праворуч вибираємо ефект входу об'єкта, часові параметри, напрямок. У кожній дитини свої особливості сприйняття інформації, тому зміна слайдів буде вестися з урахуванням часу сприйняття. Чим складніше завдання і молодша дитина, тим більше часу буде потрібно.

Враховуємо ці особливості дитячого сприйняття: необхідно відвести час на читання тексту і розглядання картинки. Збільшимо час між появою наступного об'єкта.

Встановлюємо курсор на потрібному фрагменті праворуч, клацаємо правою кнопкою миші - «час», у вікні встановлюємо затримку появи напису на потрібну кількість секунд.

Подбаймо про збереження дитячого зору: написи повинні бути досить великими і зручними для читання. Перевороти, підстрибування букв і слів не підходять для початківця читача і зовсім ні до чого дошкільнику, який почне відволікатися від картинки.

8. Створюючи гру, думаємо про її тривалість. Вона залежить від віку дітей. Якщо це дітки раннього віку (2-3 дет), то гра займе не більше 3 - 5 хвилин. Дошкільник 4 - 5 років може працювати 7-10 хвилин. Для дітей 6 - 7 років - гра не повинна тривати більше 10 - 15 хвилин.

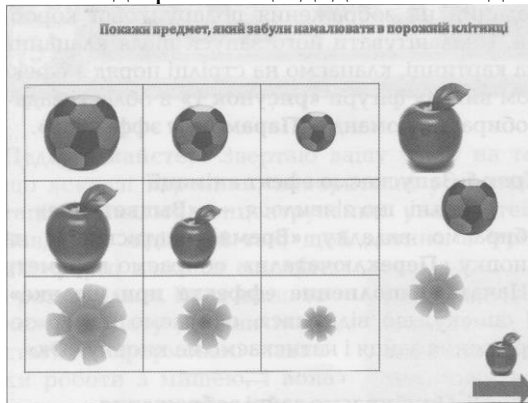
Для молодших школярів час так само обмежений. Треба передбачити відпочинок для очей, фізхвилинку [46].

Завдання для створення інтерактивних дидактичних ігор

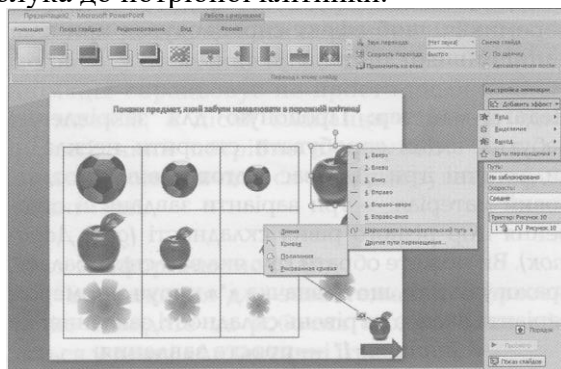
Варіант 1**

Покажи предмет, який забули намалювати в порожній клітинці

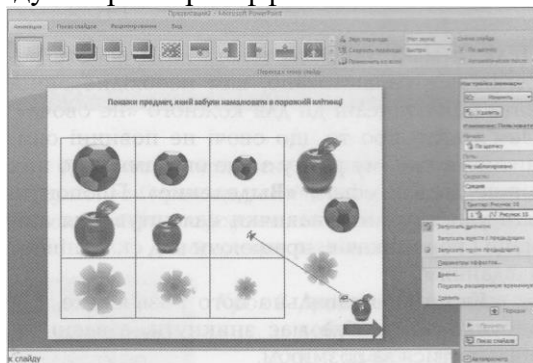
На слайд презентації додайте послідовно всі зображення.



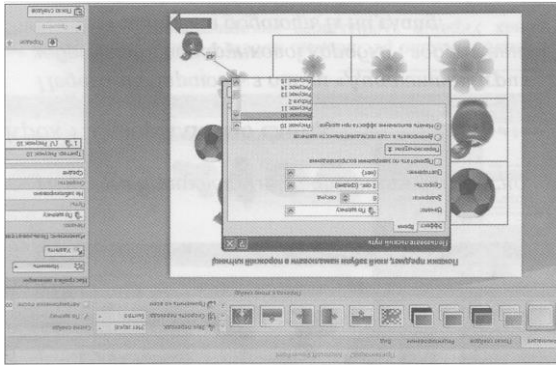
Додайте ефект анімації до яблука: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Рисованная кривая». Проведіть траєкторію руху від яблука до потрібної клітинки.



Додайте перемикач на ефект анімації, щоб він запускався після клацання на картинці. Для цього клацніть на стрілці поруч з ефектом в області задач і виберіть команду «Параметри ефектів».



У вікні, яке з'явилося — «Пользовательский путь», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», виберіть параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, оберіть номер зображення і натисніть на кнопку «Ок».



- Виконайте вищеписані дії для кожного необхідного зображення.
- Для інших зображень додайте ефект «Выделение» — «Прозрачность».
- Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].

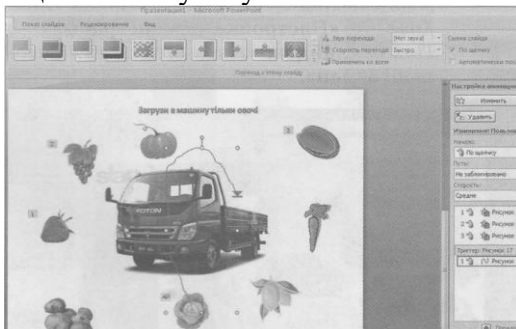
Варіант 2***

Завантаж у машину лише овочі

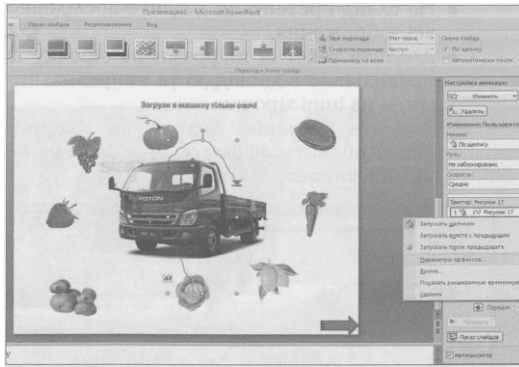
На слайд презентації додайте послідовно зображення овочів, фруктів, ягід, потім — зображення автомобіля.



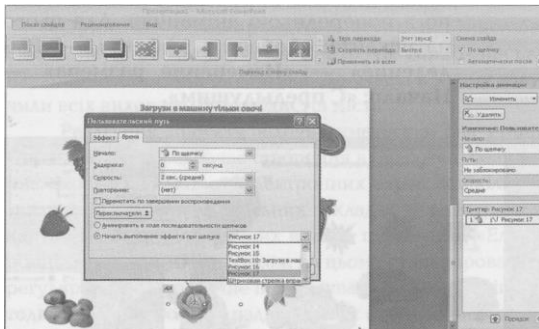
- Додайте ефект анімації на овоч: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Рисованная кривая». Проведіть траєкторію переміщення овочу в кузов машини.



- Додайте перемикач на ефект анімації, щоб він запускався після клацання на картинці. Для цього клацніть на стрілці поруч з ефектом в області задач і виберіть команду «Параметры эффектов».



- У вікні, яке з'явилося — «Пользовательский путь», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», виберіть параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, оберіть номер зображення і натисніть на кнопку «Ок».

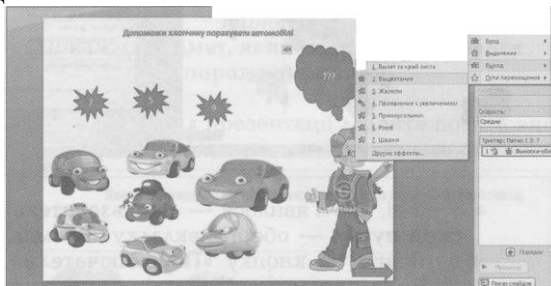


- Виконайте вищеописані дії для кожного овочу.
- Для інших зображень додайте ефект «Выделение» — «Прозрачность».
- Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].

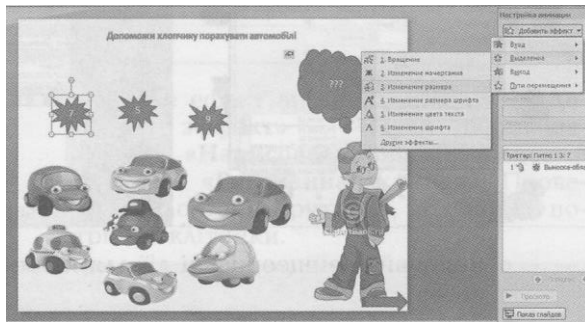
Варіант 3****

Допоможи хлопчику порахувати автомобілі

- Під час клацання на зображенні, що містить правильну відповідь на запитання, хмарка із «???» має зникнути, а зірочка з правильною відповіддю — збільшитися за розміром.
- На слайд презентації додайте послідовно всі зображення.
- Додайте текст із цифрами на зірочку із правильною відповіддю та неправильними — на інші зірочки.
- Додайте анімацію виходу на хмаринку: «Добавить эффект» — «Выход» — «Выцветание».

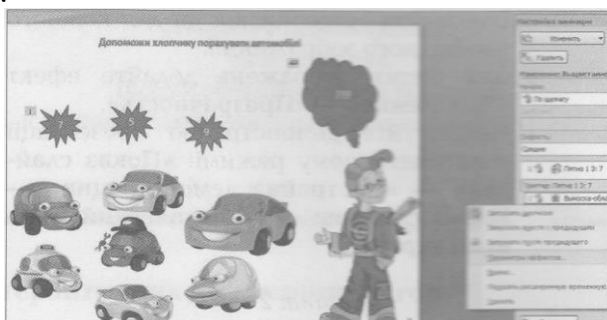


- Додайте анімацію виділення на зірочку із правильною відповіддю. Налаштуйте її так, щоб вона спрацювала одночасно з попередньою анімацією. Для цього натискайте: «Добавить эффект» — «Выделение» — «Изменение размера» — Начало: «С предыдущим».



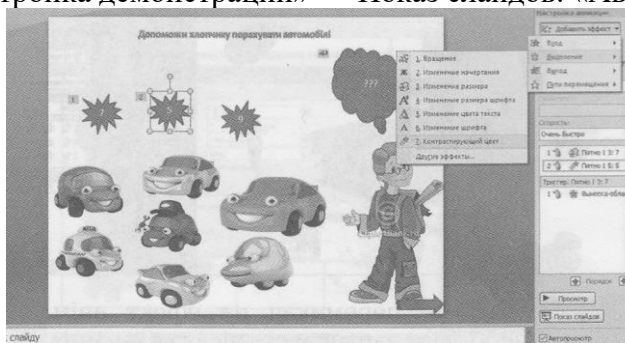
• Добавьте переключач на эффект анимации на объект «Выноска — Облако», щоб він запускався після клацання на картинці: клацніть на стрілці поряд з ефектом виходу фігури «Выноска — Облако» в області задач й оберіть команду «Параметры эффектов».

У вікні, яке з'явилося — «Выцветание», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», оберіть параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриються оберіть номер зображення «Пятнс» 7» і на тисніть на кнопку «Ок».



На панелі «Настройки анимации» перетягніть лівою кнопкою миші анімацію виділення донизу. Додайте на зірочки з неправильними відповідями ефекти виділення: «Выделение» — «Контрастирующий цвет». На заданий ефект додайте переключач, щоб ефект спрацював після клацання мишею.

Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].

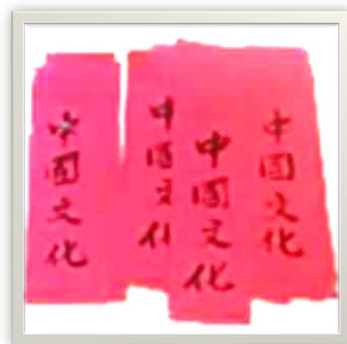


СТВОРЕННЯ ВІЗИТІВКИ ЗАСОБАМИ ПРОГРАМИ MICROSOFT PUBLISHER

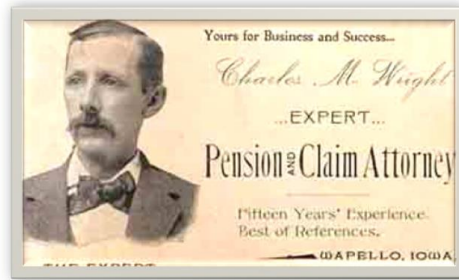
З ІСТОРІЇ ВИНИКНЕННЯ



Візитна картка (візитка) - традиційний носій контактної інформації про людину або організацію. Виготовляється, як правило, з паперу, картону або пластику невеликого формату



ДРЕВНІЙ КИТАЙ



АНГЛІЙСЬКА ДІЛОВА ВІЗИТКА,
1895 Р.

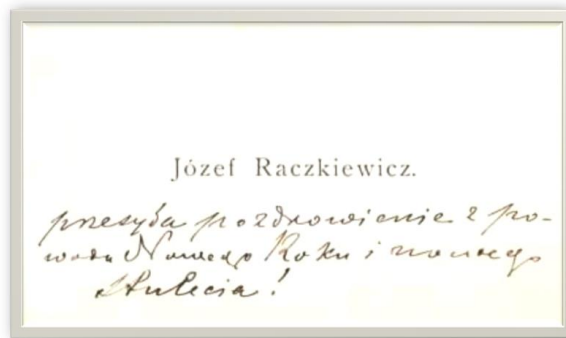


ДАМСЬКА ВІЗИТКА, СЕРЕДИНА
– ДРУГА ПОЛОВИНА 19 СТ.

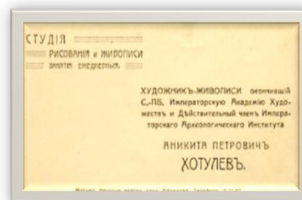




В РОСІЇ ВІЗИТНІ КАРТКИ З'ЯВИЛИСЯ В 19 СТОЛІТТІ, ЗА ПРАВЛІННЯ КАТЕРИНИ ІІ



МІНСЬК, 1900 Р.



ВІЗИТНІ КАРТКИ КІНЦЯ 19 СТ.



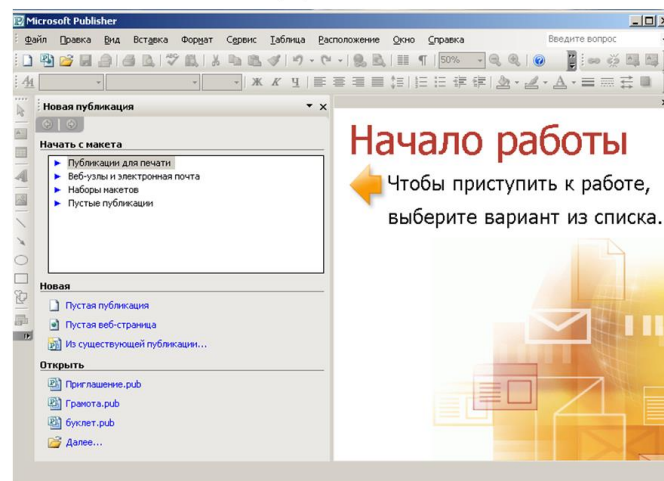
СУЧАСНІ ВІЗИТІВКИ

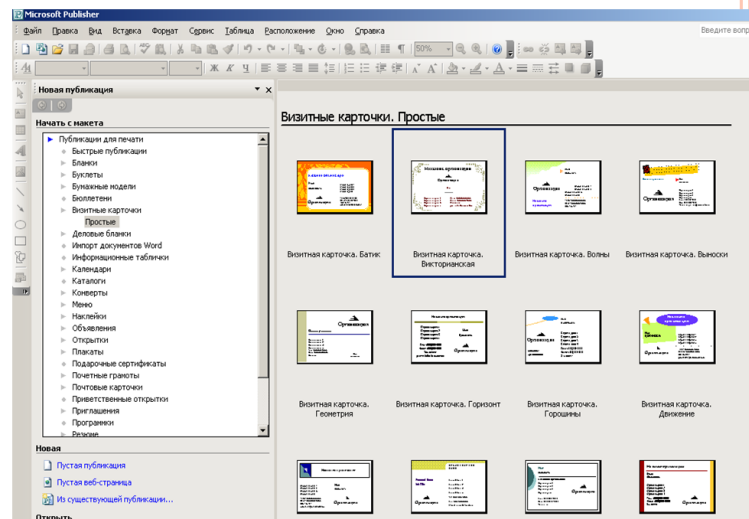


ВІЗИТНІ КАРТКИ ПОВИННІ МІСТИТИ ТАКІ ОСНОВНІ ЕЛЕМЕНТИ:

- Назва установи чи організації
- ПІБ
- Посада
- Адреса
- Телефон
- Адреса електронної пошти (E-mail)
- Іноді вказують кілька телефонів
- Факс, адреса сайту і т. д.

СТВОРЕННЯ ОДНОБІЧНИХ ВІЗИТОК





АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ ВІЗИТІВКИ

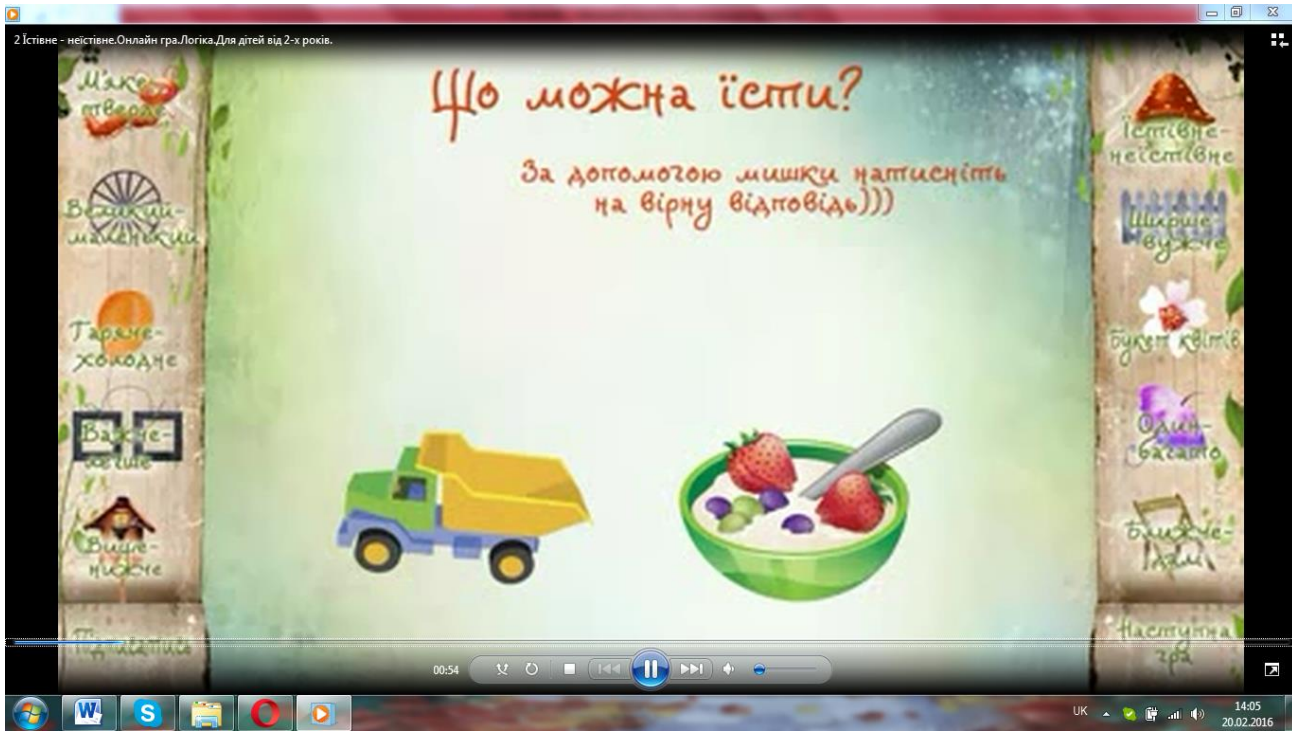


1. В області завдань **Нова публікація** виберіть елемент **Публікації для друку**, а потім виберіть пункт **Візитні картки**.
2. Виберіть потрібний макет у вікні шаблонів. В області завдань **Макети публікацій** виберіть пункт **Колірні схеми** та **Схеми шрифтів**, щоб вибрати кольори та шрифти, які відповідають вашим маркетинговим матеріалам.
3. Щоб замінити текст покажчика місця заповнення на власний текст, клацніть покажчик місця заповнення та введіть свій текст. Здебільшого розмір тексту автоматично припасується до розміру текстового поля.
4. Для швидкого внесення даних: У меню **Правка** виберіть команду **Особисті дані**. Потім заповніть порожні поля даними.

<https://www.youtube.com/watch?v=gc0rHNEjk2A>



<https://www.youtube.com/watch?v=XfjpkNJcey8>



<https://www.youtube.com/watch?v=MyXMnCO8ksY&list=PLXqCoRRb8aGNfgMIPd9YzgKZ1Vea79NgD>



https://www.youtube.com/watch?v=IYEgqA0_eM



<https://www.youtube.com/watch?v=JEzgFgJepDo>





МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>