



Комунальна установа
«Центр професійного розвитку педагогічних
працівників Первомайської міської ради
Миколаївської області»

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КОНТЕНТУ В GENIALLY

Методична шпаргалка



genially

*Олена РІДОШ,
консультант КУ «ЦПРПП»*

м. Первомайськ
2024

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КОНТЕНТУ В GENIAL.LY

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

КАБІНЕТ МІНІСТРІВ УКРАЇНИ РОЗПОРЯДЖЕННЯ

від 3 березня 2021 р. № 167-р
Київ

Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації

1. Схвалити Концепцію розвитку цифрових компетентностей, що додається.
2. Затвердити план заходів з реалізації Концепції розвитку цифрових компетентностей, що додається.
3. Повноваження з координації роботи з реалізації Концепції розвитку цифрових компетентностей покласти на Міністерство цифрової трансформації.
4. Міністерствам, іншим центральним органам виконавчої влади, обласним та Київській міській державним адміністраціям забезпечити:
 - виконання затвердженого цим розпорядженням плану заходів;
 - подання Міністерству цифрової трансформації щопівроку до 25 числа місяця, що настає за звітним періодом, інформації про стан виконання плану заходів.
5. Рекомендувати органам місцевого самоврядування під час розроблення власних програмних документів передбачати заходи, спрямовані на розвиток цифрових компетентностей.

Прем'єр-міністр України

Д.ШМИГАЛЬ

Таким чином, виникає необхідність забезпечення готовності суспільства до таких процесів, опанування ним ключових комбінацій знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, інших особистих якостей у сфері інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій (цифрова компетентність).

Законом України «Про освіту» визнано інформаційно-комунікаційну компетентність як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності.

Державною стратегією регіонального розвитку на 2021-2027 роки, затвердженою постановою Кабінету Міністрів України від 5 серпня 2020 р. № 695 (Офіційний вісник України, 2020 р., № 67, ст. 2155), серед інших загальнодержавних викликів, що стримують розвиток регіонів і держави в цілому, визначено низький рівень цифровізації регіонів і цифрової обізнаності.

Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898 “Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти” (Офіційний вісник України, 2020 р., № 81, ст. 2615), визначає інформаційно-комунікаційну компетентність такою, що передбачає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні та інших життєвих ситуаціях, дотримуючись принципів академічної доброчесності.

Концепцією розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки, схваленою розпорядженням Кабінету Міністрів України від 17 січня 2018 р. № 67 (Офіційний вісник України, 2018 р., № 16, ст. 560), визначено створення та виконання національної програми навчання загальним і професійним цифровим компетенціям та знанням як одне з пріоритетних завдань на шляху до прискореного розвитку цифрової економіки.

Законом України «Про освіту» визнано інформаційно-комунікаційну компетентність як одну з

ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності.

Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898 “Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти” (Офіційний вісник України, 2020 р., № 81, ст. 2615), визначає інформаційно-комунікаційну компетентність такою, що передбачає впевнене, критичне і відповідальне використання цифрових технологій для власного розвитку і спілкування; здатність безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні засоби в навчанні та інших життєвих ситуаціях, дотримуючись принципів академічної доброчесності.

Концепцією розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки, схваленою розпорядженням Кабінету Міністрів України від 17 січня 2018 р. № 67 (Офіційний вісник України, 2018 р., № 16, ст. 560), визначено створення та виконання національної програми навчання загальним і професійним цифровим компетенціям та знанням як одне з пріоритетних завдань на шляху до прискореного розвитку цифрової економіки.

Основними завданнями цієї Концепції є:

формування та розвиток цифрових навичок та цифрових компетентностей в суспільстві, що сприятимуть розвитку цифрової економіки та суспільства, а також розвитку електронної демократії і людського капіталу;

забезпечення правового регулювання з питань формування державної політики у сфері розвитку цифрових навичок та цифрових компетентностей громадян;

розроблення комплексних змін до законодавства, що забезпечить визначення цифрової освіти, цифрових навичок та цифрових компетентностей у сферах суспільного життя;

визначення системи та опису складових цифрової компетентності (рамки цифрової компетентності), а також вимог до рівня володіння цифровими навичками та цифровими компетентностями різних категорій працівників, зокрема в професійних стандартах;

забезпечення координації дій на рівні органів виконавчої влади з питань розвитку цифрових навичок та цифрових компетентностей;

створення індикаторів для моніторингу стану розвитку цифрових навичок та цифрових компетентностей;

підвищення рівня обізнаності громадян щодо небезпек в Інтернеті.

У цій Концепції терміни вживаються у такому значенні:

цифрова компетентність - впевнене, критичне та творче користування засобами інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для роботи, працевлаштування, навчання, дозвілля, включення та / або участі у суспільстві;

цифрова комунікація - зв'язок за допомогою цифрових технологій. Існують різні способи зв'язку, наприклад, синхронний зв'язок (зв'язок у реальному масштабі часу, приміром, за допомогою скайпу або відеочату чи технології Bluetooth) та асинхронний зв'язок (неодночасний зв'язок, наприклад, за допомогою електронної пошти, форуму для надсилання повідомлень, СМС-повідомлень) із використанням, наприклад, режимів «один до одного», «один до багатьох» або «багато до багатьох»;

цифровий контент - будь-який вид контенту, що існує у формі цифрових даних, які закодовані у форматі, читаному комп'ютером, і які можна створювати, передивлятися, розповсюджувати, змінювати та зберігати за допомогою цифрових технологій. Приклади цифрового контенту: вебсторінки та вебсайти, соціальні мережі, дані та бази даних,

цифрові звукозаписи, електронні книги, цифрові зображення, цифрові відеозаписи, відеоігри, комп'ютерні програми та програмне забезпечення (для рамки поділяється на цифрові ресурси та дані);

цифрова освіта - об'єднання різних компонентів і найсучасніших технологій завдяки використанню цифрових платформ, впровадженню нових інформаційних та освітніх технологій, застосуванню прогресивних форм організації освітнього процесу та активних методів навчання, а також сучасних навчально-методичних матеріалів;

цифрові послуги - послуги, надані громадянам та організаціям в електронному вигляді за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій та включають надання цифрової інформації (наприклад, даних або контенту) і (або) послуги розрахункового обслуговування. Вони можуть бути як державними так і приватними; цифрові ресурси – ресурси, що містять будь-який тип цифрового контенту, що розташований на цифрових носіях будь-якого типу, або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах та одразу зрозумілі користувачеві, на відміну від даних, що потребують аналізу, обробки та/або інтерпретації, щоб бути корисними для освітян;

цифрове середовище - середовище, що охоплює інформаційно комунікаційні технології (ІКТ), включаючи Інтернет, мобільні та пов'язані з ними технології та пристрої, а також цифрові мережі, бази даних, контент та послуги, та яке використовується для взаємодії з іншими користувачами та доступу та публікації створеного контенту. У системі DigComp термін «цифрове середовище» використовується як фон для цифрових дій без зазначення конкретної технології чи конкретного засобу; цифрова(і) технологія(ї) - будь-який продукт, за допомогою якого можна створювати, переглядати, розповсюджувати, змінювати, зберігати, вибирати, передавати

і отримувати інформацію електронними засобами у цифровій формі (комп'ютерні мережі та будь-які онлайн-сервіси, що забезпечуються ними, програмне та апаратне забезпечення, цифровий контент, у тому числі файли, інформація, дані). Для цілей Рамки цифрових компетентностей для громадян України категорії цифрових технологій розподіляються на цифрові пристрої; цифрові ресурси (цифрові файли + програмне забезпечення + онлайн-сервіси).

Терміни «безперервний професійний розвиток», «компетентність» вживаються у значеннях, наведених у Законі України «Про освіту», терміни «знання», «уміння/навички» - у значеннях, наведених у Національній рамці кваліфікацій України, затвердженій постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1341 (Офіційний вісник України, 2011р., № 101, ст. 3700)

ЗАТВЕРДЖЕНО
Наказ Міністерства освіти і науки України
від 10.12. 2021 № 1340

**Типова програма
підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової
компетентності**

Цифрова компетентність є необхідною вимогою сьогодення, що сприяє підвищенню якості в цілому. Цифрова компетентність визнана Європейським Союзом однією з восьми ключових компетентностей для навчання впродовж життя, що підтверджує її актуальність і значущість.

Професійний стандарт вчителя загальної середньої освіти (наказ № 2736 від 23.12.2020)

A3. Інформаційно-цифрова компетентність			
A3.1. Орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності	Здатність в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності	A3.1.31. Функціональна грамотність у використанні цифрових пристроїв, їх базового програмного забезпечення, онлайн-сервісів мережі Інтернет A3.1.32. Правила критичного оцінювання інформації та критерії медіаграмотності	A3.1.У1. Використовувати цифрові пристрої, їх базове програмне забезпечення; працювати з операційними системами, онлайн-сервісами, застосунками, файлами, мережею Інтернет A3.1.У2. Критично оцінювати достовірність, надійність

Глосарій

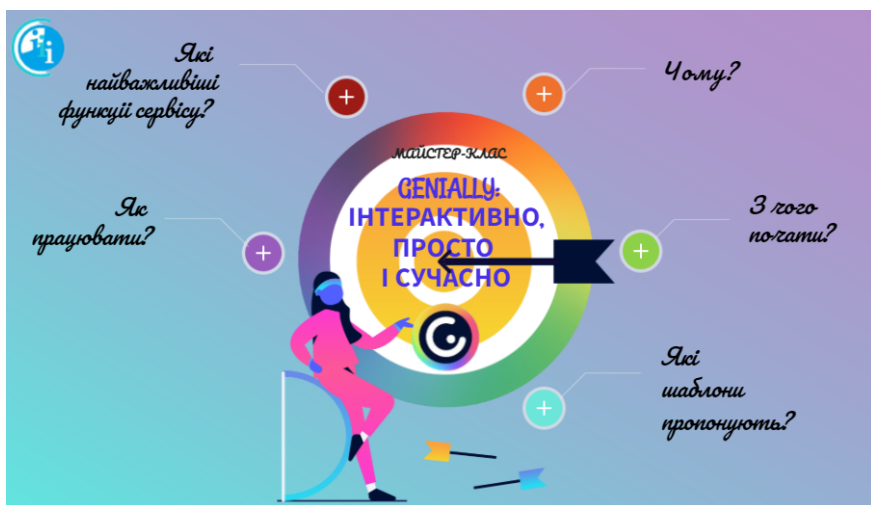
Інформаційна графіка або **інфографіка** (англ. Information graphics; infographics) — це графічне візуальне подання інформації, даних або знань, призначених для швидкого та чіткого відображення комплексної інформації.^{[1][2]} Вона може покращити сприйняття інформації, використовуючи графічні матеріали для того, щоб підвищити можливості зорової системи людини бачити моделі і тенденції.^{[3][4]} Процес створення інфографіки можна розглядати як візуалізацію даних, створення інформаційних схем та моделей подання інформації.^[2] Вікіпедія

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

Інтерактивний плакат – це сторінка доступу, з якої можна перенаправити учнів на десятки інших сторінок, зібравши всі матеріали з конкретного питання чи теми в одному місці. Головна перевага мультимедійного плакату полягає у тому, що учень може знайомитися з інформацією у будь-якому порядку. Він може відкрити лише ті матеріали, що, наприклад, виявилися трошки складнішими та вимагають уточнення. Крім того, дітям подобається досліджувати та знаходити інтерактивні зони, відкривати віртуальні віконця з текстом чи картинками.

Способи застосування:

- ✓ Інтерактивні таблиці.
- ✓ Схеми.
- ✓ Ментальні мапи.



Що таке сервіс Genially?

[Genially](#) – мультизадачний онлайн-сервіс для створення [презентацій](#), [інтерактивних зображень](#), карт, [звітів](#), [інфографік](#), [вікторин](#), плакатів, [відео](#), стрічок часу, [ігор](#) та віртуальних [посібників](#). Сервіс містить понад тисячу [різноманітних шаблонів](#), за допомогою яких можна швидко і без зайвих зусиль створювати інтерактивний контент. Є безкоштовна та платна версії. У базовій версії цілком достатньо шаблонів для створення робіт, які вражають!

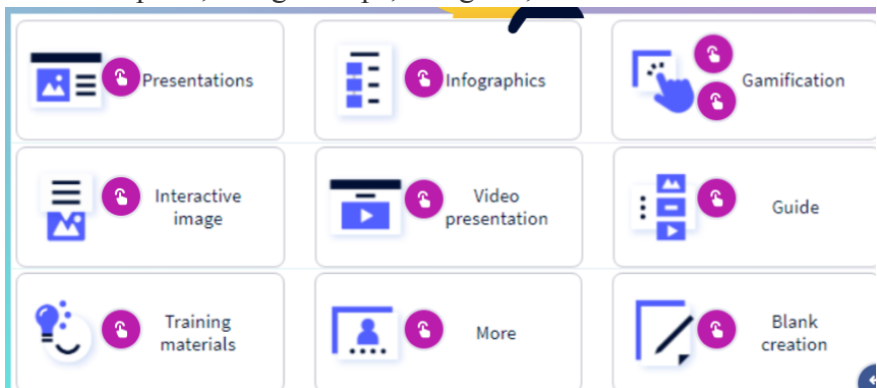
Мови інтерфейсу: англійська, іспанська та французька. У браузері Google Chrome можна налаштувати автоматичний переклад веб-сторінок сервісу українською мовою.

Авторизація: через соцмережі або згенерувавши логін та пароль.

Важливо, що для початку розробки електронних освітніх ресурсів у програмі Genially не потрібно витрачати купу часу на освоєння інструментів сервісу: все зрозуміло на інтуїтивному рівні. Genially дозволяє організувати проєктну

діяльність, що важливо для формування в учнів навичок спільної роботи.

- ✓ Для роботи з сервісом не потрібно мати навички програмування чи дизайну.
- ✓ За допомогою Genially можна створювати анімації. Збагатити вміст презентації яскравими візуальними ефектами!
- ✓ Можна зробити свої презентації інтерактивними. Це зробить історії більш наочними.
- ✓ Інтегровані візуальні засоби. Для створення інтерактивного контенту можна завантажувати медіафайли із Dropbox, Google Maps, Infogram, YouTube та Twitter.



Можливості Genially для освітян

Підходить до викладання в початковій, середній та старшій школі.

Має понад 400 професійних освітніх та загальних шаблонів. Є можливість роботи в групі. Співпрацювати можна, надіславши посилання.

Можливість легко ділитись своїм навчальним проєктом: презентувати в прямому ефірі, завантажувати у соціальні мережі, надсилати електронною поштою та у меседжери.

Додаток дозволяє будь-яке фото перетворити на інтерактивний плакат.

Як користуватися Genially?

1. Створіть обліковий запис. Для цього перейдіть за посиланням app.genial.ly та натисніть кнопку «Створити свій безкоштовний акаунт» («*Create your free account*»).
2. Оберіть тип облікового запису: освітній («*education*»).
3. Клацніть на значок «+» у верхньому лівому куті поруч із написом «Create genially».
4. Оберіть тип презентації: загальна презентація, досвід та звіт, навчальний досвід, гейміфікація, інтерактивне зображення, горизонтальна інфографіка, вертикальна інфографіка, путівник, відеопрезентація, особисте брендування або контент для соціальних мереж.

Примітка: не забудьте натиснути на плашку з написом «Free».

5. Оберіть шаблон, палітру кольорів та починайте створювати інтерактивну презентацію. До кожного розділу є відеоінструкції, де покроково продемонстровано особливості роботи з сервісом.
6. Після створення презентації натисніть плашку «All Set» із піктограмою паперового літака (у *верхньому правому куті сторінки*).
7. Оберіть, буде ваша презентація публічною (*безкоштовно*) чи приватною (*функція Premium*).
8. Натисніть кнопку «All Set» (*внизу ліворуч*).
9. Завантажте готову презентацію або поділіться нею у соцмережах. Готово!

Користуватися сервісом Genially настільки легко, що це здається магією. Створіть дивовижний контент лише за кілька хвилин!

Вправа «ЗХД»

Знаю	Хочу дізнатися	Дізнався
------	----------------	----------

+	(що я знаю з даної теми)	?	(про що я хочу дізнатися)	=	(про що дізнався)

Список використаних джерел

- Закон України «Про освіту»
- Державний стандарт базової середньої освіти
- Професійний стандарт вчителя закладу загальної середньої освіти
- Концепції розвитку цифрових компетентностей в суспільстві України та затвердження плану заходів щодо її реалізації від 3 березня 2021 р. № 167-р
- Вебінар «Створення інтерактивного контенту засобами genial.ly»
https://www.youtube.com/watch?v=_RK5G2bTwOA
- Зображення з інтернету
- Вікіпедія