

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ЗАПОРІЗЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ**

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-методичною радою

КЗ «Запорізький обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти» ЗОР

Протокол № 2 від «23» лютого 2023 р.

Голова НМР

_____ Олена ВАРЕЦЬКА

**ОСВІТНЯ ПРОГРАМА ВОРКШОПІВ
«Використання редактора Н5Р у промоції читання»**

Категорія учасників:

бібліотекарі закладів освіти Запорізької області

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ:

Людмила КРИЖКО, методист ОНМЦ

Олена БЄЛІКОВА, завідувач бібліотеки Запорізької гімназії № 32

ОБГОВОРЕНО ТА РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАТВЕРДЖЕННЯ

на засіданні обласного науково-методичного центру

протокол № 2 від 22.02.2023 р.

Завідувач центру _____ Вікторія ІВАНОВА

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність воркшопів. Упровадження нових комунікаційних та інформаційних технологій впливає на суспільство, змінює соціальні практики, формує нові способи комунікативної взаємодії, впливає на соціальні групи й індивідів. Сучасні інформаційні технології, що являють собою сукупність методів і засобів реалізації процесів збору, створення, передачі, накопичення, зберігання, пошуку, обробки та захисту інформації на базі застосування постійно оновлюваного програмного забезпечення, удосконалення комп'ютерної техніки та каналів зв'язку, є одним з найважливіших інструментів стратегічного розвитку бібліотек, а їх використання відіграє велике значення, бо відповідає інформаційно-комунікаційній компетентності бібліотекаря — і свідчить про його високий професіоналізм.

Мета воркшопів: ознайомлення з функціональними можливостями редактора H5P, формування практичних навичок роботи з ним щодо створення мережових інтерактивностей та інформаційних продуктів; сприяння підвищенню професійної компетентності бібліотекарів закладів освіти Запорізької області з використання нових послуг в роботі з користувачами бібліотек.

Категорія слухачів: бібліотекарі закладів освіти Запорізької області.

Основні завдання:

- розкрити особливості редактора H5P;
- ознайомити з мережевими інтерактивностями, створеними засобами редактора H5P;
- розширити знання про інтерактивну презентацію, електронну книгу як електронні освітні / інформаційні засоби нового типу;
- розглянути можливості створення інтерактивностей, презентацій та електронних книг засобами даного редактора;
- навчити бібліотекарів створювати мережеві інтерактивності, інтерактивні презентації та електронні книги.

Нормативна база проведення семінару / творчої групи / майстер-класу / інших науково-методичних масових заходів: Закон України «Про освіту» (2018), «Про вищу освіту», Постанова КМУ «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників» від 21 серпня 2019 № 800 із змінами, внесеними згідно з Постановою КМУ № 1133 від 27.12.2019, Концепція розвитку освіти на період 2015–2025 років, розпорядження КМУ «Стратегія розвитку бібліотечної справи на період до 2025 року “Якісні зміни бібліотек для забезпечення сталого розвитку України”» від 23 березня 2016 № 219-р, положення Кваліфікаційної рамки Єдиного простору вищої освіти, Концепція «Нова українська школа».

Компетентності, які розвиваються на майстер-класі: професійні, інформаційно-комунікаційні.

Очікувані результати: учасники воркшопів дізнаються про функціональні можливості редактора H5P, розглянуть різноманітний інтерактивний контент, який можна створити за допомогою редактору, навчаться налаштовувати обліковий запис редактора H5P, створювати прості мережеві інтерактивності, інтерактивні презентації та електронні книги засобами даного редактора, а також ознайомляться з можливостями його використання в професійній діяльності педагога / бібліотекаря.

Особливості організації проведення воркшопів. Кожний воркшоп проводиться впродовж 1 дня (перший: 6 годин аудиторні, 2 – самостійна робота; другий і третій: 3 години аудиторні, 1 – самостійна робота), має чітко виражену практичну спрямованість, супроводжується інструкцією та методичними порадами. Зміст і структуру заходу визначено на основі компетентнісного, інтегрованого, особистісно-орієнтованого та діяльнісного підходів.

Форма проведення: дистанційна.

Місце проведення: платформа ZOOM, сайт «ІТ-школа для бібліотекарів».

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

ВОРКШОПІВ

«Використання редактора H5P у промоції читання»

Воркшоп 1 – 8 годин, 0,3 ЄКТС

Воркшоп 2 – 4 години, 0,13 ЄКТС

Воркшоп 3 – 4 години, 0,13 ЄКТС

№ з/п	Зміст роботи	Кількість годин		
		Аудитор.	Сам. роб.	Разо м
Воркшоп 1. Використання редактора H5P у промоції читання. Інформаційне наповнення інтерактивної презентації у редакторі H5P (20.04.2023)				
1.	H5P – новий засіб створення інтерактивного навчального контенту	2		2
2.	Створення інтерактивного контенту в ресурсі H5P	4	2	6
РАЗОМ ГОДИН:		6	2	8
РАЗОМ КРЕДИТИВ:				0,3
Воркшоп 2. Використання редактора H5P у промоції читання. Створення інтерактивної презентації засобами редактора H5P (11.05.2023)				
1.	Огляд різновидів інтерактивних презентацій, створених засобами редактора H5P	1		1
2.	Створення інтерактивної презентації в редакторі H5P	2	1	3
РАЗОМ ГОДИН:		3	1	4
РАЗОМ КРЕДИТИВ:				0,1
Воркшоп 3. Використання редактора H5P у промоції читання. Створення електронної книги засобами редактора H5P (19.10.2023)				
1.	Електронна (інтерактивна) книга як сучасний мультимедійний інформаційний продукт	1		1
2.	Створення електронної (інтерактивної) книги в редакторі H5P	2	1	3
РАЗОМ ГОДИН:		3	1	4
РАЗОМ КРЕДИТИВ:				0,1

ЗМІСТ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

ВОРКШОП 1. ВИКОРИСТАННЯ РЕДАКТОРА H5P У ПРОМОЦІЇ ЧИТАННЯ. ІНФОРМАЦІЙНЕ НАПОВНЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ У РЕДАКТОРІ H5P

Тема 1. H5P – новий засіб створення інтерактивного навчального контенту (2 годин: аудиторні)

Мета: ознайомлення з особливостями редактора H5P, з'ясування його переваг та недоліків, навчання бібліотекарів ним користуватися.

Зміст навчання.

H5P: коротка характеристика редактора, особливості його роботи: реєстрація, робота з усіма браузерами, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

Огляд інтерактивного контенту ресурсу H5P та визначення його можливого використання:

Image Hotspots – Гарячі точки зображення – створення зображення з інтерактивними гарячими точками.

Agamotto (Image Blender) – Agamotto (змішувач зображень) – представлення послідовності зображень, що відображають зміни за часом, схеми чи карти, організовані в різних шарах, зображення, які відкривають все більше деталей.

Quiz (Question Set) – Вікторина (Набір запитань) – набір запитань типу Multi Choice, Drag and Drop, заповнення пропусків у наборі запитань.

Flashcards – Картки – створення флеш-картки / набору флеш-карток, де кожна картка містить зображення із запитаннями та відповідями.

Column – Колонка – організація та згрупування типів вмісту, які стосуються подібного матеріалу або мають спільну тему, в макет стовпців.

Тема 2. Створення інтерактивного контенту в ресурсі H5P (6 годин: 4 аудиторні, 2 самостійна робота)

Мета: навчання щодо створення інтерактивного контенту певного виду.

Зміст навчання.

Створення інтерактивного контенту ресурсу H5P, а саме:

Fill in the Blanks – Заповнити пропущені місця – введення тексту і позначення зірочками слова, які потрібно замінити.

Multiple Choice – Широкий вибір – ефективний інструмент оцінювання у вигляді питань та вибору відповідей, у яких одна або кілька правильних, для кожного питання.

True/False Question – Правда/Неправда Питання – запитання «Правда/Неправда» у вигляді тексту з можливим додаванням зображення або відео.

Drag and Drop – Перетягни та Впусти – запитання перетягування з використанням як тексту, так і зображення.

Drag the Words – Перетягніть слова – створення текстових виразів з відсутніми фрагментами тексту, які доповнюються шляхом перетягування відсутнього фрагменту тексту.

Mark the Words – Позначте слова – створення текстових виразів з певним набором правильних слів.

Dialog Cards – Діалогові картки – використання діалогових карток для запам'ятовування слів, виразів чи речень.

Орієнтовна тематика до створення інтерактивного контенту (обирається одна із запропонованих):

- Пам'ятні дати світу / України;
- Письменники-ювіляри;
- Книги-ювіляри;
- Краєзнавча робота: визначні особистості України (області, міста тощо); 7 чудес України (області, міста тощо); екологія рідного краю; і т.п.

Вимоги до інтерактивних завдань:

- a. мають бути підпорядковані одній тематиці;
- b. створені за допомогою Fill in the Blanks (Заповнити пропущені місця), Multiple Choice (Широкий вибір), True/False Question (Правда/Неправда Питання), Drag and Drop (Перетягни та Впусти), Drag the Words (Перетягніть слова), Mark the Words (Позначте слова), Dialog Cards (Діалогові картки)

Для отримання сертифіката необхідно успішно виконати завдання і створити не менше 6 інтерактивних завдань, передбачених планом воркшопу.

ВОРКШОП 2. ВИКОРИСТАННЯ РЕДАКТОРА H5P У ПРОМОЦІЇ ЧИТАННЯ. СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ЗАСОБАМИ РЕДАКТОРА H5P

Тема 1. Огляд різновидів інтерактивних презентацій, створених засобами редактора H5P (1 година: аудиторна)

Мета: ознайомлення з різними видами інтерактивних презентацій, створених засобами редактора H5P, як електронним освітнім / інформаційним засобом нового типу (1 година: аудиторна).

Зміст навчання.

Особливості інтерактивних презентацій, створених засобами редактора H5P: їх вміст (мультимедіа, текст, різні типи взаємодії: інтерактивні підсумки, запитання з варіантами відповідей та інтерактивні відео), призначення, додаток Course Presentation – Презентація курсу, визначення можливого їх використання в бібліотечній діяльності.

Технологія створення презентації: проектування презентації, створення сценарію та розкадровки, використання шаблонів, інтерактивні елементи, збереження презентації.

Тема 2: Створення інтерактивної презентації в редакторі H5P (3 години: 2 аудиторні, 1 самостійна робота)

Мета: навчання щодо створення інтерактивної презентації в редакторі H5P.

Зміст навчання.

Створення інтерактивної презентації в редакторі H5P Course Presentation – Презентація курсу, наповнення її вмістом: мультимедіа, текст та інтерактивні завдання – вікторини (Fill in the Blanks – Заповнити пропущені місця; Multiple Choice – Широкий вибір; True/False Question – Правда/Неправда Питання; Drag and Drop – Перетягни та Впусти; Drag the Words – Перетягніть слова; Mark the Words – Позначте слова; Dialog Cards – Діалогові картки).

Орієнтовна тематика до інтерактивної презентації:

- Пам'ятні дати світу / України;
- Письменники-ювіляри;
- Книги-ювіляри;
- Краєзнавча робота: визначні особистості України (області, міста тощо); 7 чудес України (області, міста тощо); екологія рідного краю; і т.п.

Вимоги до інтерактивної презентації:

- a. має відповідати тематиці, підготовлених інтерактивних завдань, обраний цільовій аудиторії;
- b. містити мультимедіа, текст та підготовлені інтерактивні завдання: Fill in the Blanks (Заповнити пропущені місця), Multiple Choice (Широкий вибір), True/False Question (Правда/Неправда Питання), Drag and Drop (Перетягни та Впусти), Drag the Words (Перетягніть слова), Mark the Words (Позначте слова), Dialog Cards (Діалогові картки);

Для отримання сертифіката необхідно успішно виконати завдання, передбачене планом воркшопу, і створити інтерактивну презентацію з кількістю не менше 7 слайдів, разом з титульним.

ВОРКШОП 3. ВИКОРИСТАННЯ РЕДАКТОРА H5P У ПРОМОЦІЇ ЧИТАННЯ. СТВОРЕННЯ ЕЛЕКТРОННОЇ КНИГИ ЗАСОБАМИ РЕДАКТОРА H5P

Тема 1. Електронна (інтерактивна) книга як сучасний мультимедійний інформаційний продукт (1 година: аудиторна)

Мета: ознайомлення з електронною (інтерактивною) книгою як сучасний мультимедійний інформаційний продукт.

Зміст навчання.

Інтерактивна книга: поняття, основна функція, використання в професійній діяльності педагога / бібліотекаря, орієнтовний зміст. класифікація за формою і за змістом; одно- або багаторівнева схеми побудови.

Інтерактивна електронна книга – файл, створений на базі гібридних технологій із використанням різних видів мультимедіа, який комплексно взаємодіє з користувачем на різних рівнях. Визначення «інтерактивної книги»:

– англ. on-line book – електронна книга, яка доступна онлайн через інтернет платно чи безкоштовно, такі офлайнові поширення були звичайним методом до розвитку Інтернету;

– англ. gamebook – книга-гра, яка дозволяє читачу брати участь у формуванні сюжету літературного твору;

– англ. interactive children's book – дитяча книжка-іграшка, яка має спеціальну форму, що передбачає додаткові види діяльності дитини, крім читання і розглядання (гру, розкладання, розфарбовування тощо);

– англ. interactive book – інтерактивна книга для планшетного комп'ютера (iPad, Galaxy Tab та ін.), в якій є ілюстрації з інтерактивними елементами або іграми для дітей;

– англ. interactive book – інтерактивна книга з виходом в альтернативну реальність, з можливістю взаємодії з головними героями, реально існуючими e-mail, QR-кодами, сайтами тощо.

Тема 2. Створення електронної (інтерактивної) книги в редакторі H5P (3 години: 2 аудиторні, 1 самостійна робота)

Мета: навчання щодо створення інтерактивної книги в редакторі H5P.

Зміст навчання.

Створення інтерактивної книги (Interactive Book - Інтерактивна книга), використовуючи текст, мультимедіа, інтерактивні завдання, інтерактивну презентацію тощо.

Орієнтовна тематика до інтерактивної книги:

- Пам'ятні дати світу / України;
- Письменники-ювіляри;
- Книги-ювіляри;
- Краєзнавча робота: визначні особистості України (області, міста тощо); 7 чудес України (області, міста тощо); екологія рідного краю; і т.п.

Вимоги до інтерактивної книги:

a. має відповідати тематиці, підготовлених інтерактивних завдань, інтерактивної презентації, та обраній цільовій аудиторії;

c. містити мультимедіа, текст, графічні зображення та підготовлені інтерактивні завдання: Fill in the Blanks (Заповнити пропущені місця), Multiple Choice (Широкий вибір), True/False Question (Правда/Неправда Питання), Drag and Drop (Перетягни та Впусти), Drag the Words (Перетягніть слова), Mark the Words (Позначте слова);

d. матеріал має бути структурований, систематизований та поданий на окремих сторінках.

За бажанням: можна використати вміст контенту, який був опанований самостійно за час навчання.

Для отримання сертифіката необхідно успішно виконати завдання, передбачене планом воркшопу, і створити інтерактивну книгу з кількістю не менше 4 сторінок, разом з титульною.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Інтерактивний контент H5P [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://cerdd.helpjuice.com/uk_UA/moodle/contenuto-interattivo-h5p, вільний. – Назва з екрана. Гребенюк Арсен. Інтерактивна література як новий феномен української культури [Електронний ресурс] / Арсен Гребенюк // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. – 2014. – 18. – С. 55-59. – Те саме [Електронний ресурс]. – URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/6336/1/7.pdf3.pdf> (дата звернення: 12.02.2023).
2. Програми для створення інтерактивних і електронних книг [Електронний ресурс] // Дистанційна освіта СумДПУ імені А.С. Макаренка : блог. – 2021. – Режим доступу: <http://dl-sspu.blogspot.com/2021/05/blog-post.html>, вільний. – Назва з екрана.
3. Савченко О. М. Особливості та відмінності інтерактивної електронної та друкованої книги / О. М. Савченко // НАУКОВІ ЗАПИСКИ / SCIENTIFIC PAPERS. – 2021. – № 2 (63). – С. 20-28. – Те саме [Електронний ресурс]. – URL: <http://nz.uad.lviv.ua/static/media/2-63/4.pdf> (дата звернення: 12.02.2023).
4. Скрипченко Ольга. Використання на уроках історії конструктору для створення інтерактивних вправ H5P [Електронний ресурс] / Ольга Скрипченко // На Урок : освітній проект. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-na-urokah-istori-konstruktoru-dlya-stvorenniya-interaktivnih-vprav-n5r-83760.html>, вільний. – Назва з екрана.
5. Христенко О. О. H5P – новий засіб створення інтерактивного навчального контенту [Електронний ресурс] / О. О. Христенко, О. А. Щербина. – Режим доступу: <https://2016.moodleoot.in.ua/course/view.php?id=104> (дата звернення: 12.02.2023).

ДОДАТКОВИЙ МАТЕРІАЛ

1. Дидактичні можливості сервісу H5P [Електронний ресурс] : інтерактивна книга / уклад. К. В. Стадниченко. – Режим доступу: <https://h5p.org/node/640568> (дата звернення: 13.02.2023).
2. Онлайн-закладки "ІКТ-бібліотечна майстерня" [Електронний ресурс] : інформаційна платформа / уклад.: Людмила Крижко, Олена Белікова. – Режим доступу: <https://zpbibl.netboard.me/iktpedmaisternya/?link=Gqnn39O9-5QSvyVwS-LuTiW5TO>, вільний. – Назва з екрана.
3. ІТ-школа для бібліотекарів : сайт / Людмила Крижко, Олена Белікова. – 2023. – Режим доступу: <https://sites.google.com/view/itschool-bibl-zp/golovna>, вільний. – Назва з екрана.