

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
БЕРДЯНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

В. О. Мирошніченко

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ
ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ:
ФОРМУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ
(ДЛЯ СПЕЦІАЛЬНОСТІ – ІСТОРІЯ)

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

*За редакцією
доктора педагогічних наук, професора Баханова К. О.*

Видавництво
«Центр учбової літератури»
Київ – 2015

УДК 371.134:94:371.68(075.8)

ББК 74.489.8я73

М 64

*Рекомендовано до друку
як навчальний посібник рішенням Вченої ради
Бердянського державного педагогічного університету
(протокол №2 від 30 вересня 2014 року)*

Рецензенти:

Сосницька Н. Л. – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри методики викладання фізико-математичних дисциплін та інформаційних технологій у навчанні Бердянського державного педагогічного університету;

Лиман І. І. – доктор історичних наук, професор, завідувач кафедри історії України Бердянського державного педагогічного університету;

Жигір В. І. – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри професійної освіти Бердянського державного педагогічного університету.

Мірошниченко В. О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності – Історія) [текст] навч. посіб. / за ред. Баханова К. О. – К. : «Центр учбової літератури», 2015. – 296 с.

ISBN 978-617-673-333-1

Навчальний посібник «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності – Історія)» присвячений основним питанням підготовки учителя історії до сучасного процесу навчання в школі, що характеризується широким залученням інформаційних технологій. Він містить матеріал теоретичного і практичного характеру, необхідний учителю в повсякденній професійній діяльності. Поглиблено розглядаються сучасні прийоми, методи і технології мультимедійного навчання історії. Наводяться практичні рекомендації щодо роботи у програмах Microsoft Office, з електронними програмними засобами, у пошукових сервісах мережі Інтернет.

Посібник розрахований на студентів, викладачів педагогічних навчальних закладів і вчителів історії.

УДК 371.134:94:371.68(075.8)

ББК 74.489.8я73

ISBN 978-617-673-333-1

© Мірошниченко В. О., 2015.

© Видавництво «Центр учбової літератури», 2015.

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	5
ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)»	7
Змістовий модуль 1. Теоретико-методичні основи мультимедійних технологій у навчанні історії. Мультимедійна компетентність вчителя історії та засоби навчальних мультимедійних систем.	25
ЛЕКЦІЯ	25
Практичне заняття №1. Досвід використання мультимедіа на уроках історії (2 год.)	42
Практичне заняття №2. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку історії (2 год.).....	51
Змістовий модуль 2. Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії. Робота у програмі MS PowerPoint.....	59
ЛЕКЦІЯ	59
Практичне заняття №3-4. Створення навчально-історичної мультимедійної презентації у програмі MS PowerPoint (4 год.).....	71
Змістовий модуль 3. Можливості обробки навчального історичного матеріалу у програмах Microsoft Office: Word, Publisher, Excel та інших	83
ЛЕКЦІЯ	83
Практичне заняття №5. Робота у текстовому процесорі MS Word. Використання середовища MS Word для обробки історичних даних (2 год.)	107
Практичне заняття №6. Створення публікацій у MS Publisher. Допоміжні програми MS Office (2год.).....	115
Змістовий модуль 4. Дидактичні можливості телерадіомовлення, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації.....	121
ЛЕКЦІЯ	121
Практичне заняття №7. Обробка і використання аудіо-відеомультимедійних матеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії (2 год.).....	135

Практичне заняття №8. Робота з електронними атласами, підручниками, посібниками, базами даних та іншими педагогічними програмними засобами (ППЗ) під час навчання історії (2 год.)	143
Змістовий модуль 5. Мережа Інтернет та її можливості у навчанні історії	157
ЛЕКЦІЯ	157
Практичне заняття № 9. Робота у мережі Інтернет під час навчання історії (2 год.)	184
Практичне заняття №10. Створення персонального веб-сайту вчителя історії (2 год.)	194
Змістовий модуль 6. Можливості використання у процесі навчання історії комп'ютерних систем тестування та програм розробки мультимедійних навчальних курсів	212
ЛЕКЦІЯ	212
Практичне заняття №11-12. Робота у комп'ютерних редакторах тестів та у програмах розробки мультимедійних навчальних курсів (4год.)	225
СЛОВНИК ОСНОВНИХ ТЕРМІНІВ	240
ТЕСТИ ЗАГАЛЬНОГО КОНТРОЛЮ	246
ЗАПИТАННЯ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ	253
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ	255
ДОДАТКИ	269

ПЕРЕДМОВА

Інформатизація суспільства, що відбувається зараз у світі спричиняє зміни в стратегії освітньої політики різних держав, у тому числі й України. Головним елементом нової школи повинно стати інформаційно-технологічне середовище з навчальним простором, що постійно розвивається. Освіта, в тому числі суспільствознавча, має ґрунтуватися на використанні комп'ютерних технологій, що надає можливість учням входити до широкого інформаційного простору та ефективно діяти в різноманітних ситуаціях.

XXI століття ставить нові завдання перед педагогом, головне гасло якого: «Бути на рівних із часом». На цьому етапі, найважливіше завдання викладача — навчити підростаюче покоління жити в інформаційному світі, уміти знаходити й використати необхідні знання. А щоб успішно впоратися із цим завданням йому самому потрібно бути комп'ютерно грамотним і мультимедійно компетентним. Тобто, володіти такою професійною якістю, яка включає інтегровану сукупність знань, умінь і досвіду виконання різних видів операцій відповідно до мультимедійних технологій та ціннісне ставлення до цієї діяльності.

Курс «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» розрахований на студентів історичних факультетів, які опанували такі дисципліни, як «Інформатика та комп'ютерна техніка» та «Методика навчання історії», мають певні знання щодо роботи на персональному комп'ютері, уміють працювати в середовищі Windows, володіють навичками роботи з програмами MS Office, уміють здійснювати пошук інформації у мережі Internet.

Метою викладання навчальної дисципліни «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» є опанування теоретичних знань та набуття практичних умінь та навичок, завдяки яким можна ефективно застосовувати сучасні мультимедійні технології у процесі навчання історії.

Основними завданнями дисципліни є: вивчення спеціалізованих комп'ютерних програм, набуття навичок підготовки програмного забезпечення до уроку історії, ознайомлення з методикою застосування мультимедійних технологій у навчанні історії в школі.

У результаті опанування навчальною дисципліною студент повинен *знати*: можливості роботи на персональному комп'ютері; засоби інтерактивного навчання на уроках історії; теоретико-методичні засади застосування мультимедіа у навчанні історії. А також, *вміти*: створювати мультимедійний засоби навчання користуючись програмами MS Word, Excel, PowerPoint, Publisher тощо; використовувати готові педагогічні програмні продукти; використовувати ресурси мережі Internet у навчанні історії; створювати Web-сайт, тестові завдання за допомогою електронних засобів тощо.

Під час вивчення курсу передбачається проведення лекцій, практичних робіт і систематична самостійна робота студентів за індивідуальними та груповими завданнями.

Посібник складається з програми курсу, шести змістовних модулів, словника основних термінів, тестів загального контролю, запитань підсумкового контролю, списку рекомендованих джерел та літератури і додатків.

Навчальна програма дисципліни містить у собі мету, завдання, методичні орієнтири, перелік дисциплін з якими пов'язаний курс; розподіл навчального часу; зміст лекційного курсу і практичних занять; теми, винесені на самостійне опрацювання; критерії оцінювання теоретичної і практичної підготовки студентів.

Матеріал кожного змістовного модуля містить конспективний виклад лекційного матеріалу із списком рекомендованої для опрацювання літератури; настанови до підготовки практичних занять із визначенням мети, плану заняття, списку літератури, завдань для самостійної та індивідуальної роботи, методичних рекомендацій.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ:
формування мультимедійної компетентності
(для спеціальності — Історія)»
(для студентів спеціальності: 6.02030201 «Історія»)

1. Пояснювальна записка

Навчальна дисципліна «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» належить до циклу професійно-орієнтованих та є курсом за вибором навчального закладу. Курс розраховано на 96 год. (3 кредити), з яких 48 год. відводяться на аудиторну (24 год. — лекції, 24 год. — практичні заняття) і 48 год. — на самостійну та індивідуальну роботу.

Опис предмету навчального курсу

Найменування позначників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів — 3	Галузь знань 0203 Гуманітарна освіта	за вибором ВНЗ
	Напрямок підготовки 6.010100 «Педагогіка і методика середньої освіти. Історія»	
Змістових модулів — 6	Спеціальність (професійне спрямування): 6.02030201 Історія	Рік підготовки:
Загальна кількість годин — 96		4-й
		Семестр
		1-й
Тижневих годин: аудиторних — 3 самостійної та індивідуальної роботи студента — 3	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	Лекції
		24 год.
		Практичні, семінарські
		24 год.
		Самостійна робота
48 год.		
		Вид контролю: семестровий. Диференційований залік.

Мета курсу: сприяння становленню мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії шляхом формування у них готовності до навчання учнів загальноосвітніх навчальних закладів історії в умовах інформаційного суспільства, користуючись сучасними засобами аудіовізуальних технологій. Опанування теоретичних знань та набуття практичних умінь та навичок, завдяки яким можна ефективно застосовувати сучасні аудіовізуальні (комп'ютерні) технології у процесі навчання історії в школі.

Завдання навчального курсу:

- оволодіння спеціалізованими комп'ютерними програмами обробки текстової, графічної, фото, звукової та відео інформації;
- розширення знань про методику використання мультимедійних технологій у навчанні історії в школі;
- набуття уміння демонстрації мультимедійних матеріалів на уроці історії;
- навчання способам добору педагогічних програмних засобів для уроку історії;
- опанування методами використання готових педагогічних програмних продуктів під час навчання історії;
- розвиток уміння використовувати мережу Інтернет у процесі навчання історії;
- формування уміння здійснювати комп'ютерне тестування під час навчання історії.

Методичними орієнтирами у підготовці програми стали напрацювання європейських дидактів у цьому напрямі. Наприклад, Програма Інституту з інформаційних технологій в освіті (ІТО) ЮНЕСКО «Мультимедія в освіті». Автори цього спеціалізованого навчального курсу: Бент Б. Андресен, Катя Ван ден Брінк, Кристофер Абботт, Роджер Сальо, Зігмунд Лейберг, Йарі Мультісільта, Пітер Ріман, Антоніо М. Дуарте. А також вагомим підґрунтям для розробки програми «Формування мультимедійної компетентності викладачів історії засобами аудіовізуальних технологій» стали вітчизняні цільові освітні програми, Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки», а також дослідження українських дидактів Н.Дементієвської, Ю.Дорошенко, В.Мадзігона, Н.Морзе і методистів К.Баханова, Д.Десятова, В.Дрібниць, Ю.Комарова, О.Мокрогуза, О.Пометун, А.Фоменко, О.Худобця та ін.

У теоретичному курсі передбачено висвітлення теоретико-практичних основ мультимедійних технологій у навчанні історії, сутності мультимедійної компетентності вчителя історії, засад застосування мультимедійної презентації у навчанні історії, основних аспектів роботи у комп'ютерних програмах пакету Microsoft Office, дидактичних можливостей телерадіомовлення, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та

інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації, можливостей мережі Інтернет, комп'ютерних систем тестування у навчанні історії тощо.

На практичних заняттях поглиблюються знання з окремих аспектів теми та відпрацьовуються практичні навички застосування теоретичного матеріалу у процесі навчання історії. Самостійна та індивідуальна робота передбачає виконання вузькопрактичних завдань, що прив'язані до конкретного навчального матеріалу або якоїсь комп'ютерної програми.

Перелік дисциплін, засвоєння яких необхідно студентам для вивчення курсу. Інформатика та комп'ютерна техніка: робота у комп'ютерних програмах обробки текстової, графічної, фото, звукової та відео інформації задля виготовлення дидактичних (навчально-історичних) матеріалів.

Педагогіка: освітні парадигми, підходи, принципи, форми, методи та засоби навчання.

Психологія: розвиток психіки і свідомості, поняття про мислення (процес розуміння, процес розв'язання завдань, індивідуальні особливості мислення), здібності.

Історія України: історія українських земель від найдавніших часів до наших днів.

Всесвітня історія: Стародавній світ, історія середніх віків, нова і новітня історія.

Методика навчання історії у школі: мета і завдання шкільної історичної освіти, зміст навчання, форми, методи, прийоми та засоби навчання історії, формування понять на уроках історії, формування умінь, основні прийоми вивчення теоретичного матеріалу, організація діяльності учнів на уроках історії тощо.

2. Програмовий зміст курсу «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)»

Змістовий модуль 1. Теоретико-методичні основи мультимедійних технологій у навчанні історії. Мультимедійна компетентність вчителя історії та засоби навчальних мультимедійних систем.

Тема 1. Досвід використання мультимедіа на уроках історії.

Використання аудіо-візуальних засобів навчання викладачами історії в радянській школі. Мультимедійні технології на уроках історії в су-

часній українській школі. Зарубіжний досвід використання мультимедіа на уроках суспільно-гуманітарного циклу. Переваги та недоліки масового використання мультимедіа на уроках історії.

Тема 2. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку історії.

Мультимедійні технології, мультимедіа-системи та їх роль у процесі навчання історії. Поняття педагогічного дизайну уроку історії. Вимоги до використання наочності у мультимедійному уроці історії. Вимоги до аудіовізуального супроводу у мультимедійному уроці історії. Особливості педагогічного дизайну уроків суспільствознавчого циклу.

Змістовий модуль 2. Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії. Робота у програмі MS PowerPoint.

Тема 3. Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії.

Використання мультимедіа на уроках історії як психолого-педагогічна проблема. Мультимедійна презентація в системі дидактичних засобів навчання. Вимоги до змісту і структури презентації. Класифікації презентацій. Досвід використання мультимедійної презентації на уроках історії.

Тема 4. Створення мультимедійної презентації на історичну тематику.

Створення файлу презентації. Створення слайду навчальної презентації. Редагування презентації у PowerPoint. Основні принципи дизайну презентації і слайдів. Композиція презентації. Колористика. Ергономіка. Стильове оформлення презентації. Анімація. Графіка, фото, аудіо, відео у мультимедійній презентації.

Змістовий модуль 3. Можливості обробки навчального історичного матеріалу у програмах Microsoft Office: Word, Publisher, Excel та ін..

Тема 5. Технологія роботи у середовищі MS Word.

Використання текстового середовища MS Word. Використання табличного середовища MS Word. Використання графічного середовища MS Word. Редагування та форматування тексту. Редагування та форма-

тування таблиць. Засоби малювання MS Word (автофігури). Кліпарти. Використання діаграм та SmartArt. Текстовий набір історичної інформації. Виконання схем на історичну тематику. Створення складних таблиць на історичну тематику у середовищі MS Word. Створення діаграм на основі історичної інформації.

Тема 6. Створення публікацій у MS Publisher. Допоміжні програми MS Office.

Створення стандартних публікацій у MS Publisher. Особливості роботи з текстом у публікаціях. Особливості роботи з позатекстовим матеріалом у публікаціях. Підготовка публікації до друку та настроювання параметрів друку. Область застосування Microsoft Excel. Система бази даних Microsoft Access. Робота органайзера Microsoft Outlook. Редактор діаграм Microsoft Visio. Система управління проектами Microsoft Project. Організація особистої інформації із допомогою Microsoft OneNote.

Змістовий модуль 4. Дидактичні можливості телерадіомовлення, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації.

Тема 7. Обробка і використання аудіо-відео-мультиплікаційних матеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії.

Використання аудіоматеріалів на уроці історії. Редагування аудіо-файлів. Використання відеоматеріалів (документальні, науково-популярні, художні фільми) під час навчання історії. Програми-редактори відео. Мультиплікаційні, анімаційні фільми та сфера їх застосування у навчанні історії. Комп'ютерна гра як один із можливих засобів підвищення інтересу до навчання історії.

Тема 8. Робота з електронними атласами, підручниками, посібниками, базами даних та іншими педагогічними програмними засобами (ППЗ) під час навчання історії.

Використання електронних атласів для навчання історії. Складові атласу. Функції електронного атласу. Демонстраційні можливості електронного атласу в комп'ютерному і в предметному (історичному) кабінетах. Робота з електронним атласом у домашніх умовах для підготовки до уроку. Застосування електронних підручників і посібників під час навчання історії. Електронні бази даних з історії (енциклопедії, каталоги,

колекції, бібліотеки, словники) та їх функціональне призначення. Додаткові електронні педагогічні програмні засоби (ППЗ): дослідницькі, творчі, рекомендаційні, інформаційні, інструментарні.

Змістовий модуль 5. Мережа Інтернет та її можливості у навчанні історії.

Тема 9. Робота у мережі Інтернет під час навчання історії.

Можливості мережі Інтернет для пошуку історичної інформації. Пошуковий сервіс у мережі Інтернет. Інтернет бібліотеки, енциклопедії, спеціалізовані історичні та методичні сайти. Періодичні видання для вчителя історії в мережі Інтернет: газети, журнали. Мас-медіа (інформаційні Інтернет-портали) та їх використання під час навчання історії. Інтернет-технології у навчанні історії. Веб-квести.

Тема 10. Створення персонального веб-сайту вчителя історії.

Створення веб-сторінки. Ідея та розробка структури персонального веб-сайту вчителя історії. Розробка оформлення сайту. Програми, що потрібні для веб-мастерингу. Кодинг, програмування, тестування і доопрацювання. Програми, що допомагають у створенні веб-сайтів: HTML-редактори та спеціалізований інструментарій Інтернет-сервісу.

Змістовий модуль 6. Можливості використання у процесі навчання історії комп'ютерних систем тестування та програм розробки мультимедійних навчальних курсів.

Тема 11. Здійснення комп'ютерного тестування під час навчання історії.

Автоматизація тестового контролю навчальних досягнень учнів з історії. Форми здійснення комп'ютерного тестування. Переваги і недоліки. Цілі розробки та можливості завдань у комп'ютерному тестуванні. Комп'ютерне адаптивне тестування. Програмне забезпечення тестового контролю. Комп'ютерні системи тестування OpenTEST2, Асистент2, УТК (Універсальний тестовий комплекс), MyTest X, KEduca тощо.

Тема 12. Програми розробки мультимедійних навчальних курсів.

Призначення програм розробки мультимедійних навчальних курсів. Дистанційна освіта. Особливості роботи у комп'ютерних програмах

розробки мультимедійних навчальних курсів: Macromedia AuthorWare, Adobe Captivate, Articulate Studio, iSpring Suite, eLearning Office 3000 тощо.

3. Тематичний план навчального курсу «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)»

№	Назва змістового модуля	Загалом годин	Лекції	Практичні заняття	Самост./індивід. робота
1	Теоретико-методичні основи мультимедійних технологій у навчанні історії. Мультимедійна компетентність вчителя історії та засоби навчальних мультимедійних систем.	16	4	4	8
2	Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії. Робота у програмі MS PowerPoint.	16	4	4	8
3	Можливості обробки навчального історичного матеріалу у програмах Microsoft Office: Word, Publisher, Excel та ін.	16	4	4	8
4	Дидактичні можливості теледіяльності, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації.	16	4	4	8
5	Мережа Інтернет та її можливості у навчанні історії.	16	4	4	8
6	Можливості використання у процесі навчання історії комп'ютерних систем тестування та програм розробки мультимедійних навчальних курсів.	16	4	4	8
Разом		96	24	24	48

4. Проектування дидактичного процесу з видів навчальних занять

4.1. Лекційні заняття, їх тематика і обсяг

№	Назва тем та анотований зміст	Кількість годин
1	<p>Теоретико-методичні основи мультимедійних технологій у навчанні історії. Мультимедійна компетентність вчителя історії та засоби навчальних мультимедійних систем.</p> <p>Технічні засоби навчання і мультимедіа. Аудіовізуальні засоби навчання. Поняття «мультимедіа». Мультимедійна компетентність вчителя історії. Знання, уміння, досвід виконання різних видів операцій з мультимедійними технологіями під час підготовки і проведення навчальних занять з історії та цінності пов'язані з цією діяльністю. Засоби навчальних мультимедійних систем: комп'ютерні тренажери; автоматизовані навчальні системи; мультимедія-презентації; навчальні фільми.</p>	4
2	<p>Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії.</p> <p>Робота у програмі MS PowerPoint.</p> <p>Програма MS Power Point і робота у ній. Переваги мультимедійної презентації у програмі PowerPoint. Класифікації, етапи створення і вимоги до мультимедійних презентацій. Мультимедійна презентація як медіадидактична одиниця. Педагогічний дизайн.</p>	4
3	<p>Можливості обробки навчального історичного матеріалу у програмах Microsoft Office: Word, Publisher, Excel та ін..</p> <p>Текстовий редактор MS Word: уведення, виділення та правка, пошук та заміна тексту; перевірка орфографії; переміщення по документу, форматування; використання стилів; нумерування та маркування списків, заголовків, сторінок і рядків; розриви сторінок та розділів; колонитули; утворення колонок. Опис програми Microsoft Publisher. Створення публікації в MS Publisher. Допоміжні програми Microsoft Office (Excel, Access, Visio, Picture Manager, SharePoint Designer тощо). Взаємодія додатків.</p>	4
4	<p>Дидактичні можливості телерадіомовлення, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації.</p> <p>Сучасне телерадіомовлення і його значення для історичної освіти. Використання відео на уроці історії. Електронні засоби навчального призначення на CD/DVD для історика: електронні підручники, посібники, атласи, енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники та інші педагогічні програмні засоби (ППЗ). Комп'ютерні ігри у навчанні історії. За і проти.</p>	4

№	Назва тем та анотований зміст	Кількість годин
5	Мережа Інтернет та її можливості у навчанні історії. Мережа Інтернет і найпоширеніші браузері. Пошукові машини. Дидактичні можливості Інтернет-технологій. Функції Інтернету, що мають вплив на формування професійних компетентностей майбутніх педагогів Інтернет-ресурси для вчителя історії: офіційні; універсальні Інтернет — енциклопедії, довідники й бібліотеки; спеціалізовані історичні; методичні; ресурси з наочності. Теорія розробки Веб-сайту.	4
6	Можливості використання у процесі навчання історії комп'ютерних систем тестування та програм розробки мультимедійних навчальних курсів. Основи тестології. Тестування на уроці історії. Програми комп'ютерного тестування. Сценарій створення мультимедійної навчальної програми (курсу). Комп'ютерні програми розробки мультимедійних навчальних курсів.	4
	Разом	24

Лекції з навчальної дисципліни «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» тематичні і присвячені конкретним темам курсу. За способом викладання лекції є інформаційними, які передбачають передавання інформації шляхом послідовного розкриття суті наукових досліджень у сфері медіадидактики. Обов'язковим елементом лекцій є подання теоретичного матеріалу у формі проблемного завдання, в умовах якого окреслюються певні суперечності, що потребують вирішення.

Науковий і фактичний матеріал лекцій відображає основні питання навчальної дисципліни.

4.2. Практичні заняття, їх тематика і обсяг

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
1	Досвід використання мультимедіа на уроках історії. Використання аудіо-візуальних засобів навчання викладачами історії в радянській школі. Мультимедійні технології на уроках історії в сучасній українській школі. Зарубіжний досвід використання мультимедіа на уроках суспільно-гуманітарного циклу. Переваги та недоліки масового використання мультимедіа на уроках історії.	2

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
2	<p>Педагогічний дизайн мультимедійного уроку історії.</p> <p>Мультимедійні технології, мультимедіа-системи та їх роль у процесі навчання історії. Поняття педагогічного дизайну уроку історії. Вимоги до використання наочності у мультимедійному уроці історії. Вимоги до аудіовізуального супроводу у мультимедійному уроці історії. Особливості педагогічного дизайну уроків суспільствознавчого циклу.</p>	2
3-4	<p>Створення навчально-історичної мультимедійної презентації у програмі MS PowerPoint.</p> <p>Етапи створення навчальної мультимедійної презентації. Створення слайдів стандартної презентації у PowerPoint. Використання спеціальних ефектів презентації. Додавання анімаційних та звукових ефектів до навчальної презентації. Управління показом презентацій. Вимоги до змісту і структури презентації. Досвід використання мультимедійних навчальних презентацій на уроках історії.</p>	4
5	<p>Робота у текстовому процесорі MS Word. Використання середовища MS Word для обробки історичних даних.</p> <p>Використання текстового середовища MS Word. Використання табличного середовища MS Word. Використання графічного середовища MS Word. Обробка історичної інформації із допомогою середовища MS Word.</p>	2
6	<p>Створення публікацій у MS Publisher. Допоміжні програми MS Office.</p> <p>Створення стандартних публікацій у MS Publisher. Особливості роботи з текстом у публікаціях. Підготовка публікації до друку та налаштування параметрів друку. Область застосування Microsoft Excel. Система бази даних Microsoft Access. Робота органайзера Microsoft Outlook. Редактор діаграм Microsoft Visio. Система управління проектами Microsoft Project.</p>	2
7	<p>Обробка і використання аудіо-відео-мультиплікаційних матеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії.</p> <p>Використання аудіоматеріалів на уроці історії. Редагування аудіофайлів. Використання відеоматеріалів (документальні, науково-популярні, художні фільми) під час навчання історії. Програми-редактори відео. Мультиплікаційні, анімаційні фільми та сфера їх застосування у навчанні історії. Комп'ютерна гра як один із можливих засобів підвищення інтересу до навчання історії.</p>	2

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
8	<p>Робота з електронними атласами, підручниками, посібниками, базами даних та іншими педагогічними програмними засобами (ППЗ) під час навчання історії.</p> <p>Використання електронних атласів для навчання історії. Складові атласу. Функції електронного атласу. Демонстраційні можливості електронного атласу в комп'ютерному і в предметному (історичному) кабінетах. Робота з електронним атласом у домашніх умовах для підготовки до уроку. Застосування електронних підручників і посібників під час навчання історії. Електронні бази даних з історії (енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники) та їх функціональне призначення. Додаткові електронні педагогічні програмні засоби (ППЗ): дослідницькі, творчі, рекомендаційні, інформаційні, інструментарні.</p>	2
9	<p>Робота у мережі Інтернет під час навчання історії.</p> <p>Можливості мережі Інтернет для пошуку історичної інформації. Пошуковий сервіс у мережі Інтернет. Інтернет бібліотеки, енциклопедії, спеціалізовані історичні та методичні сайти. Періодичні видання для вчителя історії в мережі Інтернет: газети, журнали. Мас-медіа (інформаційні Інтернет-портали) та їх використання під час навчання історії. Інтернет-технології у навчанні історії. Веб-квести.</p>	2
10	<p>Створення персонального веб-сайту вчителя історії.</p> <p>Створення веб-сторінки. Ідея та розробка структури персонального веб-сайту вчителя історії. Розробка оформлення сайту. Програми, що потрібні для веб-мастерингу. Кодинг, програмування, тестування і доопрацювання. Програми, що допомагають у створенні веб-сайтів: HTML-редактори та спеціалізований інструментарій Інтернет-сервісу.</p>	2
11-12	<p>Робота у комп'ютерних редакторах тестів та у програмах розробки мультимедійних навчальних курсів.</p> <p>Здійснення комп'ютерного тестування під час навчання історії. Форми здійснення комп'ютерного тестування. Переваги і недоліки. Цілі розробки та можливості завдань у комп'ютерному тестуванні. Програмне забезпечення тестового контролю. Комп'ютерні системи тестування OpenTEST2, Асистент2, УТК (Універсальний тестовий комплекс), MyTest X, KEduca тощо.</p> <p>Призначення програм розробки мультимедійних навчальних курсів. Дистанційна освіта. Особливості роботи у комп'ютерних програмах розробки мультимедійних навчальних курсів: Macromedia AuthorWare, Adobe Captivate, Articulate Studio, iSpring Suite, eLearning Office 3000 тощо.</p>	4
	Разом	24

Практичні заняття з навчальної дисципліни «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» передбачають розгляд студентами теоретичних положень, засвоєних на лекціях та у процесі самостійної роботи, обговорення реферативних повідомлень, виконання практичних завдань.

4.3. Самостійна робота студентів, їх тематика й обсяг

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
1	Досвід використання мультимедіа на уроках історії. Скласти запитання (10-12) з теми «Мультимедійні системи навчання як новий методологічний засіб інтерактивного навчання на уроках історії». Заповніть прогалини у схемі «Засоби навчання».	2
2	Педагогічний дизайн мультимедійного уроку історії. Дайте визначення поняттям: мультимедійні технології, мультимедія-системи, автоматизовані системи навчання, комп'ютерні тренажери, мультимедія-презентації, відеодемонстрації, педагогічний дизайн уроку. Розкрийте особливості педагогічного дизайну уроку історії.	2
3-4	Створення навчально-історичної мультимедійної презентації у програмі MS PowerPoint. Основні принципи дизайну презентації і слайдів. Композиція презентації. Колористика. Ергономіка. Стильове оформлення презентації. Анімація в MS PowerPoint: створення анімаційних карт, 2-х вимірних анімацій і тривимірних моделей. Флеш-анімації. Обробка ілюстрацій у MS PowerPoint. Програми для обробки ілюстрацій, схем, графіків тощо. Технології MultiPoint Mouse (програма Microsoft Mouse Mischief).	4
5	Робота у текстовому процесорі MS Word. Використання середовища MS Word для обробки історичних даних. Редагування та форматування тексту. Редагування та форматування таблиць. Засоби малювання MS Word (автофігури). Кліпарти. Використання діаграм та SmartArt.	2
6	Створення публікацій у MS Publisher. Допоміжні програми MS Office. Робота організера Microsoft Outlook. Редактор діаграм Microsoft Visio. Система управління проектами Microsoft Project. Організація особистої інформації із допомогою Microsoft OneNote. Microsoft Office Picture Manager — програма-редактор малюнків. Microsoft SharePoint Designer — HTML-редактор і програма для веб-дизайну.	2

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
7	<p>Обробка і використання аудіо-відео-мультиплікаційних матеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії.</p> <p>Підберіть зі своєї аудіотеки чи Інтернету декілька аудіофайлів (класичні музичні твори, що характеризують історичну епоху, народні пісні, естрадно-популярні пісні, фрагменти радіоспектаклів, уривки радіовиступів історичних осіб тощо), за допомогою редактору аудіофайлів обробіть їх та розробіть фрагмент уроку з їх використанням. Виберіть історичний кінофільм та підготуйте його до показу на уроці (створіть нарізку відеофрагментів за допомогою програми Windows Movie Maker).</p>	2
8	<p>Робота з електронними атласами, підручниками, посібниками, базами даних та іншими педагогічними програмними засобами (ППЗ) під час навчання історії.</p> <p>Виберіть один із електронних атласів, що розроблений на основі шкільної програми з історії та здійсніть інсталяцію програмного засобу на комп'ютер. Познайомтеся з Головним меню і панеллю управління електронного атласу. Виберіть одну з карт атласу та розробіть фрагмент уроку з її використанням.</p> <p>Виберіть один із електронних підручників з історії та проаналізуйте його структуру та функції. На основі цього аналізу складіть характеристику підручника.</p> <p>Виберіть кілька ілюстрацій з енциклопедії, каталогу чи колекції та розробіть фрагмент уроку з використанням цих ілюстрацій.</p>	2
9	<p>Робота у мережі Інтернет під час навчання історії.</p> <p>Оберіть тему історичного дослідження зі шкільного курсу історії (10-11 клас). Користуючись мережею Інтернет, відвідайте електронні бібліотеки та закачайте звідти статті, монографію або рідкісну історичну книгу з обраної Вами теми.</p> <p>За допомогою Інтернет-енциклопедій, довідників, мас-медіа зберіть додаткову інформацію з теми Вашого дослідження. Узагальніть та структуруйте зібрану інформацію.</p> <p>Використовуючи зібраний в мережі Інтернет матеріал з теми Вашого дослідження, розробіть план-конспект уроку-лекції та дидактичні матеріали.</p>	2
10	<p>Створення персонального веб-сайту вчителя історії.</p> <p>Користуючись мережею Інтернет підберіть необхідну інформацію (текст, малюнки, графіка, анімація) до Вашого персонального Web-сайту. Створіть декілька веб-сторінок, поєднайте їх гіперпосиланнями у єдиний Web-вузол. Наповніть веб-сторінки історичною інформацією. Оформіть дизайн Вашого Web-сайту. Розмістіть Ваш Web-сайт в мережі Інтернет.</p>	2

№	Назва тем і анотований зміст	Кількість годин
11-12	<p>Робота у комп'ютерних редакторах тестів та у програмах розробки мультимедійних навчальних курсів.</p> <p>Виберіть одну з тем шкільного курсу історії та складіть до неї запитання для контрольної роботи. Зі складених питань складіть комплекс тестів: по два тести на розвиток хронологічної, просторової, логічної компетентностей, по одному на знання історичних осіб і установлення причинно-наслідкових зв'язків. Складіть два тестових завдання на співвідношення (рік-подія, діяч-країна).</p> <p>Оформіть Вашу тестову контрольну роботу в електронному вигляді, за допомогою комп'ютерної системи тестування — OpenTEST2. Протестуйте і збережіть на цифровий носій Вашу контрольну роботу.</p>	4
	Разом	24

Самостійна робота є основним засобом засвоєння студентами навчального матеріалу у вільний від аудиторних навчальних занять час.

Зміст самостійної роботи визначається навчальною програмою з дисципліни «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)», завданнями та рекомендаціями викладача.

Самостійна робота студентів передбачає вивчення окремих питань курсу, опрацювання теоретичних основ лекційного матеріалу, підготовки до виступу на практичному занятті, виконання індивідуальних завдань, систематизацію вивченого матеріалу курсу тощо.

Засвоєний у процесі самостійної роботи навчальний матеріал виноситься на поточний контроль.

4.4. Індивідуальна робота студентів (24 год.)

Індивідуальна робота проводиться з метою підвищення підготовки студентів та розвитку індивідуальних і творчих здібностей.

Основним видом оформлення результатів індивідуальної роботи з навчальної дисципліни «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» є індивідуальне навчально-дослідницьке завдання (ІНДЗ) за обраною темою у вигляді доповіді або реферату. Але окрім цього індивідуальна робота студентів полягає в розробці мультимедійних презентацій, публікацій, таблиць, графіків, баз даних, нарізки аудіо і відео сюжетів, веб-сайтів, контрольних робіт для комп'ютерного тестування, мультимедійних навчальних курсів з історії тощо.

5. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Рейтингова система оцінювання передбачає визначення якості виконання студентами всіх видів аудиторної та позааудиторної навчальної роботи, рівня набутих ними знань, умінь і навичок, ступеня досягнення кінцевих цілей професійної підготовки.

Оцінювання навчальних досягнень студентів здійснюється в балах з наступним переведенням в оцінку за традиційною національною шкалою та шкалою ECTS (European Credit Transfer System).

Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90 — 100	Відмінно	A	Відмінно (відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок)
80 — 89	Добре	B	Дуже добре (вище середнього рівня з кількома помилками)
65 — 79		C	Добре (в цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок)
55 — 64	Задовільно	D	Задовільно (непогано, але зі значною кількістю недоліків)
50 — 54		E	Достатньо (виконання задовольняє мінімальні критерії)
35 — 49	Незадовільно	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
1 — 34		F	Незадовільно

Рейтингова система оцінювання передбачає використання поточно-го, проміжного та підсумкового контролю.

Поточна рейтингова оцінка складається з балів, які студент отримує за такі види навчальної діяльності щодо засвоєння змістового модуля:

- систематичність та активність роботи на семінарсько-практичних заняттях;

- виконання завдань для самостійного опрацювання;

- підготовка індивідуального завдання.

Проміжна рейтингова оцінка виставляється в балах за результатами засвоєння змістового модуля навчальної дисципліни та визначається як сума поточних та контрольних рейтингових оцінок.

Проміжна рейтингова оцінка становить 50 балів.

Підсумкова рейтингова оцінка визначається в балах як сума середнього показника проміжних рейтингових оцінок та модульної контрольної рейтингової оцінки.

Максимальна контрольна модульна рейтингова оцінка складає 50 балів.

Підсумковий контроль за весь курс проводиться письмово.

Заліковий кредит	Змістовий модуль	Поточна рейтингова оцінка			Контрольна рейтингова оцінка	Проміжна рейтингова оцінка			Контрольна модульна рейтингова оцінка	Підсумкова рейтингова оцінка
		Робота на практичному занятті	Самостійна робота	Індивідуальне завдання		За змістовий модуль	За заліковий кредит	Середній показник		
I	1	10	5	5	5	25	50	50	50	100
	2	10	5	5	5	25				
II	3	10	5	5	5	25	50			
	4	10	5	5	5	25				
III	5	10	5	5	5	25	50			
	6	10	5	5	5	25				

6. Засоби контролю

З метою забезпечення об'єктивного контролю формування компетентностей з навчального модуля «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» студентам пропонується виконання контрольної роботи у вигляді предметного тесту та модульної контрольної роботи.

Шкала оцінювання завдань контрольних робіт — бальна, побудована за принципом урахування типу завдання й особистих досягнень вивчаючого.

Складання тематичного тесту за однією з тем курсу (для комп'ютерного тестування) або для бланкового тестування (різних форм). Кожен складений тест чи творче завдання оцінюється однією одиницею.

Критерієм визначення досягнень студентів є правильність, повнота складання тестових завдань, творчих вправ, моделювання особливостей перевірки й оцінювання знань учнів.

Оцінка «1» бал: тест (творче завдання тощо) складений правильно і має якісну функцію контролю.

Завдання на розв'язування тестів за вибором з будь-якого предмета оцінюються 5-ма одиницями, мають достатній ступінь складності, носять, творчий характер і дають змогу виявити вміння студентів самостійно мислити, оцінювати явища і факти.

Під час визначення досягнень студентів об'єктом аналізу є такі орієнтири:

- характеристика відповіді — елементарна, фрагментарна, логічна, доказова, обґрунтована;
- якість знань — правильність, повнота, глибина, гнучкість, системність, узагальненість;
- рівень оволодіння розумовими операціями — уміння аналізувати, синтезувати, порівнювати, абстрагувати, робити висновки;
- самостійність оціночних суджень.

Оцінка «5» балів виставляється, якщо відповідь правильна, повна, з достатнім теоретичним обґрунтуванням, позначена елементами творчості; має місце аргументація особистої життєвої позиції, узгодженої із загальними цінностями.

Оцінка «4» бали: відповідь правильна, повна логічна, обґрунтована, але без елементів власних суджень.

Оцінка «3» бали: завдання виконано в цілому правильно, повністю, проте з окремими неточностями або містить розв'язання без належних теоретичних обґрунтувань.

Оцінка «2» бали: відповідь неповна, поверхова, недостатньо осмислена, характеризується відсутністю самостійного аналізу й узагальненості висновків.

Оцінка «1» бал: відповідь елементарна, фрагментарна, зумовлена нечіткими, розрізненими уявленнями про питання.

Оцінка «0» балів: відповідь неправильна або її немає взагалі.

У процесі вивчення курсу «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності» (для спеціальності — Історія) використовуємо такі види контролю:

Попередній — здійснюється в усній і письмовій формах роботи на початку вивчення курсу або перед вивченням нової теми з метою з'ясування загального рівня знань.

Поточний — проводиться з метою діагностування рівня знань, умінь і навичок з теми практичного заняття. Передбачає виконання тес-

тових завдань і контрольних робіт. За змістом він включає два аспекти: якість засвоєння матеріалу, який охоплюється темою практичного заняття, та сумлінність студента у практичній роботі.

Тематичний — проводиться після кожного розділу курсу в письмовій формі на основі питань, за допомогою яких перевіряється рівень оволодіння теоретичними знаннями та засвоєння практичних навичок. Такий контроль здійснюється методом написання контрольних робіт, проведення індивідуальних консультацій, виконання тестових завдань тощо.

Підсумковий — здійснюється у формі диференційованого заліку в кінці семестру після закінчення вивчення всього курсу «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» на основі питань, які готуються та затверджуються на засіданні кафедри.

Оцінки детермінуються показниками контролю засвоєння лекцій і всього курсу в цілому.

Змістовий модуль 1

Теоретико-методичні основи мультимедійних технологій у навчанні історії. Мультимедійна компетентність вчителя історії та засоби навчальних мультимедійних систем.

ЛЕКЦІЯ

План

1. Мультимедіа в системі технічних засобів навчання
2. Мультимедійна компетентність вчителя історії
3. Засоби навчальних мультимедійних систем

Література

1. Везиров Т.Г. Электронные средства обучения в формировании мультимедиа компетентности учителей–предметников в системе повышения квалификации / Т.Г. Везиров // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. — 2012. — №1. — С. 58-63
2. Дополнительные аспекты обучения с применением мультимедиа [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.ido.rudn.ru/open/multimedia/mult5.htm>
3. Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / [Н.В. Вовковінська, Ю.О. Дорошенко та ін.]; за ред. В.М.Мадзігона, Ю.О. Дорошенка. — К. : Педагогічна думка, 2003. — 272с.
4. Костікова І.І. Формування культури інформаційно-комунікаційних технологій студентами [Електронний ресурс] / І.І. Костікова — Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/4569/>
5. Кочегарова Л.В. Медиадидактика как направляющий вектор икт-компетентности педагога / Л.В. Кочегарова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: информатика и информатизация образования. — 2008. — №15. — С. 88-91
6. Крузе Б.А. Мультимедийная компетентность учителя / Б.А. Крузе // Педагогическое образование и наука. — 2009. — № 6. — С. 82-85.
7. Мокрогуз О.П. Методика застосування мультимедійних презентацій у навчанні історії старшокласників: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / О.П.Мокрогуз. — Бердянськ, 2010.
8. Теорія і практика запровадження компетентнісного підходу до навчання історії в школі: Колективна монографія / К.Баханов, С.Баханова

та ін. / За заг. ред. проф. К.Баханова. — Донецьк: ЛАНДОН-XXI, 2012. — 520с.

9. Тукало М. Д. Мультимедійні системи навчання як новий методологічний засіб інтерактивного навчання на уроках хімії [Електронний ресурс] / М.Д.Тукало. — Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em4/content/07tmdcol.htm>

1. Мультимедіа в системі технічних засобів навчання

Реалії постіндустріального суспільства з притаманним їм автоматизацією, комп'ютеризацією та інформатизацією всіх галузей людського буття, вимагають від сучасної освіти впровадження в навчальний процес відповідних суспільним завданням засобів навчання, насамперед — технічних.

Технічні засоби навчання — обладнання й апаратура, що застосовуються в навчальному процесі для підвищення його ефективності. Основна мета застосування технічних засобів навчання (ТЗН) — сприяння найповнішої практичної реалізації основних дидактичних принципів навчання, інтенсифікація та раціоналізація діяльності вчителя і учнів. Досягати цієї мети можна на основі чіткого визначення системи ТЗН, їх функцій, ролі та призначення, побудови ефективних технологій та методик використанням ТЗН у комплексі з іншими засобами навчання.

Загалом, технічні засоби навчання поділяються на:

- візуальні (зорові), до яких належать оригінальні предмети або їхні різноманітні еквіваленти, діаграми, карти тощо. Носіями інформації в цих засобах є діафільми, діапозитиви, епіпосібники і транспаранти, що подаються учням за допомогою діапроекторів, епіпроекторів і кодоскопів у вигляді нерухомих зображень предметів.

- аудіальні (слухові) (радіо, магнітофони, музичні інструменти тощо), які передають інформацію, розраховану на сприймання органами слуху: комплекти грамплатівок; записи програмних художніх та музичних творів; документальні звукозаписи; записи з радіо спеціальних навчальних і виховних передач для учнів; документальні, драматичні; фрагменти радіовистав, музичні передачі.

- аудіовізуальні (зорово-слухові) — звукове кіно, телебачення, дидактичні машини, комп'ютери тощо. До таких засобів можна віднести навчальні кінофільми, телебачення, відеозаписи. За О.Мокрогузом ці засоби навчання є окремим видом наочності, які поділяються на: дидактичну техніку (кіно-, діапроектори, телевізори, відеомагнітофони, електрофони), окремі види статичної проекції (діафільми, діапозитиви, транспаранти тощо), екранні засоби динамічної проекції (кінофільми,

відеозаписи, грамофонні записи, магнітофонні засоби, радіо- та телепередачі)[7].

Сучасні технічні засоби, у переважній більшості, аудіовізуальні і найголовнішим серед них є комп'ютер. Комп'ютер (ПК), як універсальний технічний засіб дозволяє інтегрувати всі засоби навчання: слово вчителя, текст навчальної книги, модель явища, здійснити оцінювання навчальних досягнень за допомогою тестів, проілюструвати будь-яке явище чи подію. Система «людина — комп'ютер», та інші системи навчання утворені аудіовізуальними засобами, включають в себе використання кількох різних навчальних середовищ і тому називаються мультимедійними. Мультимедіа є сукупністю технологій, що дозволяють за допомогою комп'ютера вводити, опрацьовувати, зберігати, передавати і відображати (виводити) повідомлення у вигляді тексту, графічних відображень, анімаційних фільмів, оцифрованих нерухомих зображень, відео, звуку, мови. Таким чином під час роботи з комп'ютером використовують практично всі можливі способи подання інформації і збагачують їх власне можливостями подання у вигляді окремих даних, швидкою доступу і різноманітного комбінування.

Термін «мультимедіа» (англ. multimedia від лат. multum — багато і media (medium) — осередок; засіб, середовище) дослівно можна перекласти як «багато засобів» (або «багато середовищ»). Уперше термін «мультимедіа» з'явився в 1965 р. й активно використовувався аж до кінця сімдесятих років для опису театралізованих шоу з використанням різних видів і форм подання інформації: слайди, кіно, відео, аудіо фрагменти, світлові ефекти і живу музику.

На сьогодні поняття «мультимедіа» знаходиться у стані розвитку, і з виникненням і використанням нових технологій вміщує у собі нові аспекти, тому має кілька тлумачень: технологія, що описує порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних типів; продукт, зроблений на основі мультимедійної технології; мультимедійна програма; комп'ютерне апаратне забезпечення (наявність у комп'ютері спеціального пристрою для читання компакт-дисків, звукові та відеоплати, за допомогою яких можливе відтворення звукової і відеоінформації, джойстика й інших спеціальних пристроїв); комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів; комп'ютерне програмне забезпечення, функціонування якого пов'язане з обробкою і представленням інформації різних типів; електронний носій інформації, що включає декілька її видів (текст, зображення); інтеграція багатьох різних носіїв інформації (телебачення, аудіо- і відеотехніки) на певній спільній базі, якою може слугувати комп'ютер або приставка до телевізора.

Таким чином, в узагальненому вигляді «мультимедіа» є технологією, що описує порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних типів; інформаційним ресурсом, створеним на основі цієї технології; комп'ютерним програмним забезпеченням, вище згаданого інформаційного ресурсу; комп'ютерним апаратним забезпеченням, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів; особливим узагальнювальним видом інформації, яка поєднує в собі як традиційну статичну візуальну, так і динамічну інформацію різних типів.

Зростання інтересу до «мультимедіа» за останні роки обумовлено низкою причин: появою комп'ютерів, що можуть підтримувати графічний інтерфейс з користувачем та функціонування модулів відтворення звуку та відеозображення; наявністю апаратного та програмного забезпечення для мультимедіа; створення авторських систем, що дають можливість користувачам виготовляти власні прикладні мультимедійні програми, не маючи ніякого досвіду програмування [7].

Переваги правильно розроблених мультимедіа-технологій: альтернативні перспективи у навчанні; активна участь всіх учасників навчально-виховного процесу; прискорене навчання учнів; запам'ятовування й застосування знань; навички вирішення проблем і прийняття рішень; системне розуміння предмету вивчення; мислення вищого порядку; автономність й уважність; керування темпом й інформаційними послідовностями; доступ до інформації для підтримки у сприйнятті навчальної теми.

Основною перевагою мультимедіа є те, що вони дозволяють учителю історії надавати інформацію в більшому обсязі, ніж традиційні джерела інформації, оскільки одночасно використовується декілька каналів сприйняття в процесі навчання, за рахунок чого досягається інтеграція інформації, яка доставляється кількома органами чуттів; відбувається візуалізація абстрактної інформації за рахунок динамічної демонстрації процесів; виникає можливість розвинути когнітивні можливості учнів у широкому навчальному, суспільному, історичному контексті.

Як наслідок, відбувається розвиток творчого потенціалу учнів, їхніх здібностей до комунікативних дій, навичок експериментально-дослідницької роботи, культури навчальної діяльності, інтенсифікується навчально-виховний процес, підвищується його ефективність і якість.

Сутність і специфіка мультимедійних засобів навчання впливає на формування й розвиток психічних структур людини, у тому числі мислення. Друкований текст, що до останнього часу був основним джерелом інформації, будується на принципі абстрагування змісту від дійсності. У більшості мов він зорганізується як послідовність фраз у

порядку читання ліворуч праворуч, що формує навички розумової діяльності, що володіє структурою, аналогічній структурі друкованого тексту, якій властиві такі особливості, як лінійність, послідовність, аналітичність, ієрархічність.

Інші засоби масової комунікації — фотографія, кіно, радіо, телебачення — мають структуру, що значно відрізняється від структури друкованого тексту. Образи й звуки не направляють хід думок слухача або глядача від А до Б і далі до С з проміжними висновками, як під час сприйняття друкованої інформації. Замість цього вони створюють моделі дізнання, звернені до чуттєвої сторони суб'єкта.

Подібно тому, як друковані матеріали й технічні засоби масової комунікації привели до гігантського розширення можливостей людського пізнання, фіксації й передачі досвіду, комп'ютер повинен збільшити потенціал людського мислення, викликати певні зміни в структурі розумової діяльності.

Зміст й оформлення мультимедійного засобу навчання (МЗН) повинні забезпечити підвищення рівня мотивації навчання й підтримку високого ступеня працездатності учня, за рахунок грамотної організації діалогу з ним.

Також як і під час звичайного діалогу, коли значеннєве навантаження несуть не тільки слова, але й жести, міміка й ін., так й у комп'ютерному діалозі застосовуються схожі елементи, наприклад значки (пиктограми) питання, вигуки, заборони або ін., виділення окремих слів кольором або накресленням символів, застосування різного кольорового оформлення. При цьому зайва строкатість відволікає й може погіршити сприйняття, тому необхідно вибирати оптимальне сполучення кольорового оформлення й виділених елементів.

Вчитель історії повинен мати можливість контролювати стійкість мультимедійного засобу навчання до помилкових і некоректних дій учня, відповідність функціонування програми опису в експлуатаційній документації, захист від несанкціонованих дій, мінімізації часу на дії користувача, ефективного використання технічних ресурсів, відновлення системної області після завершення роботи програми.

Мультимедійний засіб навчання (МЗН) повинен відповідати стандартним дидактичним вимогам: науковості, доступності, наочності, свіdomості навчання, послідовності, міцності засвоєння знань тощо.

Крім традиційних дидактичних вимог, до МЗН висувуються специфічні дидактичні вимоги: адаптивності (присосовність МЗН до індивідуальних можливостей учня); інтерактивності (в процесі навчання повинна бути взаємодія учня із МЗН); реалізації можливостей комп'ютерної візуалізації навчальної інформації, пропонованої МЗН; розвитку інтелектуального поте-

нціалу учня під час роботи із МЗН; системності й структурно-функціональній зв'язаності подання навчального матеріалу в МЗН; забезпечення повноти (цілісності) і безперервності дидактичного циклу навчання.

З дидактичними вимогами до МЗН тісно зв'язані методичні вимоги. Методичні вимоги до МЗН передбачають облік своєрідності й особливості конкретного навчального предмета (у нашому випадку — історії), на яке розрахований МЗН, специфіки відповідної науки, її понятійного апарата, особливості методів дослідження її закономірностей; можливостей реалізації сучасних методів обробки інформації.

МЗН повинні відповідати наступним методичним вимогам (стосовно методики навчання історії):

1. У зв'язку з різноманіттям технічних систем і пристроїв і складністю їхнього функціонування представлення навчального історичного матеріалу в МЗН повинне будуватися з опорою на взаємозв'язок і взаємодію образних і діючих компонентів мислення.

2. МЗН повинен забезпечити відбиття системи наукових історичних понять у вигляді ієрархічної структури, а також відображення логічних взаємозв'язків цих понять.

3. МЗН повинен надавати навчальну можливість різноманітних контрольованих тренувальних дій з метою поетапного підвищення внутрішньодисциплінарного рівня абстракції знань учнів з історії на рівні засвоєння, достатньому для здійснення успішної навчальної діяльності.

Поряд з урахуванням загальнодидактичних і методичних вимог до розробки й використання МЗН висувають ряд психологічних, технологічних, ергономічних, здоров'язберігаючих та естетичних вимог[2].

Варто пам'ятати, що успішне застосування мультимедіа-технології в навчанні включає в себе не лише одночасне використання безлічі систем подання інформації, але й передбачає продумане застосування різних систем для того, щоб максимізувати властивості кожної з них, розширюючи й поглиблюючи досвід навчання.

2. Мультимедійна компетентність вчителя історії

Сьогодні більшість учених розглядає поняття «компетентність» як інтегральну характеристику, яка визначає готовність і здатність на високому рівні виконувати певні функції відповідно до сучасних теоретичних і практичних надбань, навчального і життєвого досвіду, цінностей і здібностей [8].

Удосконалення процесу інформатизації сучасної освіти в контексті компетентнісного підходу відповідно до нової освітньої парадигми припускає активний розвиток мультимедійної компетентності під час

підготовки фахівців системи освіти, однак сама суть поняття мультимедійної компетентності вчителя, її структура й зміст залишаються неопрацьованими.

У сучасній літературі, присвяченій проблемам розвитку мультимедійної компетентності, існує безліч термінів, що не мають однакового тлумачення. Дуже часто як синоніми до мультимедійної компетентності використовуються такі терміни: «мульти/медіакультура», «інформаційно-комунікаційна культура», «мульти/медіаграмотність», «інформаційно-комунікаційна грамотність», «інформаційно-комунікаційна (ІКТ) компетентність», «мульти/медіаосвітченість».

Більшість дослідників вважають, що поняття «медіакультура» ширше, ніж поняття «мультимедійна культура», тому що воно означає максимально широку сферу життєдіяльності людей, пов'язану з будь-якою інформацією, включаючи і медійну, і мультимедійну. Під медійною культурою варто розуміти сферу інформаційної життєдіяльності людей, пов'язану з будь-якими засобами масової комунікації. Отже, медіакультура є складовою інформаційної культури, яка, у свою чергу, є частиною загальнолюдської культури, та являє собою її специфічну сторону, що прямо й безпосередньо пов'язана з інформаційним аспектом життя людей у всій його повноті.

«Мультимедійна культура» — це сфера інформаційної життєдіяльності людей, пов'язану тільки із цифровими (мультимедійними) засобами масової комунікації. Вона є сукупністю виробничих, суспільних і духовних досягнень людей у сфері мультимедіа, а також система рівнів розвитку особистості людини в сфері мультимедіа.

На думку І. Костікової характеристиками інформаційно-комунікаційної культури в галузі нових технологій можна назвати: 1) здатність до аналізу, оцінки й інтеграції досвіду роботи в сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі під час вивчення чи викладання фахових дисциплін; прагнення до розвитку особистих творчих якостей студента під час занять у поєднанні з наявністю мотивації в самоосвіті й високого рівня загальної комунікативної культури студента в інформаційно-комунікаційній взаємодії; 2) розвиток культури пошуку, вибору, збереження, відтворення, переробки інформації; удосконалення способів репрезентації, передачі й інтеграції навчальних матеріалів.

За наявності інформаційно-комунікаційної культури викладача та студента і, насамперед, надійного базового освітнього підґрунтя, тобто інформаційно-комунікаційної грамотності, можна вести мову про результативність освіти: грамотність (загальна і професійна) → освіченість і досвід → професійна компетентність і самоосвіта → культура і менталітет [4]. Отже, інформаційно-комунікаційна культура є своєрід-

ною «надбудовою» над уже сформованою професійною компетентністю, до якої відноситься, як її складова, мультимедійна компетентність.

Поняття мультимедійної компетентності й мультимедійної грамотності не є ідентичними. Термін «компетентність» стосовно до освіти став уживатися відносно недавно. Поняття ж грамотності в історії освіти пройшло значно довший шлях, хоча й інтерпретується по-різному. Здебільшого під нею розумілися базові для життя в суспільстві вміння (читати, писати, рахувати та ін.). У результаті індустріального розвитку провідних країн у II пол. XX ст., що супроводжувався процесами глобалізації, появи нових технологій і засобів інформації, а також виникнення індустрії інформації, під грамотністю стали розуміти опанування базовими знаннями, як головної категорії старої знанневоцентристської освітньої парадигми, що не відповідає потребам сучасного суспільства. Зміна загальноосвітніх орієнтирів із знанневих на особистісно орієнтовані спричиняють необхідність у педагогіці вищої школи переборювати тенденції відносно до професійних знань, умінь і навичок як мети професійної освіти. Вони, безумовно, сприяють розвитку особистості студентів, але є лише змістовним компонентом професійної освіти, та засобом досягнення генеральної освітньої мети — індивідуального розвитку особистості вчителя й, насамперед, його професійної компетентності. Такий погляд на сучасну освіту обумовлює широке застосування терміна «компетентність», зокрема «мультимедійна» [6].

Мультимедійна компетентність вчителя є однією з його професійних компетентностей. Під терміном «професійна компетентність» розуміють набуту суб'єктом й актуалізовану ним у реальних професійних ситуаціях або в ситуаціях, комплементарним їм, сукупність складних умінь, необхідних для можливості суб'єкта ефективно функціонувати в тій або іншій професійній сфері.

Дослідник Т. Везіров тлумачить мультимедійну компетентність педагога як здатність і готовність розробляти відкриті освітні ресурси за допомогою мультимедіа засобів різних видів і застосовувати їх у професійній діяльності. В свою чергу відкриті освітні ресурси є навчальними або науковими матеріалами, розміщеними у вільному доступі, або випущені під ліцензією, що дозволяє їхнє вільне використання або переробку. Вони містять у собі повні курси, навчальні матеріали, модулі, підручники, відео, тести, програмне забезпечення, а також будь-які засоби, матеріали або технології, що забезпечують доступ до знань[1].

Б. Крузе під мультимедійною компетентністю вчителя розуміє кумулятивну «готовність; здатність» і досвід застосування сукупності мультимедійних умінь у сфері освіти, де «готовність» співвідноситься з довгостроковою готовністю як інтегрованим особистісним утворенням,

що включає в себе мотиваційний, емоційно-вольовий, настановчий та оцінний компоненти, а «здатність» — з когнітивним і поведінковим компонентами, тобто ЗУНами й знанням змісту мультимедійної компетентності вчителя [6].

На думку Л. Кочегарової під мультимедійною компетентністю (у автора ікт-компетентність) викладача слід розуміти багатоаспектний компонент професіоналізму, що є актуальною, сформованою якістю особистості. Вона розвивається, задіючи мотиваційно-вольові, когнітивні й операціонально-діяльнісні аспекти.

Структура будь-якої компетентності ширше знань й умінь, вона поєднує їх у собі; включає емоційно-вольову регуляцію її прояву в поведінці; зміст компетентності значущий для суб'єкта її реалізації; будучи активним проявом, компетентність характеризується мобілізаційною готовністю як можливістю її реалізації в будь-якій необхідній для цього ситуації [5].

Якщо розглядати мультимедійну компетентність з погляду системного підходу, то в ній чітко виокремлюються чотири основні компоненти: ціннісно-мотиваційний, когнітивний, діяльнісний та рефлексивний.

Ціннісно-мотиваційний компонент включає мотиви, мету, потреби використання мультимедіа в професійному навчанні, вдосконаленні, самовихованні, саморозвитку, ціннісні установки актуалізації в професійній діяльності. Він стимулює творчий прояв особистості в професійній діяльності за допомогою мультимедіа, припускає наявність інтересу до використання мультимедійних засобів у професійній діяльності, характеризує потребу людини в знаннях, в оволодінні ефективними способами організації професійної діяльності. Також ціннісно-мотиваційний компонент включає мотиви здійснення педагогічної діяльності, спрямованість на розвиток особистості учнів.

Когнітивний компонент повинен забезпечити вільне володіння вчителем навичками опрацювання інформації отриманими за допомогою мультимедіа та роботи з інформаційними об'єктами, які відповідно впливають на навички вдосконалення професійних знань і умінь, знання міжпредметних зв'язків і т.д. Рівень розвитку когнітивного компоненту визначається повнотою, глибиною, системністю знань вчителя в його предметній сфері та використанням мультимедійних технологій.

Діяльнісний компонент — це активне застосування мультимедійних технологій і комп'ютера в професійній діяльності як засобів пізнання і розвитку мультимедійної компетентності, самовдосконалення і творчості, а також виховання подібних якостей у своїх учнів. Комунікативна складова цього компоненту виявляється в умінні встановлювати міжособистісні зв'язки, вибирати оптимальний стиль спілкування в різних ситуаціях, опанувати засоби вербального і невербального спілкування.

У діяльністному компоненті мультимедійна компетентність педагога, поділяється на два рівні: базовий і предметно-орієнтований. Під базовим розуміється інваріант знань, умінь і досвіду, необхідний вчителю для вирішення освітніх завдань, перш за все, засобами мультимедійних технологій загального призначення. На цьому рівні компетентність включає використання інформаційних технологій сучасного суспільства (комп'ютерних, мультимедійних Інтернет, електронних засобів масової інформації, мобільних телефонів і т.п.) для пошуку, доступу, зберігання, вироблення, уявлення і обміну інформацією, а також комунікацією між людьми і роботу в мережі Інтернет.

Предметно-орієнтований рівень припускає освоєння і формування готовності до впровадження в освітню діяльність спеціалізованих технологій і ресурсів, розроблених відповідно до вимог змісту того або іншого навчального предмету. Зміст предметно-професійної мультимедійної компетентності вчителя безпосередньо залежить від потреб його предметної галузі. Вивчення тих чи інших комп'ютерних технологій та засобів повинно бути зумовлено потребами вчителя в його професійній діяльності. Тому загального змісту даного компоненту мультимедійної компетентності навести неможливо — він повинен складатися відповідно до потреб кожної навчальної групи

Сфера рефлексивного компонента мультимедійної компетентності вчителя визначається відношенням педагога до себе і до світу, до своєї практичної діяльності та її здійснення за допомогою мультимедіа. Вона включає самосвідомість, самоконтроль, самооцінку, розуміння власної значущості в колективі і розуміння результатів своєї діяльності, відповідальності за результати своєї діяльності, пізнання себе і самореалізації в професійній діяльності через засоби мультимедійних технологій. Розвиток кожного компоненту мультимедійної компетентності пов'язаний з формуванням його характеристик і властивостей як частини цілісної системи.

Таким чином, ми вважаємо, що мультимедійна компетентність педагога — це професійна якість особистості вчителя, що включає в себе інтегровану сукупність знань, умінь і досвіду виконання різних операцій — як складових мультимедійних технологій, під час підготовки і проведення навчальних занять, а також цінності пов'язані з цією діяльністю.

Для практичного використання мультимедійних засобів у навчанні педагог має опанувати загальними педагогічними вміннями; навичками володіння мультимедійними, інформаційними і телекомунікаційними засобами і технологіями; знаннями, вміннями і навичками застосування технологій мультимедіа в процесі навчання історії в школі; досвідом такої діяльності та мати позитивне ставлення до неї. Детальніше про це зазначимо у вигляді таблиці 1.

Таблиця 1.

Структура мультимедійної компетентності вчителя історії

Уміння		Знання	Досвід	Цінності
Групи умінь	Деталізація			
1) обробки текстової, графічної, фото, звукової та відео інформації за допомогою відповідних комп'ютерних програм-редакторів задля виготовлення дидактичних (навчально-історичних) матеріалів.	працювати з програмами пакету MS Office (Word, Excel, PowerPoint, Publisher тощо); працювати у програмах-редакторах фото, аудіо-відео матеріалів (Adobe PhotoShop, Adobe Audition, Windows Movie Maker і ін.); створювати мультимедійні навчальні курси (Adobe Captivate, eLearning Office 3000 тощо).	інформатики; основних принципів кольористики, ергономіки, стильового оформлення навчального мультимедійного продукту; педагогічного дизайну мультимедійного уроку історії.	використання комп'ютерної техніки у повсякденній і професійній діяльності; користування комп'ютерними програмами пакету MS Office, фото, аудіо-відеоредакторами, спеціальними програмами з роботи мультимедійних навчальних курсів.	творча активність; самостійність у діяльності зі створення дидактичних матеріалів за допомогою комп'ютерних програм.
2) демонстрації самостійно виготовлених мультимедійних матеріалів на уроці історії	показу учням мультимедійної презентації на уроці історії; представлення публікацій на історичну тематику; демонстрації аудіо-відео матеріалів на уроці історії; презентації мультимедійного навчального курсу з історії.	комп'ютерної техніки (ПК, принтера, сканера, відеопроєктора, мультимедійної дошки тощо); принципів використання мультимедіа на уроках історії.	демонстрації дидактичних матеріалів на уроці історії: мультимедійної презентації, публікації, аудіо запису, відеоматеріалу, мультимедійного навчального курсу.	стійка емоційна установка на використання мультимедійних матеріалів на уроці історії; прагнення до удосконалення своєї педагогічної майстерності.

Уміння		Знання	Досвід	Цінності
Групи умінь	Деталізація			
3) використання готових педагогічних програмних продуктів (засобів) (ППЗ) у навчанні історії	працювати самому і допомагати учням у процесі навчання з педагогічними програмними засобами (ППЗ): е-атласами, е-підручниками, посібниками, е-енциклопедіями, е-довідниками, е-каталогами, е-колекціями; використання комп'ютерних ігор та програм радіо і телефіру у процесі навчання історії.	основ роботи з педагогічними програмними засобами (ППЗ) на цифрових носіях інформації; можливостей, структури та функціонального призначення ППЗ, програм радіо і телебачення, комп'ютерних ігор.	роботи з CD-ROM, DVD-ROM пристроями; використання CD/DVD — носіїв інформації; користування е-атласами, е-підручниками, е-енциклопедіями, е-довідниками, е-каталогами, е-колекціями; комп'ютерно-ігровий досвід.	постійний пошук нових форм подачі дидактичного матеріалу на уроці історії; творча активність; бажання «бути з часом парівні».
4) використання мережі Інтернет у процесі навчання історії	здійснювати пошук необхідної інформації в Інтернеті, спілкуватися, обмінюватися інформацією; організувати самостійну навчальну діяльність учнів з використанням Інтернет-ресурсів, реалізувати Інтернет-технологію — «Веб-квест»; розроблення простих Web-сайтів та їх використання під час навчання.	про роботу з Інтернет-сервісами; орієнтовного переліку існуючих Інтернет-ресурсів та їх використання в освітньому процесі та самоосвітній діяльності; методи використання диких використання веб-квестів у навчанні; теорії розробки Web-сайту (основ програмування)	користування мережею технологіями, а зокрема, глобальною мережею Інтернет; розроблення змісту та методик використання Інтернет-ресурсів у навчально-виховному процесі.	прагнення постійно оновлювати навчальний матеріал, включати в нього новітні інформаційні та педагогічні розробки, не допускати застою морального старіння; пошук нових форм, методів навчання історії, що відповідали б сучасним вимогам.

Уміння		Деталізація	Знання	Досвід	Цінності
5) проведення комп'ютерного тестування під час навчання історії	розробляти тестові завдання підлаштовуючи їх до наявної комп'ютерної програми тестування; систематично використовувати у своїй діяльності сучасні комп'ютерні програми тестування; проводити тестування в комп'ютерному кабінеті; здійснювати аналіз і корегування комп'ютерного тестування.	основ тестології; класифікацію тестових завдань з історії; переваг і недоліків використання комп'ютерних тестів у процесі навчання історії; принципи роботи у програмах комп'ютерного тестування.	проводити перевірку навчальних досягнень учнів за допомогою тестових завдань; проведення занять за допомогою локальної мережі в інтерактивному режимі; роботи з програмами комп'ютерного тестування.	позитивного ставлення до тестової перевірки предметно-історичних компетенційностей учнів з залученням комп'ютерних програмних засобів; прагнення урізноманітнити процес оцінювання навчальних досягнень учнів з історії.	

Отже, ефективне освоєння потенціалу мультимедійних засобів вимагає відповідну підготовку викладача, а відтак, врахування у процесі підготовки майбутнього вчителя наступних положень: навчання роботі з мультимедійними засобами є частиною змісту освіти; мультимедійні засоби навчання є лише інструментом розв'язання проблем, його використання не повинне перетворюватися в самоціль; використання мультимедійних засобів навчання розширює можливості людського мислення у вирішенні проблем, тому оволодіння вміннями роботи з ними сприяє формуванню мислення.

Існують неофіційні світові стандарти, що вирізняють людей, які вміють працювати з комп'ютером на категорії: 1) користувач; 2) просунутий користувач; 3) програміст; 4) системний адміністратор.

З погляду відношення вчителів до мультимедійних засобів навчання їх можна поділити на дві основні категорії: викладачі-користувачі готових мультимедійних інформаційних ресурсів і викладачі-розробники мультимедійних програмних засобів педагогічного призначення. У процесі формування мультимедійної компетентності перша категорія педагогів має бути орієнтована на досягнення до рівня користувача: оволодіння елементарними навичками роботи з комп'ютером, формування уявлення про найпоширеніші пакети програм універсального призначення, набуття вмінь працювати з текстовими редакторами, електронними таблицями, формування навичок роботи з готовими мультимедійними навчальними програмами, мультимедійними засобами телекомунікаційної взаємодії з колегами й учнями, засобами доступу до світових джерел інформації.

Саме для викладачів-користувачів, що прагнуть використовувати мультимедійні засоби в навчанні, адресований цей курс «Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності — Історія)» його практична реалізація пов'язана із низкою складнощів, оскільки його зміст перебуває на стику предметів психолого-педагогічного циклу й дисциплін, пов'язаних із програмним й апаратним забезпеченням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій.

Підготовка другої категорії педагогів, до якої відносяться викладачі, ті хто мають самостійно займатися розробкою необхідних їм мультимедійних інформаційних ресурсів, повинна наближатися до рівня підготовки просунутих користувачів або навіть програмістів. Це конче потрібно для розуміння й раціонального проектування структури мультимедійних електронних ресурсів. Для викладачів-розробників надзвичайно важливо познайомитися як з основами конструювання й використання мультимедійних засобів навчання, так і з необхідними

для цього психолого-педагогічними засадами. Викладачі, які активно займаються розробкою й використанням мультимедійних засобів, повинні мати достатній рівень готовності до використання засобів інформатизації в навчальному процесі. Для них рекомендується поглиблене вивчення цього курсу.

3. Засоби навчальних мультимедійних систем

Сучасні мультимедійні технології мають потужний дидактичний потенціал до якого належать: анімаційна графіка, відеофільми, звук, інтерактивні можливості, використання віддаленого доступу і зовнішніх ресурсів, роботу з базами даних тощо. Ці різноманітні інформаційні компоненти, що знаходяться під керуванням однієї чи декількох спеціальних програм, називаються мультимедійною системою.

Мультимедія-системи мають унікальну можливість надавати величезну кількість корисної і цікавої інформації в максимально зручній і доступній формі. Саме завдяки цьому вони знаходять широке застосування в різних сферах діяльності: в науці, освіті, професійному навчанні тощо. Особлива роль їм відводиться у процесі навчання, оскільки використання засобів мультимедія для повторення, узагальнення та систематизації знань не тільки допомагає створити конкретне, наочно-образне уявлення про предмет, явище чи подію, що вивчаються, але й доповнити вже відоме новими даними. Відбувається не лише процес пізнання, відтворення та уточнення вже відомого, але й поглиблення знань. Тому під час роботи з навчальною програмою важливо зосередити увагу на найскладнішому для засвоєння учнями матеріалі, активізувати їх самостійну пошукову діяльність.

Серед різноманіття навчальних мультимедійних систем найчастіше виокремлюють комп'ютерні тренажери; автоматизовані навчальні системи; мультимедія-презентації; навчальні фільми[9].

Комп'ютерні тренажери. Моделювання реальності — найважливіша перевага мультимедія-технологій. З їх допомогою можна відтворити будь-який об'єкт. Завдяки ним людина практикує операції, що максимально відповідають реальним, насправді маючи справу лише з їх електронним аналогом.

Сучасна комп'ютерна технологія (мультимедія) дозволяє створювати діалогові навчальні програми і тренажери, що включають комп'ютерну мультиплікацію, аудіо і відеотехніку. Як мінімум, це підсилить відчуття реальності при роботі з тренажером і відкриє нові можливості в процесі вчення.

Під час вибору комп'ютерного тренажера слід враховувати: набір стандартних елементів і варіанти їх розширення; можливі режими роботи і вирішувані завдання; якість і ергономічні характеристики інтерфейсу (зручність роботи).

До таких тренажерів може відноситись система комп'ютерного тестування та мультимедійний навчальний курс з історії.

Автоматизовані навчальні системи. Автоматизовані навчальні системи, побудовані на основі мультимедія-технологій є на сьогодні одним із найефективніших засобів навчання. Саме тут повною мірою реалізується давній, але до сьогодні актуальний принцип дидактики: краще один раз побачити, ніж сто разів почути.

Комбіноване використання комп'ютерної графіки, анімації, живого відеозображення, звуку, інших медійних компонентів — усе це надає абсолютно унікальну можливість зробити предмет, що вивчається, максимально наочним, а тому зрозумілим та доступним. Це особливо важливо в тих випадках, коли учень має засвоїти велику кількість нейтрально поданої інформації, наприклад, хронологічний та картографічний матеріал, структура системи влади в різних країнах світу, тощо.

Ще однією незаперечною перевагою автоматизованих систем навчання є інтерактивність, яка забезпечує діалоговий режим протягом усього процесу навчання. Завдяки цьому надається суттєва підтримка учням та забезпечується засвоєння необхідного матеріалу. Використовуючи автоматизовані системи навчання учень може сам задавати темп процесу вчіння і самостійно контролювати його.

Автоматизовані навчальні системи бувають декількох типів: інформаційні, довідкові, контролюючі, навчальні, комбіновані. Наприклад, програми Енналса призначені для моделювання історичних процесів та явищ; контролю та підтримки знань учнів; побудови т.зв. навчальних схем, репрезентації (тобто подання) гуманітарних знань; «інтелектуального» інформаційного пошуку під час навчання історії.

До автоматизованих навчальних систем належать електронні бази даних (енциклопедії, бібліотеки, довідники, колекції, каталоги), е-підручники та посібники, е-атласи з історії.

Мультимедія-презентації. Мультимедійні презентації — це один із найбільш функціональних та ефективних засобів під час проведення уроків-лекцій, уроків-семінарів, уроків-наукових конференцій тощо.

Презентації складаються з послідовно поданої низки впорядкованих слайдів. Термін «слайд» на початку означав діапозитив і стосувався всіх прозорих матеріалів, що використовуються для подання навчальної інформації. Пізніше термін «слайд» став застосовуватись для визначення зображення на моніторі, яке використовується як ілюстрація. Слай-

дами, зокрема, називають і зображення, створені засобами програми PowerPoint.

Компоненти слайдів формують певні композиції, що характеризуються розташуванням компонентів того або іншого типу в полі слайда. Комп'ютерна презентація — це файл, у якому такі матеріали зібрані та подані в зручному для сприйняття вигляді із застосуванням різних мультимедійних ефектів. Файл презентації складається з окремих кадрів або слайдів — тобто електронних сторінок. Ці слайди можна не тільки виводити на екран комп'ютера чи спеціального проектора під час виступу, а й роздрукувати на папері або прозорій плівці. Презентація, як комп'ютерний документ, створений програмними засобами є послідовністю слайдів, що змінюють один одного.

Навчальні фільми. Навчальні фільми відтворюють ті чи інші процеси як у вигляді реальних спеціальних зйомок і тривимірної комп'ютерної графіки або монтажу історичних документальних і художніх стрічок.

Найчастіше навчальні фільми використовують як частину більш широких проектів — мультимедійних навчальних систем, дещо рідше як самостійний творчий продукт.

Сучасний навчальний фільм це цікава і доступна відеорозповідь. Завдяки розвитку комп'ютерної техніки у авторів навчальних фільмів є можливість моделювати й демонструвати різні процеси, явища, образи, які недоступні відеокамері або людському погляду.

Сьогодні все більше педагогів використовують у своїй практиці навчальні фільми. Це дозволяє підвищити мотивацію, якість навчання, стандартизувати, уніфікувати навчання, реалізовувати дистанційне навчання, надати можливість для самоосвіти.

Однак слід врахувати, що після перегляду фільму (індивідуального або групового), вивчення матеріалів і виконання практичних завдань обов'язково відбувається обговорення або тестування, що дозволяє оцінити рівень засвоєння учнями інформації з кінострічки.

Вважається недоцільним показ фільму протягом усього уроку. На думку вчених, загальна тривалість демонстрації кінофільму на уроці не повинна перевищувати 20-35 хвилин (5-8 клас — 20-25 хв., 9-11 клас — 25-35 хв.). Безперервна робота учнів з екраном, відеомонітором не має перевищувати (відповідно до ДСанПіН 5.5.6-009.98): 5 клас — 15 хв., 6-7 клас — 20 хв., 8-9 клас — 25 хв., 10-11 клас — 30 хв. за 1 навчальну годину.

Практичне заняття №1

Тема: Досвід використання мультимедіа на уроках історії (2 год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про використання аудіо-візуальних засобів навчання викладачами історії в радянській, зарубіжній та у сучасній українській школі; актуалізація знань щодо переваг та недоліків масового використання мультимедіа на уроках історії. Формувати та удосконалювати вміння: складати завдання, працювати зі схемами, готувати доповіді.*

План

1. Використання аудіо-візуальних засобів навчання викладачами історії в радянській школі.
2. Мультимедійні технології на уроках історії в сучасній українській школі.
3. Зарубіжний досвід використання мультимедіа на уроках суспільно-гуманітарного циклу.
4. Переваги та недоліки масового використання мультимедіа на уроках історії.

Література

1. Вернер И. Все о мультимедиа / Ингенблек Вернер. — К.: BNV, 1996. — 352с.
2. Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / [Н. В. Вовковінська, Ю. О. Дорошенко, Л. М. Забродська та ін.]; за ред. В.М. Мадзігона. — К.: Педагогічна думка, 2003. — 272с.
3. Комаров Ю.С. Мультимедийный урок: проблема эффективности [Електронний ресурс] / Ю.С. Комаров. — Режим доступу : <http://www.it-p.ru/Attachment.aspx?Id=579>.
4. Мокрогуз О.П. Методика застосування мультимедійних презентацій у навчанні історії старшокласників: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / О.П.Мокрогуз. — Бердянськ, 2010.
5. Нетеча Я. Використання аудіовізуальних та мультимедійних засобів на уроках історії / Я. Нетеча // Історія України (Шкіл. світ). — 2006. — №10. — С. 10-15
6. Пехота О. Освітні технології / О.Пехота, А.Кіктенко, З.Любарська. — К.: А.С.К. — 2002. — 164-165 с.
7. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г.Фрейман. — К.: Генеза, 2006. — 328 с.
8. Прессман Л. П. Основы методики применения экранно-звуковых средств в школе / Л. П. Прессман. — М. : Просвещение, 1979. — 176 с.

9. Про схвалення Концепції Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року [Електронний ресурс]: Розпорядження КМУ № 1722-р від 27.08.10 року. — Режим доступу: http://osvita.ua/legislation/Ser_osv/8835.

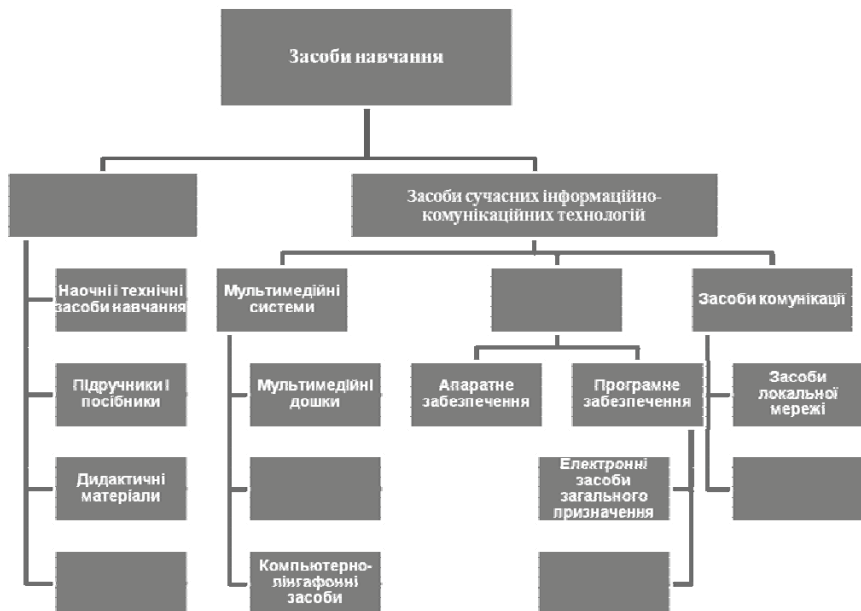
10. Програма інформатизації загальноосвітніх навчальних закладів, комп'ютеризації сільських шкіл на 2001-2003 роки — К. — 2001. — №24. — С.17. — (Зб. уряд. норматив. актів України).

11. Рапуто А.Г. Развитие визуально-образного мышления и навыков эффективного применения средств мультимедиа у учителей предметников / А.Г. Рапуто // Информатика и образование. — 2007. — № 7. — С. 72–77.

12. Уваров А. Ю. Педагогический дизайн за рубежом: основные понятия и определения [Електронний ресурс] / А. Ю. Уваров. — Режим доступу : http://sputnik.master-telecom.ru/Docs_24/Ped.jurnal/Vio/Vio_13/cd_site/Articles/art_1_13_1.htm.

Самостійна робота

1. Скласти запитання (10-12) з теми «Мультимедійні системи навчання як засіб інтерактивного навчання на уроках історії».
2. Заповніть прогалини у схемі «Засоби навчання».



Індивідуальна робота

Підготувати доповідь на одну з запропонованих тем:

«Аудіо-візуальні технології на уроках суспільствознавчого циклу в школах СРСР»;

«Мультимедійні технології на уроках історії в школах Росії»;

«Мультимедійні технології на уроках історії в школах країн Європи»;

«Мультимедійні технології на уроках історії в школах США».

Методичні рекомендації до практичного заняття №1

Під час підготовки до практичного заняття варто використати наступну історико-методологічну інформацію:

У радянській школі 1950-60-х рр., в методиці навчання історії, досить часто використовувались екранні засоби навчання. До них належали транспаранти, діапозитиви, діафільми.

Транспарант є екранним засобом зорової наочності, ефективним завдяки своїм високим демонстраційним властивостям: фронтальності, контрастності, яскравості тощо. Інформацію з екрана учні розглядають емоційно, що сприяє зосередженню їх уваги на об'єктах вивчення, а це важливо для інтенсифікації, підвищення ефективності навчального процесу. Особливо цінними з погляду дидактики є динамічні транспаранти з переставними деталями, завдяки яким учні сприймають не готовий матеріал, а активізують свою пізнавальну діяльність. Зміст і логічна побудова схематичного динамічного зображення полегшують перехід від чуттєвого сприйняття до абстрактного мислення. Динамічні транспаранти можуть бути представлені серією рисунків-накладок на прозорих плівках, набором окремих накладних деталей, поєднанням зображень на прозорій основі та накладних деталей, стаціонарними динамічними моделями для демонстрації на графопроекторі.

Діафільми і діапозитиви, на відміну від динамічних транспарантів, у яких використовується і мовний, і зображувальний матеріал, будуються на зображеннях. Основою зорового ряду в них є малюнок.

Діафільми — своєрідна екранна розповідь, що передбачає сюжетну організацію матеріалу, діапозитиви — окремі ілюстрації певних явищ, пов'язаних лише методичним задумом, а не сюжетом.

Проектування кадрів діафільму, діапозитивів забезпечує великоформатне, чітке, яскраве зображення, що полегшує сприйняття матеріалу, дає яскравіше уявлення про предмет, явище, ситуацію. Екран, що світиться, концентрує увагу учнів на зображенні, розвиває спостережливість, стимулює пізнавальну діяльність. Субтитри (міжкадровий текст),

запитання і відповіді визначають методику їх використання у навчальному процесі.

Подекуди у методиці навчання історії зустрічалося використання засобів слухової наочності. Грамплатівки і аудіокасети були головними засобами слухової наочності. Вони сприяли виробленню літературної вимови, наголосу, інтонації тощо. Були покликані полегшувати засвоєння складних історичних термінів, слів іншомовного походження та понять виділених у підручнику для запам'ятовування. Інколи для пояснення, закріплення матеріалу використовувались навчальні радіопередачі.

У 1970-80-х рр. у методиці навчання історії почали широко використовуватись наочно-слухові (аудіовізуальні) засоби навчання. До них належали діафільми із звуковим супроводом, кінофільми та кінофрагменти.

Діафільми із звуковим супроводом поєднують два основних засоби створення ситуації — зображення і слово, їм властива мобільність: звуковий супровід можна підключати і відключати, використовувати вибірково, повторювати потрібну частину фонограми. Це відрізняє їх від кінофільмів, розширює організаційно-методичні можливості для поєднання зорової та слухової наочності, особливо на уроках розвитку мовлення.

Кінофільми і кінофрагменти забезпечували динаміку зображення, синхронну подачу зображення і звуку, доповнюють мовленнєвий ряд музичним супроводом. Розрізняють цілісні фільми, які складаються із декількох частин, і кінофрагменти (3-5 хвилин). Кінофільми забезпечують звуковий коментар, поєднують зорове сприйняття із слуховим. Методика роботи з ними передбачає уважне ставлення до дикторського тексту, що стимулює учнів до пошуку нових мовних засобів, які доповнюють мовний ряд кінофільму.

Під час використання аудіовізуальних засобів навчання на уроках враховувались пізнавальні закономірності навчальної діяльності учнів, їх підготовленість до сприймання і засвоєння навчального змісту аудіовізуальними засобами. Важливим було забезпечення органічного поєднання їх зі словами вчителя, іншими засобами навчання, відповідність між змістом і навчально-виховним завданням уроку, застосування різних методичних прийомів, спрямованих на розвиток пізнавальних можливостей учнів.

Під час підготовки і проведення уроку з використанням технічних засобів навчання необхідно було: детально проаналізувати зміст і мету уроку, зміст і логіку навчального матеріалу; визначити обсяг та особливості знань, які повинні засвоїти учні (уявлення, факти, закони, гіпоте-

зи), необхідність демонстрування предмета, явища або їх зображення; відібрати і проаналізувати аудіовізуальні та інші дидактичні засоби, визначити їх відповідність змісту і меті уроку, можливе дидактичне призначення; з'ясувати, на якому попередньому пізнавальному досвіді відбуватиметься вивчення кожного питання теми; визначити методи і прийоми для активної пізнавальної діяльності учнів, досягнення ними міцного засвоєння знань, умінь і навичок. Загалом практикували такі поєднання аудіовізуальних засобів: статичні екранні і звукові посібники, динамічні і статичні екранні, динамічні екранні і звукові, динамічні і статичні, екранні, звукові.

Ефективному використанню технічних засобів навчання сприяла кабінетна система навчання, яка передбачає проведення занять у спеціально обладнаних навчальних кабінетах.

Людство завжди намагалось використовувати всі можливості наявних сучасних технологій для навчання підрастаючого покоління. Тому й не дивно, що створення комп'ютера понад 50 років тому буде записане в історію як подія світового значення. Адже поява комп'ютера, здатного до переробки колосальних обсягів інформації, наблизила перехід суспільства на якісно новий ступінь розвитку.

У школах України (УРСР) перші комп'ютери почали з'являтися на початку 1980-х років. Тоді ж були розроблені основні напрями реформи загальноосвітньої і професійної школи. Індивідуальний характер роботи, графічні можливості і звук, зворотний зв'язок і обчислювальні потужності створили насправді чудові можливості для навчання. До того ж, з'явилось програмне забезпечення, що дало змогу створювати малюнки, анімацію та звук, без яких сьогодні навчальні програми неможливі.

Точкою відліку появи нових інформаційних технологій навчання в загальноосвітній школі вважається урядова постанова «Про заходи щодо забезпечення комп'ютерної грамотності учнів середніх навчальних закладів і широкого впровадження електронно-обчислювальної техніки в навчальний процес», прийнята у 1985 році. У 1988 році робоча група під головуванням академіка А.Єршова запропонувала до обговорення Концепцію інформатизації освіти, в якій давалося визначення поняття «інформатизація суспільства», «інформатизація освіти» і впроваджено термін «нова інформаційна технологія» (НІТ). У цьому документі зафіксовано поточний стан справ у галузі інформатизації освіти і визначено головні напрями розвитку цього процесу. Згодом з'явилися фундаментальні і прикладні вітчизняні психолого-педагогічні дослідження з питань нових інформаційних технологій навчання. Дидактичні проблеми і перспективи використання інформаційних технологій у навчанні досліджувала І.Роберт; психологічні основи комп'ютерного навчання визна-

чив Ю. Машбіц; систему підготовки вчителя до використання інформаційної технології в навчальному процесі запропонував і обґрунтував М. Жалдак. Американському вченому С.Пейперту належить ідея «комп'ютерних навчальних середовищ», на якій базується більшість сучасних комп'ютерних програм. Ним досліджено можливість комп'ютера як засобу для розвитку розумової діяльності школярів.

В Україні, трохи пізніше ніж в західних країнах, наприкінці 1990-х, стали вивчати операційну систему, користуватися офісним пакетом, насамперед, текстовим і табличним процесором, програму створення презентацій стали використовувати дещо пізніше. Тривалий час комп'ютер сприймався як друкарська машинка і сховище документів в електронному вигляді.

У другій половині 90-х років ХХ ст., зусиллями ентузіастів, у школах почали з'являтися комп'ютерні мережі. Мережі були, як правило, однорангові, хоча багато шкіл, насамперед, зусиллями вчителів інформатики, стали використовувати сервери. До 2000 р. практично кожна міська школа мала комп'ютерний клас. У сільській місцевості справи йшли дещо гірше.

З середини 2000 років починають широко використовуватися в різноманітних галузях глобальні і локальні комп'ютерні мережі. Її пророкують у найближчому майбутньому бурхливе зростання, обумовлений популярністю глобальної комп'ютерної мережі Internet.

Комп'ютеризація шкільної освіти належить до великомасштабних інновацій останніх десятиліть. Її основними напрямками є використання комп'ютерної техніки в якості засобу навчання, що удосконалює процес викладання, підвищує його якість і ефективність; використання комп'ютерних технологій як інструментів навчання, пізнання себе і дійсності; погляд на комп'ютер і інші сучасні засоби інформаційних технологій в якості об'єкта вивчення; використання комп'ютера в якості засобу творчого розвитку учня; використання комп'ютерної техніки в якості засобів автоматизації процесів контролю, корекції, тестування і психодіагностики; організація комунікацій на основі використання засобів інформаційних технологій з метою набуття педагогічного досвіду, ознайомлення із методичною та навчальною літературою; використання засобів сучасних інформаційних технологій для організації інтелектуального дозвілля; інтенсифікація та вдосконалення управління освітнім закладом та навчальним процесом на основі використання системи сучасних інформаційних технологій.

Визначальними міжнародними ініціативами щодо об'єднання зусиль світової спільноти із залучення інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для побудови інформаційного суспільства стали План

дій «Навчаємося в інформаційному суспільстві», розроблений у 1996 році Європейською Комісією, та Резолюція про проведення Всесвітнього Саміту з питань Інформаційного суспільства WSIS (World Summit on the Information Society) у 2001 році, затвердженої Генеральною Асамблеєю Організації Об'єднаних Націй. Саме План дій став теоретичним підґрунтям для розробки національних стратегій щодо впровадження ІКТ в освіту і передбачав чотири напрямки діяльності: заохочення до створення електронної мережі шкіл по всій Європі; розвиток освітніх мультимедійних ресурсів; сприяння підготовці вчителів у галузі використання ІКТ; надання інформації про освітні мультимедійні та аудіо-візуальні засоби навчання і ресурси.

Результатом Саміту було прийняття державами-учасницями ООН двох стратегічних документів: «Декларації принципів» та «Плану дій», у яких визначалася провідна роль інформаційних та комунікаційних технологій у житті сучасної людини. Учасники зустрічі зазначили, що обидва етапи Саміту можуть надати унікальну можливість міжнародному співтовариству підняти питання сприяти становленню інформаційного суспільства, визначити переваги нових технологій, зокрема, комп'ютерних, що посприяє побудові «Суспільства знань» на основі принципів свободи самовираження всесвітнього доступу до інформації, збереження культурних надбань й рівного доступу до якісної освіти.

Міністерства країн Європи, що опікуються освітою, підтримуючи ці міжнародні ініціативи, створили національні програмні документи щодо впровадження мультимедійних технологій у шкільне навчання. Зупинимось детальніше на досвіді різних країн в цьому аспекті.

Міністерство освіти Данії у 1998 році започаткувало реалізацію Плану дій «Інформаційні технології в системі освіти» (1998 — 2003 рр.), стратегічними напрямками якого було визначено: забезпечення всіх шкіл якісними засобами комунікацій; забезпечення шкіл Інтернетом та достатньою кількістю комп'ютерів; розвиток ІКТ змісту; підготовка викладачів з добре сформованою мультимедійною компетентністю; адаптування навчальних курсів відповідно до розвитку мультимедіа; сприяння розробці он-лайн курсів в межах навчання протягом життя; покращення координації між науково-дослідними інституціями у сфері інформаційно-комунікаційних технологій та освіти.

В межах програми «Освіта і початкове професійне навчання» (1996-2000 рр.) Міністерство освіти і релігії Греції, Педагогічний інститут та Інститут комп'ютерних технологій здійснили реалізацію програми «Одисея» (Odysseia), що складалася із 19 компонентів, та мала на меті забезпечити включення ІКТ у повсякденну діяльність більш ніж 380 середніх шкіл. Продовженням даної стратегії стала «Робоча програма Ін-

формаційного суспільства» на період 2000 — 2006 рр., що мала розширити попередні ініціативи уряду, основними напрямками діяльності якої визначалися: забезпечення мережі всіх початкових, середніх загальноосвітніх шкіл і шкіл для дітей з особливими потребами та шкільних адміністрацій ІКТ, в тому числі, програмним забезпеченням і відповідним аудіовізуальним обладнанням; завершення розробки та модернізації національної освітньої мережі Edunet, а також інфраструктури та послуг до кінця 2001 року, і установка Інтернет у всіх школах до 2006 р.; забезпечення швидкісного доступу в Інтернет для вчителів і учнів, продовження роботи з покращення і розвитку Університетської Мережі Греції (GUNet) та мережі адміністративних центрів вищої освіти; створення та / або модернізації комп'ютерних лабораторій (кабінетів) у вищих навчальних закладах; сприяння створенню громадських інформаційних центрів засобами мережі, що опікуються проблемами молодих людей у різних галузях суспільства; забезпечення інвестування у інфраструктуру електронної освіти, відповідно до плану фінансування всієї системи освіти.

Подібні зміни відбулися в освітній політиці Іспанії, Франції, Італії, Фінляндії. Стратегію інформатизації освітньої галузі в Україні, визначив Закон «Про Національну програму інформатизації». Він окреслив загальні засади формування, виконання та коригування Національної програми інформатизації, одним із завдань якої є «створення загальнодержавної мережі інформаційного забезпечення науки, освіти, культури, охорони здоров'я тощо». У галузі освіти такими програмами стали Державні програми «Інформатизації загальноосвітніх навчальних закладів, комп'ютеризації сільських шкіл на 2001-2003 роки»[10] та «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2006-2010 рр., що ставлять за мету впровадження інформаційних та комунікаційних технологій у навчальний процес і проведення наукових досліджень. Для подальшого реалізації завдань Уряду «в умовах становлення і розвитку високотехнологічного інформаційного суспільства постає необхідність у стовідсотковому впровадженні у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій». Ця мета втілилася у Державній цільовій програмі впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків», що розрахована на період до 2015 року. Метою програми є впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій, створення умов для поетапного переходу до нового рівня освіти на основі зазначених технологій[9].

На сучасному етапі зарубіжні країни визначають національну стратегію застосування МТ (мультимедійних технологій) у змісті шкільної освіти, яка базуються на системному комплексному підході та спрямована на загальношкільне впровадження МТ у навчально-виховний процес. Значна увага приділяється матеріально-технічному, програмному, методичному забезпеченню щодо використання МТ у навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи. Стратегія викладання предметів циклу суспільствознавчих дисциплін з використанням МТ, які є предметами базового навчального плану (історія, географія, громадянська освіта, релігійне виховання), побудована на загальних принципах використання МТ у змісті освіти з урахуванням специфіки кожного предмету.

Проведення моніторингових та аналітичних досліджень на рівні держави, участь у міжнародних проектах сприяє виробленню стратегічних підходів до впровадження МТ в навчальний процес, що значною мірою сприяє виявленню тенденцій та аналізу проблем, і просуває їх розв'язання. Сьогодні в Україні на державному рівні робляться певні кроки для впровадження МТ у освітній процес, і досвід країн зарубіжжя може бути корисним для вітчизняних фахівців.

Проблеми застосування комп'ютера були предметом обговорення асоціації викладачів історії країн Європи — членів «Євроклію». Тільки кілька держав (Велика Британія, Німеччина, Фінляндія) досягли помітних результатів у поширенні і застосуванні мультимедійних технологій у навчанні історії. Більшість же європейських країн знаходиться на початковому етапі цього процесу. У той же час досвід країн, що впевнено рухались у цьому напрямі, показує, що «вивчення історії може допомогти розвитку умінь критично мислити, які необхідні для ефективного використання МТ. Спільними зусиллями історія і МТ здатні допомогти формуванню поінформованих громадян і критично мислячих читачів, які можуть перетворювати інформацію на знання. Роль Інтернету в цьому особливо значна, оскільки дозволяє збільшити кількість джерел інформації і уникнути довіри тільки одному джерелу. Інтернет також дозволяє зіставляти різні інтерпретації фактів, критично оцінювали їх і не перетворювалися в об'єкти маніпуляцій. Зараз в Інтернеті вміщено величезну кількість матеріалу, особливо з історії XIX-го та XX-го століть, який охоплює різноманітні точки зору, як офіційні, так і неофіційні, як сучасні так й минулих часів (ретроспективні). Крім першоджерел у первинному і редагованому вигляді в Інтернеті широко представлені погляди різних істориків. Проте багато з цих веб-сайтів розроблені у США, тому відбір матеріалів віддзеркалює американські погляди і упередження, і до того ж для роботи з ними користувач має вільно володі-

ти англійською мовою. Утім, становище поступово вирівнюється. Збільшується кількість веб-сайтів з історії, особливо тих, що створюються в Європі.

Практичне заняття №2

Тема: Педагогічний дизайн мультимедійного уроку історії (2 год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про мультимедійні технології, мультимедіа-системи та їх роль у процесі навчання; узагальнення знань щодо педагогічного дизайну уроку історії. Формувати та удосконалювати вміння: працювати з поняттями, таблицями, характеризувати засоби навчання та надавати рекомендації щодо покращення навчально-виховного процесу.*

План

1. Мультимедійні технології, мультимедіа-системи та їх роль у процесі навчання історії.
2. Поняття педагогічного дизайну уроку історії.
3. Вимоги до використання наочності у мультимедійному уроці історії.
4. Вимоги до аудіовізуального супроводу у мультимедійному уроці історії.

Література

1. Аствацатуров Г.О. Педагогический дизайн мультимедийного урока [Електронний ресурс] / Г.О. Аствацатуров. — Режим доступу: http://vio.fio.ru/vio_45/cd_site/Articles/art_1_2.
2. Бодина О.Г. Дизайн мультимедийного сопровождения учебных занятий [Електронний ресурс] / О. Г. Бодина // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по повышению икт-компетентности». — Режим доступу: http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf С.119-124
3. Вольнова С. Творчество на экране. Методические советы для проведения медиаурока. 6 — 9 классы [Електронний ресурс] / Светлана Вольнова, Николай Мечников // История. — № 5. — Режим доступу: <http://his.1september.ru/article.php?ID=200800507>

4. Журавлев А. В. Использование новых информационных технологий на уроках истории [Электронный ресурс] / А. В. Журавлев. — Режим доступа : <http://www.rusedu.info/Article79.html>.
5. Комаров Ю. Використання мультимедійного комплексу у викладанні історії / Ю. Комаров // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — №2. — С. 36-38
6. Кутьин В.А. Опыт использования педагогического дизайна [Электронный ресурс] / В. А. Кутьин // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по повышению икт-компетентности». — Режим доступа : http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf с. 146-147.
7. Ловыгина Ю.И. Мультимедийные технологии педагогического дизайна [Электронный ресурс] / Ю. И. Ловыгина // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по повышению икт-компетентности». — Режим доступа : http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf с. 147-151
8. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку <http://1to1.iteach.com.ua/metodych/pidtrymka/?pid=3634>
9. Срібняк О. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку / О. Срібняк, О.Худобець // Історія України. — 2008. — № 37. — С. 10—12; № 38. — С. 11 — 13; № 39. — С. 9 — 11.

Самостійна робота

1. Дайте визначення поняттям:
 - мультимедійні технології,
 - мультимедія-системи, автоматизовані системи навчання,
 - комп'ютерні тренажери,
 - мультимедія-презентації,
 - відеодемонстрації,
 - педагогічний дизайн уроку.
2. Розкрийте особливості педагогічного дизайну уроку історії.

Індивідуальна робота

1. Заповнити таблицю:

Умови застосування мультимедіа у навчанні історії

Психолого-педагогічні	Ергономічні

2. Розробіть психолого-педагогічні рекомендації щодо кращого запам'ятовування навчального матеріалу з історії.
3. Охарактеризувати засоби сучасних інформаційно-комунікативних технологій.

Методичний матеріал до практичного заняття № 2

Під час підготовки до практичного заняття ознайомтеся з наступною науково-методичною інформацією:

Мультимедійні технології — це практична реалізація методологічних і теоретичних основ формування інформаційної культури. Сучасному вчителю все складніше уявляти себе в освітньому процесі без допомоги комп'ютера.

За А. Уваровим, педагогічний дизайн — приведене в систему використання знань (принципів) про ефективну навчальну діяльність (учіння і викладання) в процесі проектування, розробки, оцінки і використання навчальних матеріалів.

Урок, як безпосередня форма реалізації основних ідей інформаційно-комунікаційних технологій, вимагає максимально ретельної підготовки. Саме уроки є тим лакмусовим папірцем, які показують ефективність тієї або іншої розробки. Це одночасно і кінцевий результат, і остання стадія оформлення реалізації ідей, закладених авторами різних технологій.

Підготовка подібних уроків вимагає більш ретельної підготовки, ніж до звичайного заняття.

Такі поняття, як сценарій уроку, режисура уроку — в даному випадку не просто новомодні терміни, а важлива складова частина підготовки до навчального заняття.

Проектуючи майбутній мультимедійний урок, вчитель повинен продумати послідовність технологічних операцій, форми і способи подачі інформації на великий екран чи безпосередньо учням на кожен комп'ютер. Варто відразу ж задуматися про те, як вчитель керуватиме навчальним процесом, яким чином забезпечуватимуться педагогічне спілкування на уроці, постійний зворотний зв'язок з учнями, що покаже ефективність навчання в умовах учень — комп'ютер — вчитель.

У сучасній методичній літературі часто зустрічається словосполучення «урок з мультимедійною підтримкою». Таку назву має урок, де мультимедія використовується для посилення навчального ефекту. На такому уроці вчитель залишається одним з головних учасників освітнього процесу, часто і головним джерелом інформації, а мультимедійні технології застосовуються ним для посилення наочності, підключення

одночасно декількох каналів надання інформації, для доступнішого пояснення навчального матеріалу.

Наприклад, технологія повного засвоєння навчального матеріалу за допомогою опорних конспектів В.Ф. Шаталова набуває абсолютно нової якості, коли на екрані в заданому режимі з'являються фрагменти опори. У будь-який момент учень може за допомогою гіперпосилань перейти до деталізації кожного інформаційного блоку, оживити матеріал, що вивчається, за допомогою анімації і т.д.

Ступінь і тривалість мультимедійної підтримки уроку можуть бути різними: від декількох хвилин до повного циклу. Проте мультимедійний урок може виступати і як «міні-технологія», тобто як підготовлена вчителем розробка із заданою навчальною метою і завданнями, орієнтована на опанування визначених результатів навчання. Такий урок має достатньо певну інформаційну складову та розгалужений дидактичний інструментарій. При його проведенні істотно змінюється роль вчителя, який насамперед стає організатором, координатором пізнавальної діяльності учнів. Проведення уроку в режимі міні-технології зовсім не означає, що вчитель позбавлений можливості маневру і імпровізації. Нічого дивовижного не буде в тому, що у досвідченішого вчителя подібний урок може заграти новими фарбами, пройти привабливіше, цікавіше, динамічно, ніж у його колеги. Але урок — міні-технологія припускає істотне зменшення «педагогічного браку» вчителем, навіть початківцем.

Під час проектування майбутнього мультимедійного уроку розробник має замислитися над тим, яку мету він ставить, яку роль цей урок відіграє в системі уроків з теми, що вивчається, або всього навчального курсу. Для чого призначений мультимедійний урок:

- вивчення нового матеріалу, пред'явлення нової інформації;
- закріплення набутих знань, відпрацювання навчальних умінь і навиків;
- повторення, практичного застосування одержаних знань, умінь навиків;
- узагальнення, систематизації знань.

Аби посилити навчальний і виховний ефект уроку, не перетворити його у данину новомодним захопленням, учитель добирає необхідні форми і методи навчання, освітні технології, прийоми педагогічної техніки.

Мультимедійний урок може досягти максимального навчального ефекту, якщо він з'явиться осмисленим цілісним продуктом, а не випадковим набором слайдів. Певний перелік усної, наочної, текстової інформації перетворює слайд на навчальний епізод. Розробник повинен

прагнути перетворити кожний з епізодів на самостійну дидактичну одиницю — логічно самостійну частину навчального матеріалу, за своїм обсягом і структурою відповідну таким компонентам змісту як поняття, теорія, закон, явище, факт, об'єкт і т.п.

Готуючи навчальний епізод і розглядаючи його як дидактичну одиницю, розробник повинен ясно представляти, які навчальні завдання він переслідує даним епізодом, якими засобами він доб'ється їх реалізації.

Одним з очевидних переваг мультимедійного уроку є посилення наочності. Нагадаємо відому фразу К.Д. Ушинського: «Дитяча природа ясно вимагає наочності. Учить дитину будь-яким п'яти невідомим їй словам, і вона буде довго і марно мучитися над ними; але пов'яжуть з малюнками двадцять таких слів — і дитина засвоїть їх відразу. Ви пояснюєте дитині дуже просту думку, і вона вас не розуміє; ви пояснюєте тій же дитині складний малюнок, і вона вас зрозуміє швидко... Якщо ви входите в клас, від якого важко почути слова, почніть показувати малюнки, і клас заговорить, а головне, заговорить вільно».

Використання наочності є вкрай актуальним, через те що в школах, як правило, відсутній необхідний набір таблиць, схем, репродукцій, ілюстрацій. У такому разі комп'ютер може надати неоціненну допомогу. Проте досягти очікуваного ефекту можна при дотриманні певних вимог до подання наочності.

Упізнаваність наочності, яка повинна відповідати письмовій або усній інформації, що представляється.

Динаміка подання наочності. Час демонстрації повинен бути оптимальним, причому відповідати навчальній інформації, що вивчається в даний момент. Дуже важливо не перестаратися з ефектами.

Продуманий алгоритм відеоряду зображень. Пригадаємо уроки, де вчитель закривав (перевертав) підготовлену наочну допомогу, щоб подати їх в необхідний момент. Це було украй незручно, віднімало у вчителя час, втрачався темп уроку. Засоби мультимедіа надають можливість вчителю подати необхідне зображення з точністю до секунди.

Оптимальний розмір наочності, який стосується не лише мінімальних, але і максимальних розмірів, теж може негативно впливати на навчальний процес та спричиняти швидшу стомлюваність учнів. Вчителю слід пам'ятати, що оптимальний розмір зображення на екрані монітора у жодному випадку не відповідає оптимальному розміру зображення великого екрану проектора і, зрозуміло, відрізняється від зображення на нетбуках.

Оптимальна кількість зображень, що демонструються на екрані. Не слід захоплюватися надмірною кількістю слайдів, фото та ін., які відво-

лікають учнів, не дають зосередитися на головному. При підготовці навчального епізоду перед вчителем настає проблема демонстрації друкованого тексту. Необхідно звернути увагу на структуру, об'єм та формат тексту.

Текст з екрану — це одиниця спілкування. Він має або підпорядкований характер, що допомагає вчителю підсилити смислове навантаження, або є самостійною одиницею інформації, яку вчитель умисне не озвучує. Цілком природно, коли на екрані з'являються визначення термінів, ключові фрази. Часто на екрані ми бачимо своєрідний тезовий план уроку. У такому разі, головне, не перестаратися, не захарастити екран текстом.

Великий обсяг тексту погано сприймається з екрану. Вчитель повинен прагнути по можливості замінити друкований текст наочністю. По суті це такий само текст, але поданий іншою мовою. Якщо є можливість ознайомитись з цим текстом з друкованих джерел, то не варто переносити його на екран.

Важливим є і те, як буде поданий друкований текст на екрані. Так само, як і наочність, текст повинен з'явитися в наперед продуманий вчителем час. Вчитель або коментує текст, або підсилює подану ним усну інформацію. Важливо, щоб вчитель не дублював текст з підручника. Тоді в учнів не виникне ілюзії зайвої ланки інформації. Хоча трапляються випадки, коли дублювання друкованого тексту вчителем або учнем дидактично виправдано. Такий прийом використовується в початковій школі, коли вчитель за допомогою комплексного підходу до навчання досягає підключення різних каналів сприйняття. Удосконалюються навички читання, усної лічби, засвоєння найважливіших правил і т.д.

Дублювання друкованого тексту виправдано також при проведенні мультимедійних дидактичних ігор. Цим самим вчитель добивається рівних умов для всіх учнів: як тих, хто легше сприймає усну інформацію, так і тих, хто легше засвоюють інформацію друкованого тексту.

Займаючись підготовкою мультимедійного уроку, розробник повинен мати хоч би елементарні уявлення про колір, кольорову гаму, вікові особливості сприймання кольору, що може успішно позначитися на проектуванні кольорного сценарію навчального епізоду. Не слід нехтувати рекомендаціями психологів, дизайнерів щодо впливу кольору на пізнавальну діяльність учнів, поєднання кольорів, оптимальну кількість кольорів на екрані і т.д. Слід звернути увагу і на те, що кольорне сприйняття на екрані монітора і на великому екрані значно відрізняються, і мультимедійний урок необхідно готувати в першу чергу з розрахунком величини екрану (нетбук це чи проектор).

Важливе значення має і використання на уроці звуку. Звук може грати роль шумового ефекту; звукової ілюстрації; звукового супроводу. Як шумовий ефект звук може використовуватися для акцентуації уваги учнів, переключення на інший вид навчальної діяльності. Найявність мультимедійної колекції Microsoft Office звуків ефектів зовсім не означає обов'язкове їх застосування. Шумовий ефект повинен бути дидактично виправданий. Наприклад, у разі проведення мультимедійної навчальної гри уривистий шумовий ефект може стати сигналом до початку обговорення поставленого питання або, навпаки, сигналом до завершення обговорення і необхідності дати відповідь. Важливо, аби учні були привчені до цього та звук не викликав у них зайвого збудження.

Важливу роль грає звукова ілюстрація, як додатковий канал інформації. Наприклад, художнє зображення або фотографія історичного діяча може супроводжуватися його записом його промови.

Нарешті, звук може грати роль навчального звукового супроводу наочного зображення, анімації, відеоролика. В даному випадку вчителю слід ретельно зважити, наскільки раціонально буде використовуватись на уроці звуковий супровід. Яку роль на такому уроці буде відігравати учитель? Прийнятніше буде використання звуку як навчального тексту під час самостійної підготовки до уроку. На самому ж уроці рекомендується звести звуковий супровід до мінімуму.

Сучасні технології дозволяють успішно використовувати на мультимедійному уроці фрагменти відеофільмів. Використання відеоінформації і анімації може значно підсилити навчальний ефект. Саме фільм, а точніше невеликий навчальний фрагмент, найбільшою мірою сприяє візуалізації навчального процесу, представленню анімаційних результатів, імітаційному моделюванню різних процесів у реальному часі навчання. Там, де в навчанні не допомагає нерухома ілюстрація, таблиця, може допомогти 3-вимірне рухоме зображення, анімація, кадр, відео-сюжет і багато чого іншого. Проте при використанні відеоінформації не слід забувати про збереження темпу уроку. Відеофрагмент повинен бути максимально стислим, причому вчителю необхідно поклопотатися про забезпечення зворотного зв'язку з учнями. Тобто відеоінформація має супроводжуватися питаннями розвивального характеру, які викликають учнів на діалог, коментування побаченого нами. У жодному випадку не варто допускати перетворення учнів в пасивних споглядачів. Бажано замінити звуковий супровід відеофрагменту живою мовою вчителя та учнів.

Слід звернути увагу й на саме проведення мультимедійного уроку. Як би не був розроблений урок, багато що залежить від того, як вчитель підготується до нього. Віртуозне проведення такого заняття схоже на

роботу ведучого телевізійного шоу. Вчитель повинен не тільки упевнено володіти комп'ютером, знати зміст уроку, але вести його в доброму темпі, невимушено, постійно залучаючи до навчального діалогу учнів. Необхідно продумати зміну ритму, урізноманітнити форми навчальної діяльності, подумати, як у разі необхідності витримати паузу, як забезпечити позитивне емоційне тло уроку.

Практика показує, що, завдяки мультимедійному супроводу занять, вчитель економить до 30% навчального часу, ніж під час роботи біля класної дошки. Він не повинен думати про те, що йому не вистачить місця на дошці, не варто турбуватися про те, якої якості крейда, зрозуміло і все написано, затрачати час на витирання та написання знову. Зберігаючи час, вчитель може збільшити щільність уроку, збагатити його новим змістом. Паралельно розв'язується і інша проблема — коли вчитель відвертається до дошки, він мимоволі втрачає контакт з класом. Іноді він навіть чує шум за спиною. У режимі мультимедійного супроводу вчитель має можливість постійно «тримати руку на пульсі», бачити реакцію учнів, вчасно реагувати на ситуацію, що змінюється.

Одна з істотних змін в структурі освіти може бути охарактеризована як перенесення центру тяжіння з навчання на учіння. Це не звичайне «натаскування» учнів, не екстенсивне збільшення знань, а творчий підхід до навчання всіх учасників освітнього процесу. Необхідно створити атмосферу взаємодії і взаємної відповідальності. Тільки за наявності високої мотивації всіх учасників освітньої взаємодії можливий позитивний результат мультимедійного уроку.

Змістовий модуль 2

Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії. Робота у програмі MS PowerPoint

ЛЕКЦІЯ

План

1. Програма MS Power Point і робота у ній.
2. Переваги мультимедійної презентації у програмі PowerPoint.
3. Класифікації, етапи створення і вимоги до мультимедійних презентацій.
4. Мультимедійна презентація як медіадидактична одиниця. Педагогічний дизайн.

Література

1. Аствацатуров Г.О. Педагогический дизайн мультимедийного урока [Електронний ресурс] / Г.О. Аствацатуров. — Режим доступу: http://vio.fio.ru/vio_45/cd_site/Articles/art_1_2.
2. Беляков Е. В. Подготовка и использование презентаций в учебном процессе [Електронний ресурс] / Е. В. Беляков. — Режим доступу : <http://belyk5.narod.ru/Present.htm>.
3. Вовковінська Н.В. Як створити комп'ютерну презентацію: посібник / Н.Вовковінська, С. Литвинова. — К. : Шкільний світ, 2009. — 128с.
4. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: [навч. посібн. для студентів педагог. ВНЗ і слухачів інстит. післядипл. освіти] / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. — Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2004. — 365 с.
5. Дементієвська Н.П. Проектування, створення та використання навчальних мультимедійних презентацій як засобу розвитку мислення учнів [Електронний ресурс] / Н. П. Дементієвська, Н. В. Морзе // Інформаційні технології і засоби навчання. Електронне наукове фахове видання. — 2007. — № 1 (2). — Режим доступу : <http://www.ime.edu.ua/net/em2/emg.html>.
6. Драхлер А. К вопросу о презентациях [Електронний ресурс] / А.Драхлер. — Режим доступу: http://www.itn.ru/communities.aspx?cat_no=35313&d_no=35316&ext=Attachment.aspx?Id=9007
7. Иванов В. Microsoft Office System 2003: Учебный курс. СПб.: Питер; Киев, Издательская группа ВНУ, 2004. — 640 с.

8. Информатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Посібник. / за ред. О.І.Пушкаря. — К. : Вид. центр «Академія», 2001. — 696с.
9. Комаров Ю.С. Мультимедійний урок: проблема ефективності [Електронний ресурс] / Ю.С. Комаров. — Режим доступу : <http://www.it-n.ru/Attachment.aspx?Id=579>.
10. Кочегарова Л. В. К вопросу о медиадидактике [Електронний ресурс] / Л.В. Кочегарова. — Режим доступу: http://it-n.ru/profil.aspx?Cat_no=692&d_no=26733
11. Макарова Т.Н. Использование компьютерных презентаций по истории и обществознанию [Електронний ресурс] / Т.Н. Макарова, Л.М. Сиимонова. — Режим доступу : http://www.naukapro.ru/new2007/4_003.htm
12. Мокрогуз О.П. До питання методики застосування мультимедійної презентації PowerPoint на уроках історії // Історія України. Шкільний світ. — 2010. — №11.
13. Мокрогуз О.П. Методика застосування мультимедійних презентацій у навчанні історії старшокласників: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / О.П.Мокрогуз. — Бердянськ, 2010.
14. Старева А.М. Методика навчання суспільствознавства: навч.-метод. посібник / А.М. Старева. — Миколаїв: ОІППО, 2012. — Кн.2. — 176с.
15. Худобець О. А. Використання технології презентацій в практичній роботі шкільного вчителя історії / О.А. Худобець, Ю.Н. Чебослаєв // Історія та правознавство. — 2005. — № 25. — С. 19-21
16. Ястребов Л.И. Классификация презентаций [Електронний ресурс] / Л. И. Ястребов. — Режим доступу: <http://www.openclass.ru/sites/default/files/33-7.doc>

1. Програма MS Power Point і робота у ній.

Зацікавлений у результатах своєї праці вчитель, використовуючи в процесі викладання інформаційні комп'ютерні технології, рано або пізно починає шукати програмні інструменти, що дозволяють йому створювати власне мультимедійне забезпечення. Сьогодні таким інструментом найчастіше стає програма створення презентацій PowerPoint із програмного пакета корпорації Майкрософт — MS Office. Ця програма у нашій системі освіти є основним засобом навчальних мультимедійних систем.

Програма Microsoft Office Power Point призначена для створення і редагування слайдів. Основні вимоги до знань роботі в Power Point: створювати новий слайд, застосовувати шаблон оформлення, вставляти малюнки і розміщувати їх в слайді, створювати слайди, що складаються з декількох аркушів, застосовувати графічні ефекти до картинок, набу-

довувати параметри відображення слайду на екрані, зберігати створені документи, редагування малюнків вбудованими засобами програми, роздруковувати документ як весь, так і вибрану групу аркушів.

У програмі Power Point використано багато засобів, вживаних в Microsoft Office Word (редактор зображення, база символів і зображень, об'єкти WordArt, вставлення геометричних фігур і так далі), також вони застосовані в інших частинах пакету Microsoft Office.

Оскільки PowerPoint передбачає роботу зі створення презентації, що містить значну кількість слайдів, програма забезпечує різні режими її перегляду, показ презентації в різних видах. Тому, разом із звичайним режимом перегляду окремого слайду, званим Виглядом слайдів (Slide View), в PowerPoint підтримуються і інші режими, а саме: Вигляд структури (Outline View), Вигляд сортувальника слайдів (Slide Sorter View), Вигляд сторінок заміток (Notes Pages View), і режим Демонстрація (Slide Show). Кожен режим дозволяє працювати з певним елементом даної презентації, і зміни, що вносяться в певному режимі, відбиваються також і в інших видах.

Під час першого запуску PowerPoint користувачеві пропонується ознайомитися з коротким переліком нових можливостей цього застосування під назвою «Що нового в Microsoft PowerPoint» за допомогою програми візуальних прикладів QuickPreview. Після закінчення перегляду нових можливостей розкривається робоче вікно PowerPoint, що містить Корисну пораду в однойменному вікні діалогу.

Програма допомагає створити титульний слайд. Все, що залишається користувачеві, це адаптувати текст вибраного зразка, вставити графіки, діаграми і інші елементи, а також, можливо, змінити дизайн. Майстер автовмісту пропонує декілька добре відпрацьованих планів презентацій різної тематики як вихідний матеріал для презентації. У цьому режимі користувач може зосередитися на роботі над кожним окремим слайдом презентації. Є можливості введення і редагування тексту, додавання і правки графіків, схем і таблиць. Слайд можна різноманітнити власними малюнками, готовими ілюстраціями і текстовими коментарями.

Почавши презентацію за допомогою Майстра автовмісту, ви потрапляєте в режим слайдів, маючи на екрані зразок титульного слайду. Для введення заголовка презентації в авторозмітці титульного слайду необхідно виконати наступні кроки: 1.Клацнути в полі місцезаповнювача Клацання вводить заголовок (Click to add title). Пунктир перетвориться на сіру смугу, а усередині нього з'явиться точка вставки. 2.Ввести заголовок презентації. 3.Аби побачити закінчений слайд, потрібно клацнути де-небудь за межами місцезаповнювача.

При створенні тексту презентації в режимі слайдів можна використовувати всі засоби редагування, які є в режимі структури. Виділивши текст на слайді, його можна видалити, перемістити або скопіювати, використовуючи ті ж кнопки, команди і комбінації клавіш, що і в режимі структури. Для переміщення тексту можна також використовувати техніку «перетягнути і залишити».

Зовнішній вигляд тексту на всіх текстових слайдах визначається зразком слайду, вибраним для даної конкретної презентації. Редагуючи зразок слайду, можна міняти формат тексту відразу у всій презентації. Можна також змінювати параметри зразка слайду, що управляють, для тексту будь-якого окремого слайду, застосовуючи тим самим власний формат.

Деякі параметри форматування тексту, використовувані в PowerPoint, доступні через кнопки панелі інструментів Форматування або через комбінації клавіш. Останні доступні лише як команди меню. Також можна загострити увагу на окремих символах, словах або фразах презентації, змінивши їх шрифт, зображення, розмір або колір; застосувати різні оформлювальні ефекти, такі як тіні і рельєф. Всі ці параметри доступні в діалоговому вікні Шрифт (Font). Зміни, що вносяться до виділеного тексту в діалоговому вікні Шрифт накопичуються. Можна внести деякі зміни (наприклад, вибравши інший шрифт і зображення) за один прохід, а потім повернутися і внести інші (наприклад, змінивши колір). Якщо виділити текст, що вже відформатував, і повернутися в діалогове вікно Шрифт, то всі зміни, внесені до формату до теперішнього моменту, відображуються в установках діалогового вікна. Після виділення тексту для форматування можна також міняти шрифт і його розмір, використовуючи списки, що розкриваються, Шрифт і Розмір панелі інструментів Форматування.

Деякі види форматування тексту можна застосовувати лише до текстового об'єкту в цілому, але не до окремих символів або слів. Ці види включають зміни лівого відступу абзацу, відступу його першого рядка, вирівнювання абзацу і зміна інтервалів між абзацами і усередині них.

У цьому режимі PowerPoint відображує лише текстовий вміст презентації, дозволяючи додавати новий текст або редагувати що існує, не відволікаючись на деталі. Цей режим надає зручні засоби для вибору оптимальної послідовності подачі матеріалу.

Першим кроком створення презентації в режимі структури є введення її назви і списку тем. Назви і теми стають попередніми заголовками слайдів. Теми можна вводити у будь-якому порядку, оскільки пізніше за них завжди можна переупорядкувати.

Ввівши список тем, можна приступити до введення допоміжних положень для них. Всього на одному слайді допускається мати п'ять рів-

нів абзаців маркірованого списку. Кожен рівень відрізняється від попереднього величиною відступу і має свій символ маркера.

Закінчивши введення тим і елементів маркірованих списків, можна відредагувати текст в режимі структури спочатку перемістивши точку вставки у потрібне місце. У PowerPoint простим способом внесення глобальних змін є виділення тексту, призначеного для правки. При цьому зміни, що вносяться, впливатимуть на весь виділений текст, а не на окремі символи. Спеціальний параметр редагування — Автоматичне виділення слів (Automatic Word Selection) істотно спрощує виділення групи слів мишею. Якщо протягнути мишу уздовж будь-якої частини слова, а потім перейти до наступного слова, PowerPoint виділить обоє ці слова. Аби відключити параметр Автоматичне виділення слів, треба вибрати команду Параметри (Options) в меню Сервіс і зняти прапорець Автоматичне виділення слів на вкладці Правка (Edit)[7].

У PowerPoint можна повторювати найрізноманітніші дії: редагування, форматування, перевірку орфографії.

Переваги режиму структури стануть очевидні, як тільки знадобиться переробити текст презентації. У цьому режимі можна поміняти послідовність тим, охоплених презентацією, порядок елементів маркірованого списку, що стосуються деякої теми або що відносяться до різних тем.

Отже, програма Power Point належить до предметно-інформаційних ресурсів, що дозволяє працювати з мультимедійними презентаціями.

2. Переваги мультимедійної презентації у програмі PowerPoint.

Презентація — слово, яке має декілька значень, що характеризують її як процес і як документ: дія, акція (загальнозживане значення): показ нового продукту, подання широкому загалу нової інформації (представлення нової книжки, колекції мод, кінофільму) як рекламна, популяризаторська акція; документ, створений за допомогою комп'ютерної програми; спосіб наочного подання інформації з використанням аудіо-візуальних засобів; електронний документ — набір слайдів для демонстрації аудиторії.

Існує низка рекомендацій щодо створення мультимедійних презентацій, але в них немає чітких остаточних висновків щодо критеріїв створення ефективної презентації. Це пояснюється незначною кількістю наукових експериментальних розробок у цій сфері.

Програма PowerPoint використовує основні досягнення в галузі проектування мультимедійних додатків: наявність гіпертексту, обробки рі-

зворідних даних, можливість публікації в Інтернеті. З огляду на те, що більшість комп'ютерів українських шкіл використовують операційну систему Windows, ці прикладні програмні продукти задовольняють критерію універсальності.

Програма PowerPoint виявилась найбільш успішною у практичній роботі і є сьогодні електронним засобом загального призначення. Вибір даної програми визначається насамперед поширеністю даного пакета в програмному забезпеченні комп'ютера та її уніфікованістю.

Програма PowerPoint дозволяє: використовувати в презентаціях, для підтвердження слів доповідача і більш чіткого вираження думок, графіки, таблиці, діаграми, звуки, музику, і навіть короткі відеофрагменти; миттєво вносити будь-які зміни в презентацію; створювати анімації; використовувати анімаційні переходи від одного слайда до іншого, для сприятливого формування асоціативних зв'язків між фрагментами матеріалу; створювати автоматичні або інтерактивні покази слайдів; публікувати презентацію в Інтернеті або в локальній мережі.

Серед безперечних переваг цієї програми є: виняткова простота і найширші можливості редагування, що дозволяє легко змінювати дизайн, структуру і зміст презентації аж до повної заміни всього змісту, що дозволяє використовувати готову презентацію як основу для швидкого створення іншої презентації; стимулювання активної діяльності учнів не тільки на уроці, але і на етапі підготовки навчального матеріалу [13].

Дидактичними особливостями мультимедійної презентації вважається зростання ролі емоційного чинника у сприйнятті учнями нового матеріалу та полегшення роботи вчителя у досягненні навчальної мети за рахунок підвищення ефективності застосування методів навчання.

Н. Дементієвська, Н. Морзе відносять до переваг мультимедійної презентації: можливість використання для індивідуального перегляду на комп'ютері, а також на заняттях з безпосередньою участю доповідача і без його участі (наприклад, для самоосвіти); можливість адаптувати під особливості сприйняття учнями навчального матеріалу; самостійно визначати тривалість процесу навчання, а також швидкість просування по навчальному матеріалу; забезпечення вільного визначення чергування фрагментів інформації; можливість змінювати, доповнювати чи зменшувати обсяг змістової інформації; легко тиражувати, демонстрація практично на будь-якому комп'ютері[5].

Одна з особливостей презентації у програмі PowerPoint — наявність інтерактивної комп'ютерної графіки. Відомий фахівець у галузі штучного інтелекту Д.А.Поспелов сформулював три основні завдання когнітивної комп'ютерної графіки, які можна віднести до презентації: 1)

створення таких моделей подання інформації, у яких була б можливість представляти однотипними засобами як об'єкти, характерні для логічного мислення, так і ті об'єкти, якими оперує образне мислення; 2) візуалізація тієї сфери людських знань, для якої поки неможливо підібрати текстові описи; 3) пошук шляхів переходу від образів, до формулювання гіпотези про ті механізми і процеси, що приховані за динамікою поданих образів.

Український дослідник Ю. Комаров визначає способи (підходи) до використання мультимедійної презентації на уроках історії: *ілюстративний*, з переважанням візуальних ефектів. Основна увага на таких презентаціях звернута на візуалізацію розповіді вчителя. Розповідь вчителя, а в подальшому, і опитування супроводжується поданням на екрані яскравих малюнків, фотографій тощо; *схематичний*, з конструюванням опорних, структурно-логічних схем; *інтерактивний*, з поєднанням елементів ілюстративного і схематичного підходів.

Використання різноманітного візуального матеріалу, схем і анімацій поєднується, доповнюється залученням уривків з різноманітних джерел; вимагає високого рівня методичної обробки матеріалу. Можна погодитися з Ю. Комаровим, що використання мультимедіа не вносить у педагогічну стратегію нічого принципово нового, але воно збільшує «можливості викладання історії, робить набагато індивідуалізованішим як саме викладання, так і сприйняття історії взагалі»[9].

3. Класифікації, етапи створення і вимоги до мультимедійних презентацій.

У літературі не існує загально визнаної класифікації презентацій за характером змісту та особливостями оформлення. Так, Л. Ястребов пропонує класифікувати презентації PowerPoint за змістом та ступенем використання технологічних можливостей програми: *офіційна* — різного роду звіти, доповіді тощо, в якій необхідно витримати єдиний шаблон оформлення для всіх слайдів, чітку структуру та розміщення на слайдах всіх тез доповіді; *офіційно-емоційна* готується для знайомої аудиторії і використовується з метою передати слухачам деяку офіційну інформацію та здійснити емоційний вплив; *«плакати»* — складається тільки з ілюстративного матеріалу і вся робота з пояснення змісту покладається на доповідача; *«подвійна дія»* — на слайдах презентації крім зображень використовується текстова інформація, яка пояснює зміст слайду або його «розширює»; *інтерактивний семінар* — презентація створюється для проведення заняття в режимі діалогу з аудиторією, коли припускається різноманітні анімації, об'єкти навігації, і, особ-

ливо, — розгалуження презентації: в залежності від відповідей слухачі, їх реакції на запитання і твердження; «*матеріал для самостійної роботи*» має складну структуру і є нелінійною (розгалуженою), матеріал презентації викладений вичерпно, а додатковий матеріал може міститися у гіперпосиланнях або у спеціальних нотатках до слайду; «*інформаційний ролик*». демонструється самостійно і незалежно від доповідача в автоматичному режимі і містить матеріали, розраховані на швидке сприйняття [16]. Подана класифікація не є вичерпною і об'єднує види презентацій за різними ознаками: за впливом на органи зору, слуху; за типом подання інформації; за формою організації роботи з презентацією; за формою її подання, що робить цю класифікацію досить вразливою.

О. Пушкар, залежно від способу презентацій на комп'ютері, розрізняє такі їх види: зі сценарієм; інтерактивна; автоматична. Н. Дементієвська дотримується класифікації за різними ознаками: за кількістю медіа засобів (мультимедіа (звуки, зображення, відео фрагменти), текстова (з мінімальним ілюструванням), комбінована); за призначенням (комерційні (здебільшого рекламного характеру), інформаційні, навчальні тощо); в залежності від цілей (лекційні (викладача), звіт про результати діяльності, проект, дослідження (учнівська робота), тест (як викладача так і учнів); за способом подання слайдів (для супроводу лекції, виступу — з записом голосу лектора чи усним супроводом; слайд-шоу — без супроводу лектора, або із записаним голосом доповідача, комбінована — з усним супроводом, із записаним голосом, частиною якої може бути слайд-шоу); за дидактичними ознаками (учнівська та учительська: проблемна — вступ до теми; інформативна — інструкції, приклади для учнів, форми оцінювання, консультування, яка використовується учнями самостійно впродовж вивчення теми, доступна їм в будь-який час навчального процесу; діагностична, контролювальна — використовується для перевірки знань учнів, самооцінювання наприкінці вивчення уроку, теми, розділу[5].

Російський методист О. Драхлер подає перелік видів презентацій, який за його словами не претендує на науковість і завершеність, але є певним відбитком накопиченого вчительського досвіду: 1) конспект уроку передбачає наявність основних складових традиційного уроку: назва, план, ключові поняття, домашнє завдання тощо і досить часто орієнтований на підручник. Ілюстративний ряд відіграє допоміжну і незначну роль; 2) слайд-шоу притаманне практично повна відсутність тексту з наголосом на яскравих, великих зображеннях або колажах (ставлячи за мету створення певного емоційного настрою, супроводжується музичними фрагментами); 3) «тільки текст», коли дидактичний ефект досягається за рахунок зміни типів використовуваних шрифтів, розміру

шрифту і кольорової гама; 4) анімовані схеми з наголосом на різних графіках і схемах; зображувальний ряд — мінімальний; використовується переважно на повторювально-узагальнювальних заняттях; 5) опорні сигнали, перекладені на мову презентації ідеї В.Шаталова вимагають від учителя володіння найпростішими графічними редакторами (малювання); 6) заповнення таблиці здійснюється учителем поетапного з виведенням на слайд незаповненої таблиці; використовується при систематизації навчального матеріалу; 7) «аналіз картини» у презентації, коли об'єктом вивчення є одна картина, плакат, зображення (або їх невелика кількість), з виділенням вчителем деяких фрагментів цього зображення; 8) тестування, за допомогою відповідних гіперпосилань, відповідь учнів супроводжується певною технологічною процедурою; використовується на уроках тематичного оцінювання; 9) робочий зошит, заповнення якого відбувається після відповідного обговорення в класі; 10) гра. Варіант «ігрового» проведення повторювально-узагальнюючого уроку. Стартовий слайд, при цьому, візуально нагадує табло популярної телегри. Наступний елемент навігації — слайд із правильною відповіддю та коментарем вчителя [6].

О. Худобець, аналізуючи вчительські презентації, поділяє їх на чотири групи: модульні схеми, анімаційні схеми, тести з флеш-анімацією, опорні сигнали під час опрацювання нового матеріалу[15].

На думку О.Мокрогуза, можна виокремити такі види презентацій: *комбінована* (поєднання всіх елементів мультимедіа); *текстова* (перевага текстових та графічних елементів мультимедіа); *наочна* (перевага образної наочності, з можливим залученням аудіо файлів, над текстовими та графічними елементами). Така класифікація є умовною, адже не враховує кількісні показники наявності елементів мультимедіа. Але вона дозволяє визначити тип презентацій.

За дидактичною метою навчальні мультимедійні презентації створюються відповідно до типу уроку, на якому вони застосовуються. Ця залежність може бути покладена в основі класифікації мультимедійної презентації за дидактичною метою та структурою уроку. Не зважаючи на те, що програма з історії для старших класів 2005 року не передбачає проведення уроків формування і вдосконалення вмінь та навичок, закріплення та застосування вмінь та навичок, узагальнення та систематизації знань, вмінь та навичок, ми все ж таки виділяємо МП узагальнення та систематизації знань, вмінь та навичок. Таким чином, класифікація МП за дидактичною метою виглядає наступним чином: МП вивчення нового навчального матеріалу і формування вмінь та навичок; МП перевірки знань, вмінь та навичок (тематичне оцінювання); МП узагальнення та систематизації знань, вмінь та навичок; МП, що

застосовується на комбінованому уроці. Водночас, поєднання елементів мультимедіа в одній презентації може бути різноманітним, включаючи елементи слайд-шоу так й текстової презентації[12].

На думку А.Старєвої етапи підготовки мультимедійної навчальної презентації наступні:

- 1) структурування навчального матеріалу,
- 2) складання сценарію реалізації,
- 3) розробка дизайну презентації,
- 4) підготовка медіа фрагментів (тексти, ілюстрації, відео),
- 5) підготовка музичного супроводу,
- 6) тест-перевірка готової презентації [13].

Дослідники інформаційних технологій Р. Гуревич, М. Кадемія, О. Пушкар виокремлюють у створенні навчальної мультимедійної презентації декілька етапів: *підготовчий*, на якому здійснюється вибір теми, визначається доцільність подання саме цього матеріалу; *формувальний*, на якому складається сценарій майбутньої презентації, який узгоджується з текстовим матеріалом, добираються анімації, ілюстрації, обирається тло (фон), узгоджуються медіа елементи (малюнки, таблиці, анімації, текст, звук, фотоматеріали, відеофрагменти, ілюстрації тощо), які будуть використовуватись в презентації; *композиційний або основний*, що передбачає створення слайдів, з яких складається мультимедійна презентація, відбувається обробка та композиція інформаційних блоків; *завершальний*, коли формується цілісна презентація зі створених слайдів, апробується та перевіряється для виявлення помилок[4].

На думку В. Волинського розробка електронних навчальних посібників, до яких з впевненістю можна віднести мультимедійну презентацію, розпочинається з етапу розробки концепції, на якому визначаються мета, цілі, завдання та етапу проектування самого посібника. Він виокремлює три рівні проектування: теоретико-пошуковий, технологічний, операційний. Це дозволить рухатись від закономірностей навчальної діяльності до методики навчання користувача з використанням, у даному випадку, мультимедійної презентації. На теоретико-пошуковому рівні визначається загальна модель сценарію. Наповнення його конкретним змістом здійснюється на технологічному й операційному рівнях. Відтак, на технологічному рівні створюється програма технології навчання, керування навчальною діяльністю учня. Подальше наповнення змістом здійснюється на операційному рівні: визначаються форми, способи подачі й пояснення навчальної інформації.

Виокремлюють низку вимог до змісту і структури МП: науковість змісту і його відповідність навчальній програмі з можливостями реалізації пізнавально-інформаційних і операційно-діяльнісних компонентів;

наявність інформації, що стимулює пізнавальний інтерес учня; дотримання поетапності формування знань, умінь і навичок учня; формування мотиваційного аспекту навчальної діяльності; креативність подачі та пояснення наукової інформації, виявлення пізнавальних протиріч, взаємозв'язків між явищами і процесами, що вивчаються; мобільність і оперативність користування інформацією.

Загальноприйнято, що мультимедійні технології навчання ґрунтуються на дидактичних принципах: *науковості* — достовірність, наукова обґрунтованість змістового наповнення презентації; *систематичності та послідовності* — почергове та порційне подання навчального матеріалу програмою PowerPoint, формування структури презентації та визначення послідовності подання інформації, структурування навчального матеріалу, виділення основних понять і зв'язків між ними; *пізнавальної активності навчання* — формування ставлення учнів до змісту і процесу їх діяльності, бажання ефективно оволодіти способами діяльності, стимуляція пізнавальних інтересів з допомогою програми PowerPoint до створення умов урізноманітнення організації навчального процесу; *доступності* — урахування вікових та індивідуальних особливостей учнів, вибір оптимального темпу навчання у роботі з МП, що в кінцевому результаті забезпечує досягнення мети навчання учнями з різною базовою підготовкою; *наочності* — супроводження пояснення змісту нового матеріалу, шляхів виконання практичних робіт, візуалізація знань, які потребують образного та абстрактного мислення (Л.Долінер); *комунікації* — організація діалогу між комп'ютером та учнем за допомогою певних повідомлень, підказок, довідок, уточнень (Л.Пресман, А.Верлань, Н. Тверезовська, О. Христіанінов); *синкретичності пред'явлення навчальної інформації* — подання навчальної інформації у комбінуванні тексту, звуку, графіки, відео, анімації; *просторової близькості* — розташування текстової інформації поруч з іншою інформацією; *часової близькості* — одночасне подання пояснення і зображення; *когерентності* — відсутність зовнішніх шумів (включаючи музику), що не стосуються безпосередньо матеріалу; *надмірності* — поєднання візуального ряду (анімації) і розповіді (Ю. Ловигіна, О. Рапуто)[12,13].

4. Мультимедійна презентація як медіадидактична одиниця. Педагогічний дизайн.

Дидактичні особливості застосування мультимедійних презентацій висувають потребу розробки спеціалізованого підрозділу теорії навчання, яку умовно можна назвати медіадидактикою. Медіадидактика займатиметься переважно застосуванням й апробацією медіазасобів у

школі, безперервній освіті і вищій школі. Вона має розглядати питання конструювання й оптимізації процесів навчання, необхідних навчальних умов, психологічних особливостей сприйняття інформації різної модальності. В центрі її уваги мають бути технічні, організаційні і персональні умови застосування апаратури і програмного забезпечення. Медіадидактика «шукає можливості раціонального застосування нових медіазасобів для навчання [10,13].

На сучасному етапі дослідження застосування мультимедійних засобів навчання пов'язано із розробкою теоретичних засад медіапедагогіки, дидактичних концепцій перетворення цілей уроку, обговорення їхньої інтеграції в широку освітню практику. Досвід засвідчує, що використання на уроках різноманітних засобів навчання, а, особливо, їх комплексу, вимагає від учителя знань та опанування принципово новою стороною професії вчителя — режисури уроку. У зв'язку з цим деякі дидакти ввели термін «педагогічний сценарій», пояснюючи необхідністю розв'язання низки завдань, пов'язаних зі структуруванням змісту навчання, зображенням цієї інформації на екрані, розробкою прийомів організації взаємодії між комп'ютером і учнями. Тому при застосуванні мультимедійної презентації на уроці історії має йти не стільки про учбово-методичні комплекти, а про вибудовування дієвого, активного «навчального середовища». Використання презентації на уроці історії дозволяє сьогодні говорити про побудову навчального процесу з «відкритою навчальною архітектурою».

Г. Аствацатуров [1], О. Худобець [15], О. Уваров для характеристики цього процесу запровадили термін «педагогічний дизайн», який є комплексним поняттям, що позначає напрямок педагогічної науки і практики, що вивчає питання розробки навчальних матеріалів, формування навчального середовища і побудови ефективного навчального процесу. Це приведене в систему використання знань (принципів) про ефективну навчальну роботу, (учіння і викладання) в процесі проектування, розробки, оцінки і використання навчальних матеріалів.

У цьому сенсі визначення дизайну, як проектування зовнішнього (естетичного) вигляду предмета або середовища, дуже близьке до терміну «інтерфейс», який можна розуміти і як середовище роботи, і як систему засобів для взаємодії користувача з комп'ютером. Тому під педагогічним дизайном можна розуміти оформлення середовища навчального процесу.

Педагогічний дизайн пов'язаний з питаннями інтеграції мультимедіа-ресурсів в освітню діяльність. Від грамотного планування або дизайну презентації залежить результативність її застосування. Педагогічний дизайн МП складається із сукупності визначених процедур і

компонентів, що у підсумку забезпечують педагогічну ефективність навчальних матеріалів презентації. Так, при підготовці презентації з історії, акцент у дизайні повинен робитися на асоціативному і логічному сприйнятті матеріалу, для унаочнення варто використовувати схеми, графіки і діаграми, документи, при цьому текст повинен бути структурованим. Весь стиль оформлення презентації має відповідати визначеним вимогам естетики.

Певна сукупність усної, наочної, текстової інформації перетворює слайд презентації у дидактичну одиницю, яку ми визначаємо як навчальний елемент. Г.Аствацатуров визначає дидактичну одиницю як логічно самостійну частину навчального матеріалу, за своїм обсягом та структурою відповідною таким компонентам змісту як поняття, теорія, закон, явище, факт, об'єкт тощо. Дидактична одиниця складається з одного або декількох фреймів — мінімального опису явища, факту, об'єкта, при видаленні з якого якої-небудь складової частини дане явище, факт або об'єкт перестають упізнаватися (класифікуватися), а опис утрачає сенс.

Функціонально фрейм визначається як спосіб подання знань, засіб організації пам'яті і облік всієї інформації про досліджуване явище та може застосовуватися для демонстрації та інтерпретації його структури. Подання матеріалу у презентації через фрейм має низку переваг: структурованість, компактність і логічний взаємозв'язок між частинами, що сприяє якості засвоєння; можливість бути вбудованою в будь-яке навчальне середовище, наприклад, мультимедійне[13]. Таким чином, готуючи мультимедійну презентацію і розглядаючи слайд як дидактичну одиницю, вчитель має чітко уявляти, які навчальні завдання він прагне реалізувати цим епізодом, якими засобами він досягне їхньої реалізації.

Практичне заняття №3-4

Тема: Створення навчально-історичної мультимедійної презентації у програмі MS PowerPoint (4 год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про створення навчальної мультимедійної презентації у PowerPoint; узагальнення знань стосовно досвіду використання мультимедійних навчальних презентацій на уроках історії та вимог до змісту і структури презентації. Формувати та удосконалювати вміння: створювати слайди стандартної презентації, здійснювати управління показом презентації.*

План

1. Етапи створення навчальної мультимедійної презентації.
2. Створення слайдів стандартної презентації у PowerPoint.
3. Використання спеціальних ефектів презентації. Додавання анімаційних та звукових ефектів до навчальної презентації.
4. Управління показом презентацій.
5. Вимоги до змісту і структури презентації.
6. Досвід використання мультимедійних навчальних презентацій на уроках історії.

Література

1. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії [Електронний ресурс] / О. В. Бовкун. — Режим доступу: <http://klasnacinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html>
2. Дементівська Н.П. Проектування, створення та використання навчальних мультимедійних презентацій як засобу розвитку мислення учнів [Електронний ресурс] / Н. П. Дементівська, Н. В. Морзе // Інформаційні технології і засоби навчання. Електронне наукове фахове видання. — 2007. — № 1 (2). — Режим доступу : <http://www.ime.edu-ua.net/em2/emg.html>.
3. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.
4. Мокрогуз О.П. До питання методики застосування мультимедійної презентації PowerPoint на уроках історії // Історія України. Шкільний світ. — 2010. — №11
5. Мокрогуз О.П. Методика застосування мультимедійних презентацій у навчанні історії старшокласників: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / О.П.Мокрогуз. — Бердянськ, 2010.
6. Поняття комп'ютерної презентації. Робота з програмою PowerPoint [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://ua.convdocs.org/docs/index-111.html>
7. Худобець О.А. Доповнити, а не підмінити: З досвіду роботи щодо застосування презентаційних технологій при проведенні уроків історії / О.А.Худобець // Історія в школах України. — 2005. — N3. — С. 2-5

Самостійна робота

1. Основні принципи дизайну презентації і слайдів. Композиція презентації.
2. Колористика. Ергономіка. Стильове оформлення презентації.

3. Анімація в MS PowerPoint: створення анімаційних карт, 2-х вимірних анімацій і тривимірних моделей. Флеш-анімації.
4. Обробка ілюстрацій у MS PowerPoint. Програми для обробки ілюстрацій, схем, графіків тощо.
5. Технології MultiPoint Mouse (програма Microsoft Mouse Mischief).

Індивідуальна робота

1. Проаналізуйте готові презентації (наприклад, «Азія та Африка в сучасному світі», «Східна Європа з 1945 по 2010рр», «Світ напередодні війни») з точки зору ергономіки та колористики. Зробіть необхідні зміни у презентації (на вибір). Зверніть увагу на Додаток 2 посібника!
2. Проаналізуйте одну з виконаних раніше презентацій (наприклад, «Народні промисли Росії»). Які зауваження до оформлення ви маєте? Запропонуйте, як зробити презентацію цікавішою. Проаналізуйте використані автором графічні об'єкти. Додайте або змініть анімаційні та звукові ефекти у готовій презентації.
3. Розробіть самостійно дві мультимедійні презентації з історії про будь-яку країну світу і ключову подію (українська мова, 15 слайдів). Вони мають різнитися за дидактичною метою: — одна з них для вивчення нового навчального матеріалу; — друга для узагальнення та систематизації знань, умінь та навичок учнів.

Методичний матеріал до практичного заняття №3-4

Під час виконання цього практичного заняття головним завданням буде створення навчальної мультимедійної презентації на історичну тематику у програмі MS PowerPoint, що відповідатиме всім сучасним методичним вимогам. Для успішного виконання цього завдання наведемо наступну інформацію:

Основні принципи дизайну презентації і слайдів. Незважаючи на те, що дизайн — це творчий процес і, як більшість інших творчих процесів, напряду залежить від індивідуальності автора, його таланту, усе ж таки він базується на ряді принципів, дотримання яких дає змогу створювати якісні продукти. Для успішного дизайну необхідно дотримуватися законів композиції, колористики та ергономіки:

- композиція (лат. compositio — складання, зв'язування) — наука про узгодження складових об'єкта для надання йому зовнішньої привабливості та функціональності, а також і результат такого узгодження;
- колористика — наука про колір, його властивості, особливості сприйняття кольорів людьми різних вікових і соціальних категорій тощо;

- ергономіка (грец. ε. ρυον — робота, νόμος — закон) — наука про ефективність використання людиною пристроїв, засобів, інструментів на основі врахування особливостей побудови та функціонування людського організму.

Їх вимоги визначають основні принципи дизайну будь-яких об'єктів, у тому числі презентацій і їхніх складових — слайдів.

Композиція презентації. Під час розробки композиції презентації слід визначити цілі її створення та призначення. Залежно від цього планується приблизна кількість слайдів і об'єктів, які будуть на них розміщені. Визначається структура презентації, використання у ній слайдів різних типів, а також система навігації — переходи від одного слайда до іншого, наявність гіперпосилань та інших елементів керування. Потім переходять до розробки композиції (структури) кожного зі слайдів.

При цьому враховуються наступні властивості композиції:

- Цілісність — властивість, яка створює у глядача відчуття єдиного цілого. Усі елементи презентації мають бути чимось зв'язані — єдиним стилем оформлення, підходом до реалізації анімації, стандартним для даної презентації розміщенням елементів, що повторюються, тощо.

- Виразність — властивість, що визначає, наскільки точно подається основна ідея презентації чи окремого слайда. Її високий рівень досягається вмілим використанням контрастних кольорів, зміною форми об'єкта, розміщенням у центрі слайда найбільш важливого або розміщенням його у прості геометричні фігури — круг, овал, квадрат, трикутник.

- Динамічність — властивість, яка вказує на швидкість зміни станів об'єкта. Для забезпечення високої динамічності використовують зміну пропорцій окремих об'єктів. Спрямована або видовжена вліво чи вправо форма об'єкта відображає динамічність. Так, наприклад, кнопка для початку відтворення аудіо- чи відеокomпозицій у більшості програвачів має зображення трикутника з вершиною, спрямованою вправо — ознаку динамічності, а кнопка зупинки — зображення прямокутника — ознаку статичності. Також ефект динамічності досягається використанням похилих відрізків і кривих.

- Симетрія і асиметрія — властивості композиції, що вказують на взаємне розміщення об'єктів. Симетричне розміщення об'єктів підкреслює статичність, надійність і гармонійність композиції, а асиметрія — здатність до швидкого розвитку та готовність до змін, мобільність композиції.

Вважається, що наявність берегів у слайда надає відчуття простору, а їх відсутність — зменшує комфортність, створює почуття замкнутості.

Колористика. Фізіологи та психологи вже давно вивчають вплив дії світла і кольору на фізичний та емоційний стан людини. Для створення

ефективної та гармонійної презентації слід правильно вибрати її основний колір.

Основний колір презентації — це колір тла більшості слайдів, який створюватиме загальний настрій глядача.

Під час вибору основного кольору слід зважати на так звану психологічну характеристику кольорів, яка відбиває вплив кольорів на психічний стан людини. Цей вплив може відрізнятися залежно від віку, соціального статусу та настрою людини. Однак у більшості випадків кольори мають таку психологічну характеристику:

- червоний — енергійний, агресивний, збуджуючий, на певний час активізує всі функції організму, піднімає настрій;
- жовтий — зменшує втомлюваність, стимулює органи зору і нервову систему, сприяє розумовій діяльності та вирішенню проблем;
- зелений — фізіологічно найбільш сприятливий для людини, зменшує напругу і заспокоює нервову систему, на тривалий час збільшує працездатність, сприяє критичному і вдумливому підходу до вирішення проблем, зменшенню кількості помилок у прийнятті рішень;
- блакитний — знижує значення більшості фізіологічних властивостей організму — пульсу, тиску, тону м'язів, сприяє виникненню відчуття розчарування та підозри;
- синій — за дією схожий з блакитним, з більш вираженим ефектом, коли заспокоєння може переходити в пригнічення;
- фіолетовий — у чомусь поєднує властивості синього й червоного, може викликати неврівноваженість, відчуття незахищеності.

Наведені характеристики впливу деяких кольорів на психічний стан людини можуть також відрізнятися залежно від інтенсивності кольорів. Так зменшення інтенсивності та яскравості кольору зменшує інтенсивність його дії на психіку людини.

Слід також зважати на те, що простим, насиченим кольорам та їх контрастному поєднанню надають перевагу люди зі здоровою, не втомленою психікою. До цієї категорії належать діти, підлітки, люди фізичної праці, а також з прямим і відкритим характером. Для підтвердження цього положення достатньо звернути увагу на кольорову гаму творів ужиткового мистецтва та виробів, призначених для дітей, особливо дошкільного віку. Вона збуджує і активізує діяльність. Малонасичені кольори з тонким поєднанням відтінків та плавним переходом від одного відтінку до іншого викликають заспокоєння, потребують більш тривалого і вдумливого спостереження об'єктів, їм надають перевагу люди з доволі високим культурним рівнем, середнього та похилого віку, з інтелектуальним спрямуванням трудової діяльності, а також люди зі втомленою або дуже чутливою нервовою системою. Тому ці кольори

переважають в одязі людей старшого покоління, в інтер'єрі музеїв, лікарень.

Психологічне сприйняття кольорів, а також певні усталені поєднання значень кольорів у житті людини активно використовують у різних галузях: — на етикетках і в рекламі молочних продуктів переважають білий і зелений кольори як символи чистоти і природності; — коричневий колір у презентації кави підсилює відчуття консерватизму і стабільності; — на концертах рок-музикантів, в їхніх атрибутах переважають яскраві кольори з шокуючим поєднанням — червоний, помаранчевий, пурпуровий, фіолетовий, чорний для підсилення ефекту активності, протесту, відходу від стандартів; — страхові компанії обирають сині та коричневі кольори для створення ефекту спокою та впевненості в завтрашньому дні, але доволі часто використовують і фіолетовий для стимулювання тривожних відчуттів і потреби захиститися; — відома мережа закладів швидкого харчування «Макдональдс» використовує в своєму оформленні поєднання жовтого і червоного кольорів, які стимулюють апетит і посилюють відчуття голоду.

На вибір основного кольору презентації впливають умови її демонстрації.

Для перегляду на екрані монітора слід вибирати темні відтінки кольорів для тла, через те, що яскраві кольори втомлюють користувача.

Якщо ж презентація буде демонструватися на екрані з використанням мультимедійного проектора або роздруковуватися на папері, то основний колір має добиратися зі світлих відтінків.

Крім основного кольору виокремлюють кілька допоміжних, які в сукупності складуть кольорову гаму презентації. Під час добору кольорів варто зважати на гармонійність поєднання основного та допоміжних. Для створення кольорової гами презентації можна використати кольорове коло. У цьому кольоровому колі 12 секторів. Чим ближче вони розміщені один до одного, тим більш гармонійним є їх поєднання. Див. Малюнок 1.

Для презентації можуть бути використані певні поєднання кольорів:

- контрастні — два кольори, між якими на кольоровому крузі знаходяться три проміжні кольори, наприклад синій і червоний, фіолетовий і помаранчевий тощо;

- додаткові — два кольори, що розміщені один напроти одного на кольоровому крузі, наприклад синій і помаранчевий, фіолетовий і жовтий тощо;

- монохроматичні (відтінкові) — кольори, що розміщені в одному секторі на кольоровому колі. Це фактично один колір з різною насиченістю.

- теплі — кольори, що розміщені в правих секторах кольорового кола від червоного до жовто-зеленого;
- холодні — кольори, що розміщені в лівих секторах кольорового кола від пурпурного до зеленого.

Як правило, в кольоровій гамі презентації використовується 2–3 кольори. Можуть також використовуватися 2–3 кольори, що є відтінками основного і додаткових кольорів.

Складовою кольоровою гами презентації і кожного зі слайдів є колір символів тексту. У правильному доборі кольорів символів тексту може допомогти таблиця, що відображає рівень розпізнавання (читабельності) тексту на певному тлі.

Колір тла	Колір символів	
	Добре поєднуються	Погано поєднуються
Чорний	Білий Помаранчевий Червоний Жовтий	Синій Фіолетовий Зелений
Білий	Чорний Синій Червоний Зелений	Бліді відтінки всіх кольорів
Червоний	Чорний Білий Жовтий Помаранчевий	Синій Зелений Фіолетовий
Помаранчевий	Чорний Білий Жовтий	Зелений Синій Блакитний
Жовтий	Чорний Зелений Синій Червоний Блакитний	Білий Бліді відтінки всіх кольорів
Зелений	Білий Червоний Блакитний	Чорний Синій Фіолетовий
Блакитний	Чорний Білий Жовтий	Зелений Фіолетовий
Синій	Білий Червоний Жовтий Помаранчевий	Чорний Зелений
Фіолетовий	Білий Червоний Помаранчевий Жовтий	Чорний Зелений Синій

Мал. 1. Поєднання кольорів символів і тла (фону)

Звичайно, слід зважати на те, що кольори можуть різними людьми сприйматися по-різному. Проте існує закономірність — чим контрастніший текст від тла, тим краще він читається.

На ефективність сприймання тексту в презентаціях значно впливають вид шрифту, його розмір, використання ефектів накреслення та загальний обсяг тексту на слайді презентації. Так вважають, що:

- шрифти без засічок (наприклад, Arial) сприймаються краще, ніж із засічками (наприклад, Times New Roman);
- розмір символів повинен бути достатнім для розпізнавання з найвіддаленішого кутка аудиторії, де проходить демонстрація;
- чим більше використовується фрагментів тексту з різним накресленням (наприклад, курсив або підкреслення), тим гірше сприймається текст;
- чим менше тексту на слайдах, тим краще сприймається презентація.

Ергономіка. Ергономіка як наука, що вивчає поряд з іншими питаннями й систему рухів людини в процесі виробничої діяльності, доволі широко використовується під час проектування інтерфейсів користувача. Впровадження її досягнень дає змогу створити комфортні умови в роботі з відповідним програмним забезпеченням, сприяти збереженню здоров'я та зниженню втоми, підвищенню ефективності праці. Так, під час створення презентацій слід продумувати розміщення елементів керування таким чином, щоб користувачу не доводилося постійно переміщувати вказівник з одного краю слайда на інший, щоб елементи керування чітко розрізнялися між собою, розміри забезпечували їх швидкий вибір тощо.

Стильове оформлення презентацій. Користувач під час створення нової презентації на основі шаблону або існуючої презентації вибирає і певний стиль її оформлення. Під стилем розуміється сукупність властивостей різних об'єктів. Відповідно стиль оформлення слайда задає формат символів (шрифт, розмір символів, накреслення, ефекти, колір тощо); тла (колір, наявність, розміщення та вид графічних об'єктів); додаткові кольори; графічних та інших об'єктів.

У будь-який момент роботи над презентацією користувач може змінити стиль її оформлення. Для цього використовуються так звані теми презентації. Професійні дизайнери — розробники тем враховували основні принципи дизайну слайдів, і тому користувачу-початківцю PowerPoint з метою уникнення помилок краще використовувати вже існуючі теми.

Для використання певної теми оформлення презентації слід виконати такий алгоритм:

1. Створити нову презентацію одним з відомих вам способів або відкрити існуючу.
2. Вибрати на Стрічці вкладку Конструктор.
3. У групі Тем вибрати в списку потрібну тему оформлення.

Зазначені зміни всієї теми, кольорів, шрифтів і стилів тла можна застосувати до всіх слайдів презентації або тільки до виділених. Для вибору способу застосування змін необхідно у контекстному меню ескізу теми вибрати варіант застосування — до всіх слайдів або тільки до виділених.

Вибравши певну тему, користувач у подальшому може змінити кольори, шрифти, ефекти та стилі тла. Для зміни кольорової гами оформлення слайдів слід виконати Конструктор → Теми → Кольори і в списку з наборами кольорів вибрати потрібний.

Змінити оформлення презентації можна також за допомогою тла слайдів. Для цього використовують елементи керування групи Тло на вкладці Конструктор. У цій групі два елемента керування — кнопка відкрити списку Стил тла та прапорець Приховати зображення тла. Вибір кнопки відкриває список із 12 зразків оформлення тла презентації, а встановлення позначки прапорця приховує графічні об'єкти (лінії, графіки, рисунки), які є елементами оформлення тла. Розширені можливості з налаштування тла слайдів презентації користувач може отримати, відкривши вікно Формат тла. Можна використати один із способів заливки — суцільну, градієнтну або з використанням текстури чи рисунка з файлу; перетворити рисунок на текстуру — тобто розмножити рисунок на всю поверхню слайда; встановити рівень прозорості заливки тощо. Для застосування встановлених однієї з тем оформлення презентації налаштувань тла для всіх слайдів презентації слід вибрати відповідну кнопку внизу вікна[6].

Створення анімаційних карт у PowerPoint. Анімаційні можливості програми MS PowerPoint дозволяють вказувати напрямок руху об'єктів, що необхідно, зокрема, для створення анімаційних карт історичної битви. Для цього знадобиться карта місцевості, на якій розверталася битва, і зображення воїнів, відскановані з книги або атласу й збережені у форматі *.gif.

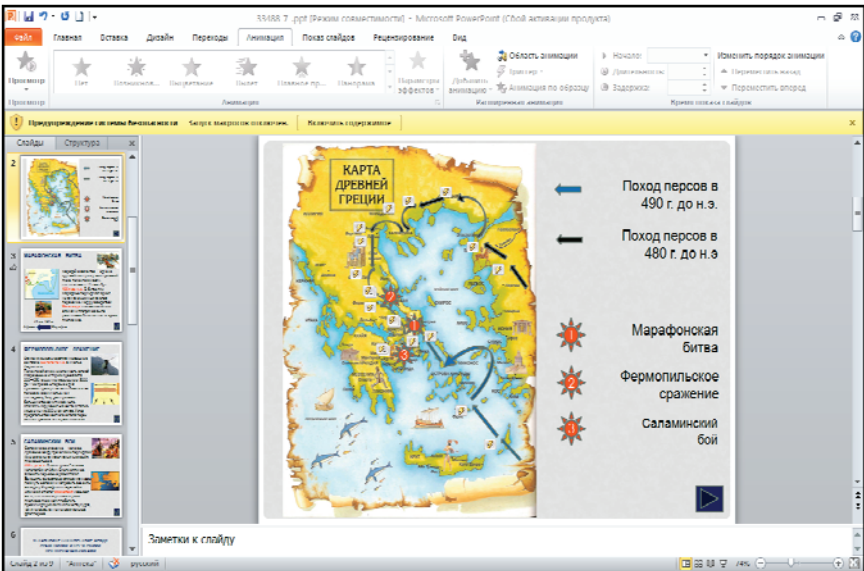
Вибираємо «чистий» (новий) слайд і вставляємо тло й фігурки воїнів (меню «Вставка» — «Малюнок»). Потім розставляємо воїнів на відповідні позиції. Для початку анімації битви скористаємося меню «Анімація» — «Настроювання анімації». На слайді виділяємо об'єкт, що повинен почати рух першим. Потім на бічній панелі натискаємо кнопку «Додати ефект» і виконуємо операцію: «Шляхи переміщення» — «Намалювати користувальницький шлях», вибираючи один із пропонуєваних варіантів: «Лінія», «Крива», «Полілінія», «Мальована крива». Малюємо на слайді необхідну траєкторію руху й повторюємо ці операції для інших об'єктів.

Кожна дія створеного анімаційного ролика може виводитися на екран або автоматично, або поступово (кожне нове переміщення буде відбуватися після натискання лівою кнопкою миші в режимі перегляду слайда). Автоматичне відтворення потребуватиме додаткового налаштування деяких параметрів. Для цього на панелі збоку в діалоговому вікні «Початок» вибирається:

1) «З попередньої» (дія двох або більше об'єктів буде відтворюватися одночасно) або

2) «Після попереднього» (необхідно вказати часовий інтервал між двома діями). У вікні переліку анімаційних об'єктів знаходимо об'єкт, з яким працюємо в цей час. Клацнувши за назвою об'єкта, відкриваємо вікно «Користувальницький шлях», вибираємо закладку «Час» і встановлюємо необхідні параметри. Зразок анімаційної карти на Малюнку 2.

Процес створення анімаційної карти битви триває близько години, максимум півтори. Але в такого способу створення анімаційних роликів є ряд недоліків. Назвемо дві найбільш істотних: — швидкість відтворення залежить від потужності комп'ютера; — синхронізація звуку й відеоряду в силу вищезгаданої причини є проблемою. Через це подібні ролики краще робити в спеціалізованих програмах (Adobe Flash) і потім імпортувати в презентацію[3].



Мал. 2. Зразок анімаційної карти в PowerPoint

Знайомство с Microsoft Mouse Mischief. Mouse Mischief — це один з продуктів Microsoft, що розроблено спеціально для застосування в школах й інших навчальних закладах. Ця нова програма дозволяє створювати в PowerPoint по-справжньому інтерактивні слайди. Завдяки їй до презентації можна легко додавати питання, і учні під час уроку зможуть за допомогою звичайних мишок, підключених до ПК викладача, давати на них відповіді. Такий варіант значно дешевше, ніж використання спеціальних пультів для голосування — знадобиться тільки достатнє число USB-мишок, а спільна робота школярів на уроці дуже добре позначатися на результатах навчання.

Для знайомства з можливостями програми зверніться до посилання <http://www.microsoft.com/rus/multipoint/mouse-mischief/default.aspx>

Завантажте і подивіться демонстраційний ролик.

Далі можна переглянути варіанти використання Microsoft Mouse Mischief: <http://www.microsoft.com/rus/multipoint/mouse-mischief/lessons.aspx>

Після цього обґрунтуйте бажаність використання Mouse Mischief у Вашій роботі та запропонуєте варіанти використання цієї програми у навчанні історії.

Досвід використання мультимедійних навчальних презентацій на уроках історії показує, що педагоги-практики для їх підготовки користуються як добре відомим програмним засобом — Microsoft PowerPoint, так і спеціалізованими редакторами: Macromedia Flash, Picasa, Photodex ProShow та ін. Зокрема, програма Picasa (Google, Inc.), дозволяє легко виокремлювати статичні й динамічні зображення з Інтернету; зручно, швидко проектувати як слайд-шоу, так і навчальні фільми; додавати до проекту текстові й звукові коментарі; створювати колажі із статичних зображень тощо.

За способом використання презентації поділяють на дві їх групи: презентації для супроводу доповіді (лекції) і індивідуальні проекти. Перша органічно вписується в структуру уроку, супроводжуючи розповідь учителя. Друга є однією з провідних форм особистісно-орієнтованого навчання.

Велику роль відіграє презентація під час узагальнення матеріалу, коли в темі є наскрізні поняття та необхідно скласти узагальнювальну схему чи таблицю. Наприклад, у темі «Провідні держави світу в 20-30-х рр. XX ст.» це поняття демократія й тоталітаризм, диктатори, світова економічна криза.

Особливо цікавими є презентації-загадки, коли отримуючи певну інформацію на початкових слайдах, учні дають відповідь на запитання. Така форма дозволяє проводити різні види роботи — фронтальну, гру-

пову, індивідуальну. Ефективним прийомом аналізу і узагальнення навчального матеріалу є створення таких завдань учнями самостійно, або завдання поставити запитання до вже готових презентацій(у цьому випадку учні дуже активні якщо робота проводиться в групах — одна група ставить запитання з теми, друга — створює презентації з елементами відповіді).

Існують також безтекстові презентації, що супроводжуються музикою та несуть емоційне навантаження — наприклад «Голодомор», «Війна», «Крути», «Афганістан».

Найбільш незамінними презентації стають при викладенні тем з історії культури та економіки. У першій — це твори, автори, тенденції, віртуальні екскурсії в музеї (до речі тут пригодиться новий ресурс від Google — Арт-проект — <http://www.googleartproject.com>), в другій — цифри, діаграми, графіки[1].

Щодо учнівських презентацій то незамінними вони є у позаурочній діяльності — для різного роду проєктів, виховних заходів.

Загалом форми і місце використання презентації (або навіть окремого її слайда) залежать, звичайно, від змісту уроку, виховного заходу, цілей заняття, які ставить перед собою і учнями вчитель.

Змістовий модуль 3

Можливості обробки навчального історичного матеріалу у програмах Microsoft Office: Word, Publisher, Excel та інших

ЛЕКЦІЯ

План

1. Текстовий редактор MS Word: уведення, виділення та правка.
2. Текстовий редактор MS Word: пошук та заміна тексту; перевірка орфографії; переміщення по документу.
3. Текстовий редактор MS Word: форматування; використання стилів; нумерування та маркірування списків, заголовків, сторінок і рядків; розриви сторінок та розділів; колонтитули; утворення колонок.
4. Опис програми Microsoft Publisher. Створення публікації в MS Publisher.
5. Допоміжні програми Microsoft Office (Excel, Access, Visio, Picture Manager, SharePoint Designer тощо). Взаємодія додатків.

Література

1. Берлинер Э.М., Глазырина И.Б., Глазырин Б.Э. Microsoft Office 2003 — М: ООО «Бином-Пресс», 2007 г. — 576 с.
2. Гукин Дэн Word 2010 для чайников — Издательство «Диалектика», 2010, 352с.
3. Десятов Д. Л. Можливості комп'ютерної програми «MS Publisher» та її використання на уроках історії / Д.Л. Десятов // Історія та правознавство. — 2006. — № 3. — С. 27-29
4. Иванов В. Microsoft Office System 2003: Учебный курс. СПб.: Питер; Киев, Издательская группа ВНУ, 2004.- 640 с.
5. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592с.
6. Информатика. Практикум по технологии работы на компьютере. (Учебное пособие) Под ред. Макаровой Н.В. — 2-е изд. — М., 2005. — 256с.
7. Ловыгина Ю.И. Мультимедийные технологии педагогического дизайна [Электронный ресурс] / Ю. И. Ловыгина // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по по-

вышению икт-компетентности». — Режим доступу: http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf с. 147-151

8. Методика использования мультимедиа технологий на уроке [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://sch19.minsk.edu.by/main.aspx?uid=87101>

9. Сагман Стив. Microsoft Office 2003. Русская версия. Пер. с англ. Осипова А.И. — М.: ДМК пресс, 2004. — 544 с.

10. Фролов И.М. Энциклопедия Microsoft Office 2003 /И.М. Фролов. — М.: Бук-пресс, 2006. — 912с.


1. Текстовий редактор MS Word: введення, виділення та правка

Word — один із програмних продуктів фірми Microsoft, мабуть, найпоширеніший у світі, входить до складу інтегрованої системи Microsoft Office.

Основні можливості Word: 1. Створення, відкриття, закриття, вставка документа. 2. Введення та правка тексту. 3. Виділення, копіювання, переміщення фрагментів документів. 4. Форматування шрифтів та абзаців. 5. Розмітка сторінки. 6. Створення та правка таблиць. 7. Перевірка орфографії. 8. Створення та правка діаграм, формул та малюнків. 9. Попередній перегляд та друк документів.

Однією з основних особливостей будь-якого текстового процесора є автоматичне розміщення тексту у рядках та на сторінках. Це означає, що при введенні немає ніякої потреби слідкувати за закінченням рядка чи сторінки (як під час друку на машинці). Word автоматично переносить слово (повністю або частково, якщо дозволено перенос), яке не вміщується у рядку, на наступний рядок, а рядок, що не вміщується на сторінці, на наступну сторінку. В разі необхідності перейти на наступний рядок, до досягнення кінця попереднього, треба натиснути одночасно клавіші SHIFT та ENTER, що буде позначено на екрані символом ↵. Перехід на нову сторінку, здійснений Word автоматично, позначається на екрані пунктирною лінією. У разі необхідності перейти на наступну сторінку, до закінчення попередньої, треба одночасно натиснути клавіші CTRL та ENTER, що буде позначено на екрані пунктирною лінією зі словами «Розрив сторінки».

Для кращого сприйняття будь-який текст розбивається на абзаци. Ознакою переходу на новий абзац є натискання клавіші ENTER. Кінець абзацу на екрані позначається символом ¶. Введені пропуски (проміжки) між словами на екрані позначаються точками (в деяких старих

шрифтах — квадратиками). Ці точки, так само як і значки ⌵ та ¶, не виводяться при друкуванні документа. Щоб відключити зображення точок та інших символів, що не друкуються, натисніть кнопку стандартної панелі інструментів  — «Не друковані символи». Хоча такі символи і «засмічують» екран під час введення тексту, вони часто допомагають зрозуміти чому Word автоматично розмістив текст саме так, тому при виникненні незрозумілості з розміщенням тексту радимо обов'язково вмикати цю кнопку.

Для вставки спеціальних символів, букв інших національних алфавітів та інших нестандартних символів (зокрема, математичних) призначена команда «Символ» у меню «Вставка».

Щоб швидко вводити необхідні символи, призначте для них «гарячі клавіші». Для цього виберіть команду «Символ» у меню «Вставка» а потім потрібну вкладку. Виберіть необхідну букву або символ. Натисніть кнопку «Клавіша». В полі «Нове поєднання клавіш» введіть потрібне сполучення клавіш. Натисніть кнопку «Призначити».

Word також автоматично замінює деякі сполучення клавіш символами. Наприклад, символи «-->» замінюються стрілкою →. Інші варіанти подані нижче у таблиці.

Введіть	Щоб утворити	Введіть	Щоб утворити
(c)	©	:(☹
(r)	®	<--	←
(tm)	™	<==	⇐
:)	☺	<=>	↔
:	☹	==>	➔

Для введення нового тексту замість виділеного тексту потрібно, щоб при цьому у меню «Сервіс», команда «Параметри...», вкладка «Правка», вікно діалогу «Параметри правки», був встановлений прапорець «Замінювати виділений фрагмент при вводі».

Для вставки поточної системної дати та часу виконайте команду «Дата і час» з меню «Вставка», а потім оберіть потрібний формат.

Для встановлення та зміни параметрів введення та редагування виберіть у меню «Сервіс» команду «Параметри», а потім вкладку «Правка». У вікні діалогу «Параметри правки» встановіть потрібні прапорці.

У документ, що готується Word'ом, можна вводити не тільки текстову інформацію. Серед багатьох видів нетекстових об'єктів, які можна вводити за допомогою відповідних команд із меню «Вставка», виокре-

мимо математичні формули, рисунки, діаграми, таблиці тощо. Техніка роботи з цими об'єктами буде пояснена у відповідних розділах.

Виділення тексту та рисунків за допомогою миші.

Щоб виділити	Дія
Будь-який елемент або фрагмент тексту	Встановіть покажчик у початок виділення та, утримуючи натиснутою кнопку миші, виділіть текст
Слово	Вкажіть на слово та двічі натисніть кнопку миші
Рисунок	Вкажіть на рисунок та натисніть кнопку миші
Рядок тексту	Перемістіть покажчик у лівий край рядка так, щоб він змінив вигляд, після чого натисніть кнопку миші
Декілька рядків тексту	Перемістіть покажчик у лівий край рядка так, щоб він змінив вигляд, після чого, натиснувши та утримуючи кнопку миші, виділіть декілька рядків
Речення	Утримуючи натиснутою клавішу CTRL, натисніть кнопку миші, встановивши покажчик у будь-якому місці речення
Абзац	Перемістіть покажчик у лівий край рядка так, щоб він змінив вигляд, після чого двічі натисніть кнопку миші у будь-якому місці абзацу
Декілька абзаців	Перемістіть покажчик у лівий край рядка так, щоб він змінив вигляд, після чого двічі натиснувши та залишивши натиснутою кнопку миші, виберіть декілька абзаців
Весь документ	Перемістіть покажчик у лівий край тексту в будь-якому місці документа так, щоб він змінив вигляд, після чого тричі натисніть кнопку миші
Колонтитули	Встановивши поточну позицію курсору в області колонтитулів, перемістіть покажчик у лівий край колонтитулу так, щоб він змінив вигляд, після чого тричі натисніть кнопку миші. В режимі макету двічі натисніть кнопку миші, установивши покажчик на неяскравий текст колонтитулу (щоб перейти до нього), після чого тричі натисніть кнопку миші, установивши покажчик ліворуч від колонтитулу
Зауваження та висновки	Встановивши курсор у відповідну область, перемістіть покажчик у лівий край тексту так, щоб він змінив вигляд, після чого тричі натисніть кнопку миші
Вертикальний блок тексту (крім тексту усередині комірки таблиці)	Утримуючи натиснутою клавішу ALT, встановіть покажчик у початок виділення та, натиснувши кнопку миші, виділіть блок тексту



Щоб вибрати діапазон елементів, вкажіть перший та останній елементи списку, утримуючи натиснутою клавішу SHIFT. Щоб вибрати елементи у довільному порядку, вкажіть їх по чергову, утримуючи натиснутою клавішу CTRL.



Для виділення всього документа виберіть команду «Виділити все» у меню «Правка». При цьому команда «Виділити все» виділяє весь текст та рисунки у вікні або області, де знаходиться курсор. Так, при вміщенні курсору в область виноска буде виділена вся область виноска.

Якщо потрібно продовжити процес виділення у бік збільшення чи зменшення виділеного фрагмента, натисніть клавішу SHIFT і перемістіть курсор у потрібне місце.


Для зняття зробленого виділення достатньо перемістити курсор у будь-яке інше місце (не натискаючи клавішу SHIFT) за допомогою клавіш управління курсором, або зафіксувавши інше положення курсору миші.

Після натискання на клавішу F8 у рядку стану Word з'являються виділені літери ВДЛ. Це означає, що Word перейшов у режим виділення. У цьому режимі переміщення курсору (за допомогою клавіатури чи миші) виділяє покритий переміщенням текст. Друге натискання F8 виділяє слово, третє — виділяє речення, четверте — виділяє абзац, п'яте — весь документ. Щоб відключити цей режим після виділення потрібного фрагменту, двічі натисніть мишею на літери ВДЛ або натисніть клавішу ESC.

Правка (редагування) тексту і відміна або повторення останньої дії здійснюється через вибір команди «Відмінити_» або «Повторити_» у меню «Правка». Назва команди «Відмінити_» («Повторити_») змінюється на «Не можна відмінити_» («Не можна повторити_»), якщо останню дію неможливо відмінити (повторити). Вказані операції можна також реалізувати за допомогою кнопок стандартної панелі інструментів  — «Відмінити» та  — «Повторити».

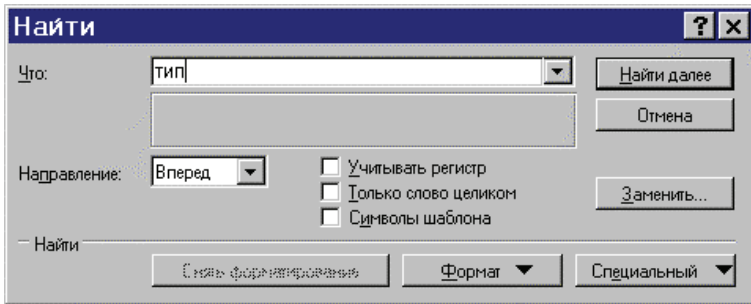
Копіювання та переміщення тексту за допомогою буфера здійснюється через виділення фрагменту, який необхідно копіювати, перемістити або видалити. Якщо ви хочете залишити оригінал на місці (копіювати фрагмент), натисніть кнопку стандартної панелі інструментів  — «Копіювати в буфер», або виберіть команду «Копіювати» у меню «Правка», або натисніть клавіші CTRL+INSERT. Після цього вкажіть курсором місце у документі, куди ви хочете вставити обраний фрагмент, та натисніть кнопку стандартної панелі інструментів  —

«Вставити з буферу», або виберіть команду «Вставити» у меню «Правка», або натисніть клавіші SHIFT+INSERT.

Якщо ви хочете видалити оригінал із старого місця (перемістити фрагмент), натисніть кнопку стандартної панелі інструментів  — «Видалити в буфер», або виберіть команду «Вирізати» у меню «Правка», або натисніть клавіші SHIFT+DEL. Подальші дії ті ж самі, що і при копіюванні.

Якщо ви хочете видалити виділений фрагмент, не переміщуючи його у буфер, натисніть просто клавішу DEL.

Щоб знайти будь-який текст у поточному документі (при умові, що він там є, звичайно), виконайте команду «Найти...» у меню «Правка». У результаті з'явиться таке вікно діалогу (Малюнок 3):



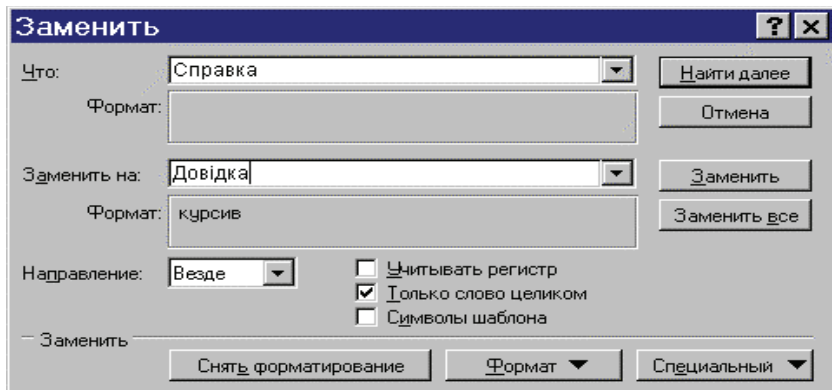
Мал.3.

При виконанні пошуку ви можете враховувати регістр (великі чи малі літери), шукати вираз як ціле слово, а також враховувати формат виразу (наприклад, курсив)[1,2].

2. Текстовий редактор MS Word: пошук та заміна тексту; перевірка орфографії; переміщення по документу.

Щоб знайти якийсь текст у поточному документі та замінити його на інший, виконайте команду «Замінити...» у меню «Правка». У результаті з'явиться таке вікно діалогу (Малюнок 4):

Пошук та заміна нетекстових об'єктів здійснюється за допомогою вікон діалогу «Найти» та «Замінити». З ними можна шукати та замінити малюнки, спеціальні символи, поля тощо. З цією метою виберіть команду «Найти...» або «Замінити...» у меню «Правка». Натисніть кнопку «Спеціальний» та виберіть необхідний об'єкт із запропонованого списку.




Мал. 4.

Перевірка орфографії під час роботи може проводитись двома способами: або автоматично у процесі введення, або після закінчення створення документа. Зауважимо, що для перевірки обов'язкова наявність у системі відповідних словників. У разі потреби ви повинні встановити також мову у вікні діалогу «Мова», що з'являється після виконання команди «Мова...» у меню «Сервіс».

Автоматична перевірка орфографії здійснюється шляхом вибору команди «Параметри...» у меню «Сервіс», а потім — вкладку «Орфографія». Щоб орфографічна перевірка слів відбувалася під час їх введення з клавіатури, встановіть прапорець «Автоматично перевіряють орфографію».

Під час орфографічної перевірки слів під час введення тексту кожне слово, відсутнє в словнику, підкреслюється хвилястою червоною лінією. Щоб побачити список можливих вірних слів для виправлення, встановіть покажчик миші на хвилясту червону лінію, натисніть її праву кнопку, а потім виберіть вірне слово.

Перевірка орфографії після закінчення створення документа. Виберіть команду «Параметри» у меню «Сервіс», а потім — вкладку «Орфографія». Щоб орфографічна перевірка слів не відбувалася під час їх введення з клавіатури, вимкніть прапорець «Автоматично перевіряти орфографію».










Для перевірки виділеного фрагменту тексту або тексту, що починається від курсору та далі, натисніть кнопку стандартної панелі інструментів  — «Орфографія». Можна також скористатися командою «Орфографія...» у меню «Сервіс».

Word дозволяє автоматично робити перенос слів, тобто переносити слово не повністю на новий рядок, а залишити певну частину слова у відповідності з правилами граматики. Перенос слів відбувається за правилами тієї мови, яка встановлена для відповідного абзацу, тому для здійснення переносів необхідна наявність у системі відповідних словників для цієї мови.

Щоб перенос слів відбувався автоматично, виберіть команду «Розставлення переносів...» у меню «Сервіс», а потім встановіть прапорець «Автоматичне розставлення переносів». Цей режим може встановлюватися чи для окремих виділених абзаців, чи для документа в цілому. У випадку, коли треба явно вказати Word, де робити перенос (відсутні словники, чи там не позначена певна можливість), достатньо вставити символ м'якого переносу. З цією метою виконайте команду «Символ» у меню «Вставка» та у вкладці «Спеціальні символи» виберіть пункт «Мякий перенос». На екрані вставлений символ м'якого переносу має вигляд «->», але на друк, як і інші службові символи, не виводиться.

Використання переносів доцільне принаймні у 2-х випадках: коли занадто довгі слова залишають в рядку багато вільного місця, або коли треба скоротити кількість рядків у документі. Водночас, використання переносів створює великі труднощі при необхідності зберегти документ у іншому форматі, зокрема, у текстовому.


Переміщення по документу здійснюється за допомогою миші. Треба перейти до потрібного місця та встановити курсор туди, звідки необхідно почати введення тексту.

Щоб	Дія
Перейти на один екран уверх	Встановіть покажчик над кнопкою  і натисніть кнопку миші
Перейти на один рядок униз	Натисніть кнопку 
Перейти на один рядок уверх	Натисніть кнопку 
Перейти на один екран униз	Встановіть покажчик під кнопкою  і натисніть кнопку миші
Перейти ліворуч за поле (у звичайному режимі)	Натисніть клавішу SHIFT одночасно з кнопкою 
Прокрутити зображення ліворуч	Натисніть кнопку 
Прокрутити зображення праворуч	Натисніть кнопку 
Перейти до наступної або попередньої сторінки в режимі розмітки	Натисніть кнопку  

Перехід до сторінки, закладки, виноски, таблиці, зауваження, рисунок та інших елементів документа. Виберіть команду «Перейти» у меню «Правка». В полі «Елемент документа» виберіть тип елемента. Введіть ім'я або номер елемента в полі «Введіть...». Натисніть кнопку «Перейти». Щоб перейти до наступного або попереднього елемента того ж типу, залишіть поле «Введіть...» порожнім та натисніть кнопку «Наступний» або «Попередній». Для повернення до попередньої позиції в документі Word зберігає запис останніх трьох місць, в яких вводився або редагувався текст. Щоб перейти до місця попереднього редагування тексту, натисніть потрібну кількість разів клавіші SHIFT+F5 [1,2,4].

3. Текстовий редактор MS Word: форматування; використання стилів; нумерування та маркірування списків, заголовків, сторінок і рядків; розриви сторінок та розділів; колонтитули; утворення колонок.



Під час виконання команди «Автоформат...» із меню «Формат» (можна також натиснути кнопку стандартної панелі інструментів — «Автоформат») Word автоматично відформатує весь документ або його виділену частину відповідно до вбудованих параметрів.

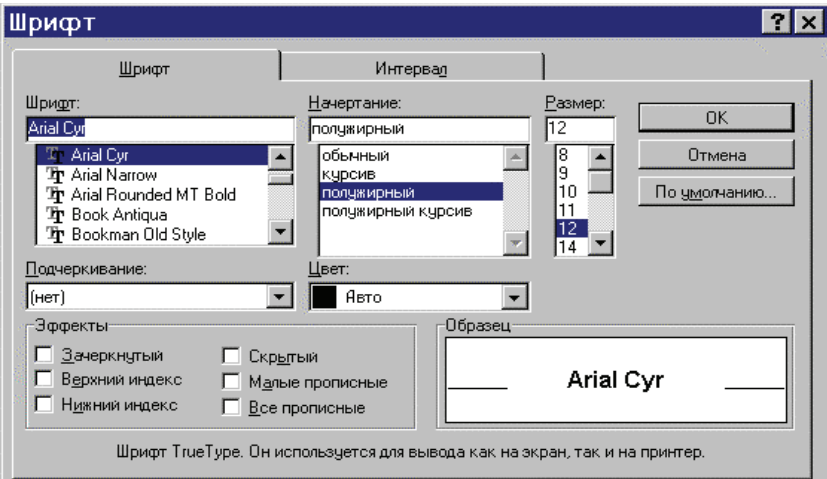
Для копіювання формату символу та абзацу треба виділити текст, формат якого ви хочете скопіювати. Натисніть кнопку стандартної панелі інструментів — «Копіювати формат», після чого виділіть текст, який хочете відформатувати так саме, як попередній виділений текст. Щоб копіювати формат у декілька місць, двічі натисніть кнопку .

Після закінчення роботи знову натисніть цю кнопку.

Для форматування символів використовується команда «Шрифт...» у меню «Формат», після виконання якої з'являється вікно діалогу (Мал. 5):

Спробуйте змінити значення параметрів у всіх полях та встановити або відмінити прапорці у полі «Ефекти» і подивіться у полі «Зразок», який вигляд матиме текст.

Для форматування символів використовується також панель інструментів форматування. На цій панелі ви можете змінити шрифт виділеного фрагменту тексту, вибираючи зі списку  — «Шрифт» ім'я потрібного шрифту. Для зміни розміру шрифту виділеного фрагменту тексту виберіть зі списку  — «Розмір шрифту» величину потрібного розміру.



Мал.5.

Можна також змінити зображення шрифту виділеного фрагменту тексту, натискаючи кнопки **Ж** — «Напівжирний», **К** — «Курсив», **Ч** — «Підкреслений».

Шрифти, які доступні у Word (сьогодні їх відомо кілька тисяч), залежать від конфігурації системи Windows, проте серед них, як правило, присутні шрифти з назвами Arial Cyr, Times New Roman Cyr, Courier New Cyr.

Перші два шрифти відносяться до так званих пропорційних шрифтів, у яких ширина літери у рядку залежить від її «товщини», тобто літера «і» буде займати втричі менше місця ніж літера «ш». Такі шрифти у документах виглядають значно красивіше. У шрифті Courier New Cyr кожна літера займає однакове місце, малюнок цього шрифту 13–14 розміру повторює малюнок шрифту друкарської машинки. У другому та третьому шрифтах на краях більшості літер присутні невеликі додаткові виступи, так звані насічки, які роблять контур літери красивішим, проте у випадках, коли текст треба зменшувати, чи друкувати (копіювати) з невисокою якістю, насічки «забруднюють» текст, тому краще обирати шрифти без насічок.

Радимо продивитись інші шрифти, зокрема, «Times New Roman Cyr» та «Courier New Cyr». Деякі з шрифтів мають зовсім екзотичний вигляд. Наведемо приклади «символів» шрифту «Wingdings»:

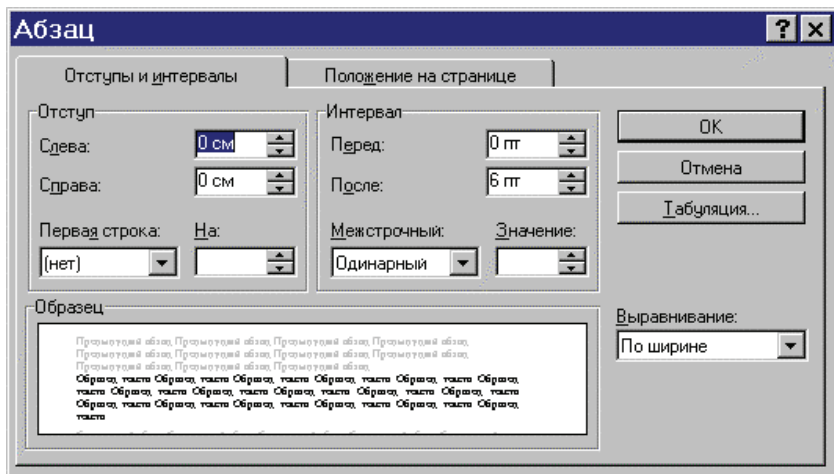


а також шрифту «Monotype Sorts»:



Для форматування першого символу абзацу інколи використовується команда «Буквиця...» у меню «Формат». Щоб вибрати місце для вставки буквиці та її параметри, задайте підходящі значення у відповідних списках вікна діалогу. Для видалення буквиці у вказаному вікні діалогу у полі «Положення» виберіть «Ні».



Для форматування абзаців використовується команда «Абзац...» у меню «Формат», після виконання якої з'являється вікно діалогу (Мал.6):





Мал.6.


Спробуйте змінити значення параметрів у всіх полях та встановити або відмінити прапорці у полі «Розбивка на сторінки» вкладки «Положення на сторінці» і подивіться у полі «Зразок», який вигляд матиме текст.

Для форматування абзаців використовується також панель інструментів форматування. На цій панелі ви можете здійснити такі дії:

* Збільшити (зменшити) відступ обраного абзацу, зсуюючи його до наступної (попередньої) позиції табуляції. З цією метою натисніть кнопку  — «Збільшити відступ» ( — «Зменшити відступ»).

* Вирівняти текст абзацу або виділений текст: по лівому краю за допомогою кнопки  — «По лівому краю», по центру — кнопки  —


«По центру», по правому полю — кнопки  — «По правому краю», по обом краям тексту — кнопки  — «По ширині».

Зауважимо, що символ абзацу має вигляд «¶» і виводиться на екран при натиснутій кнопці стандартної панелі інструментів  — «Не друковані символи». При друкуванні документа цей символ не виводиться.

Текст, вирівняний по ширині сторінки, виглядає звичайно краще, і саме так, як правило, оформляються друкарські тексти. Проте слід пам'ятати, що таке вирівнювання досягається за рахунок вставки додаткових пропусків між словами і, якщо в тексті зустрічаються дуже довгі слова і не здійснюється перенос слів, то текст на окремих рядках може виявитись надто «розрідженим».

Стандартний «одинарний» інтервал між рядками тексту у Word відповідає інтервалу 1.5 на друкарській машинці, а інтервал 1.5 Word — подвійному інтервалу друкарської машинки.


Для кращого сприйняття тексту варто також збільшити до 6 пт між-абзацну відстань — це відповідає інтервалу у 1.5 рядка.

Щоб перевірити форматування окремого символу або абзацу, натисніть кнопку  — «Справка» на стандартній панелі інструментів. Після того як покажчик прийме вигляд знака питання, встановіть його у будь-яке місце тексту та натисніть кнопку миші. Після закінчення перевірки натисніть клавішу ESC.

Щоб точно встановити позиції табуляції, виконайте команду «Табуляція...» у меню «Формат». Цю процедуру можна також виконати грубо, використовуючи лінійку друку, яку можна включити або відключити за допомогою команди «Лінійка» у меню «Вид». З цією метою виділіть спочатку абзаци, в яких слід встановити позиції табуляції. Потім натискайте кнопку ліворуч від горизонтальної лінійки до тих пір, поки значок типу табуляції на ній не прийме потрібний вигляд: А, Б, або щ (вирівнювання тексту ліворуч, по центру або праворуч). Нарешті вкажіть мишею на лінійці місце, в якому ви хочете задати позицію табуляції.


Щоб додати обрамлення та (або) заливку, виділіть потрібні абзаци та скористуйтесь командою «Обрамлення і заливка...» у меню «Формат», а потім встановіть необхідні параметри.

Цю ж процедуру можна виконати по-іншому. Встановіть курсор у будь-якому місці абзацу, який треба обрамити та (або) залити. Виберіть команду «Панелі інструментів...» у меню «Вид». Встановіть прапорець «Обрамлення», а потім натисніть кнопку «ОК». На екрані з'явиться па-


нель інструментів «Обрамлення». Виберіть підходящий тип лінії, натисніть необхідну кнопку для утворення лінії обрамлення. У нижньому віконці виберіть тип заливки. Панель інструментів «Обрамлення» можна викликати простіше, натискаючи кнопку  — «Обрамлення» панелі форматування.

Для утворення стилю слід вибрати команду «Стиль...» у меню «Формат», а потім натисніть кнопку «Створити». Введіть ім'я нового стилю в полі «Ім'я». Виберіть тип нового стилю в полі «Стиль». Натисніть кнопку «Формат», щоб задати форматування для нового стилю.

Звичайно новий стиль утворюється на основі стилю, застосованого до обраного абзацу. Щоб утворити новий стиль на основі іншого стилю, вкажіть стиль у полі «Заснований на стилі».

Можна швидко утворити стиль абзацу, оснований на стилі виділеного тексту, якщо ввести ім'я нового стилю в полі  — «Стиль» панелі форматування.

Щоб накласти стиль абзацу на один абзац, помістіть курсор у будь-яке місце абзацу. Щоб накласти стиль символу, виділіть текст, який треба відформатувати. Виберіть команду «Стиль...» у меню «Формат». Виберіть потрібний стиль, а потім натисніть кнопку «Примініти». Якщо потрібний стиль відсутній у списку поля «Стилі», виберіть іншу групу стилів у полі «Список».

Щоб швидко накласти стиль, виберіть стиль абзацу або символу в полі  — «Стиль» на панелі форматування. Імена стилів абзаців перед назвою містять значок абзацу «¶»; імена стилів символів — значок у вигляді підкресленої літери «а».

Для зміни стилю необхідно вибрати команду «Стиль...» у меню «Формат». У полі «Стилі» виберіть стиль і натисніть кнопку «Змінити». Натисніть кнопку «Формат» для зміни атрибутів стилю.

Щоб застосовувати модифікований стиль у нових документах, які основані на поточному шаблоні, встановіть прапорець «Додати в шаблон».

Аби скопіювати стиль в інший документ слід вибрати команду «Стиль...» у меню «Формат», а потім натиснути кнопку «Організатор». Виберіть стилі для копіювання з будь-якого списку, а потім натисніть кнопку «Копіювати». У списку ліворуч з'являться стилі, що використовуються в активному документі або шаблоні, у списку праворуч — стилі шаблону документа «Звичайний».

Видалення стилю відбуваються у наступному порядку — виберіть команду «Стиль...» у меню «Формат». Виберіть стиль, який хочете видалити, а потім натисніть кнопку «Видалити».

Для завдання стилю для наступного абзацу виберіть команду «Стиль...» у меню «Формат». У полі «Стилі» виберіть стиль, за яким хочете призначити наступний, а потім натисніть кнопку «Змінити». У полі «Стиль наступного зразка» виберіть стиль, який хочете визначити як стиль для наступного абзацу.

При форматуванні документа з використанням вбудованих стилів заголовків виконується автоматична нумерація заголовків відповідно до обраного формату. Виберіть команду «Нумерація заголовків...» у меню «Формат». Виберіть формат нумерації.

При редагуванні або форматуванні тексту для швидкого доступу до деяких команд у меню «Правка» або «Формат» встановіть курсор у потрібному місці та натисніть праву кнопку миші, після чого з'явиться меню, що наводиться ліворуч (можливі варіанти). Наступні дії — очевидні і тому не коментуються.

Для зміни ширини та інших параметрів полів сторінки виберіть команду «Параметри сторінки...» у меню «Файл», а потім — вкладку «Поля». У поля «Верхнє», «Нижнє», «Ліве» або «Праве» введіть розміри полів. При бажанні задайте додаткові параметри.

Можна також задавати поля для виділених частин документа. Якщо виділити частину документа і задати для неї розміри полів, то автоматично будуть вставлені розриви розділів перед і після області виділення.

Для вибору розмірів паперу та орієнтації сторінки виберіть команду «Параметри сторінки...» у меню «Файл», а потім — вкладку «Розмір бумаги». У полі «Розмір бумаги» встановіть необхідні розміри, а в полі «Орієнтація» — виберіть варіанти: «Книжкова» або «Альбомна».


Для вставки номерів сторінок виберіть команду «Номера сторінок...» у меню «Вставка», а потім — положення (знизу, зверху або праворуч сторінки) та вирівнювання (ліворуч, праворуч, у центрі, зовні, усередині). Можна також змінити формати нумерації сторінок та вказати, чи треба нумерувати першу сторінку.

При змінюванні документа нумерація поновлюється автоматично. Щоб цей процес відбувався під час роботи з документом, виберіть команду «Параметри...» у меню «Сервіс» та встановіть прапорець «Фонове розбивка на сторінці» у вкладці «Загальне».

Номери сторінок можна бачити в режимах попереднього прогляду (команда «Попередній перегляд» меню «Файл») та розмітки (команда «Розмітка сторінок» меню «Вид»).

Видалення номерів сторінок здійснюється через вибір команди «Колонтитули» у меню «Вид». Виділіть номер сторінки в області колонтитулу та натисніть клавішу DEL.

Вставка номерів рядків здійснюється наступним чином — встановить курсор у розділ, в якому слід виконати нумерацію рядків. Якщо документ не розбитий на розділі, будуть пронумеровані всі рядки документа. Щоб пронумерувати всі рядки документа, який складається з декількох розділів, виберіть команду «Виділити все» у меню «Правка». Виберіть команду «Параметри сторінки» у меню «Файл». Виберіть вкладку «Макет». Натисніть кнопку «Нумерація стрічок». Встановіть прапорець «Додати нумерацію стрічок», після чого виберіть потрібні параметри.


Щоб побачити номери рядків, натисніть кнопку  — «Режим розмітки» ліворуч від горизонтальної полоси прокрутки.


Word автоматично розбиває текст документа на сторінки у відповідності з заданими вами параметрами. Щоб примусово закінчити сторінку, виберіть команду «Розрив...» у меню «Вставка», а потім у полі «Почати» виберіть пункт «Нову сторінку». Для видалення примусового розриву сторінок виділіть його, а потім натисніть клавішу DEL.

Щоб вказати початок нового розділу (і кінець попереднього), виберіть команду «Розрив...» у меню «Вставка», а потім у полі «Новий розділ» виберіть його тип. Для видалення розриву розділу виділіть його, а потім натисніть клавішу DEL.


Утворення колонтитулів ще одна важлива функція програми. Колонтитул — це текст та/або рисунок, який друкується знизу або зверху кожної сторінки документа. В залежності від місця розташування (на верхньому або на нижньому полі сторінки) колонтитули бувають верхніми та нижніми.

Допускається утворювати унікальний або взагалі не утворювати колонтитул для першої сторінки документа або кожного з розділів. Можна також утворювати різні колонтитули для парних та непарних сторінок розділів або документа.


Для утворення колонтитулу виберіть команду «Колонтитули» у меню «Вид». На панелі інструментів «Колонтитули» натисніть кнопку  — «Верхній/нижній колонтитул» для переходу в поле верхнього або нижнього колонтитулу. Введіть текст або вставте малюнок.

Для утворення колонок перейдіть в режим розмітки (команда «Розмітка сторінки» у меню «Вид» або кнопка  — «Режим розмітки» ліворуч від горизонтальної полоси прокрутки). Для утворення колонок із усього тексту документа виберіть команду «Виділити все» у меню «Правка». Для утворення колонок із частини тексту документа виділіть потрібну частину. Виберіть команду «Колонки» у меню «Формат».


Введіть потрібне число колонок у полі «Кількість колонок». Зніміть прапорець «Колонки однакової ширини». Введіть для кожної з колонок точні значення її ширини та віддалі між колонками в поля «Ширина» та «Інтервал».

Для швидкого утворення колонок однакової ширини можна скористатись кнопкою  — «Колонки» стандартної панелі інструментів, встановивши за допомогою перетаскування необхідне число колонок.

Якщо потрібно перенести частину тексту після курсору з однієї колонки в іншу, виберіть команду «Розрив» у меню «Вставка», а потім у полі «Почати» встановіть прапорець «Нову колонку». Щоб побачити розташування колонок на сторінці, виберіть режим розмітки сторінки.

Якщо колонки ще не утворені, утворіть їх. У режимі розмітки виділіть текст заголовка. Натисніть кнопку  — «Колонки» стандартної панелі інструментів та за допомогою перетаскування виділіть одну колонку.

Для зміна числа колонок перейдіть у режим розмітки. Для зміни числа колонок у частині документа виділіть потрібну частину. Для зміни числа колонок у розділі документа встановіть курсор у цей розділ. Виберіть команду «Колонки...» у меню «Формат». Уведіть потрібне число колонок у рядок «Кількість колонок».

Для видалення колонок знову перейдіть у режим розмітки. Якщо документ містить розділи, встановіть курсор у потрібний розділ. Натисніть кнопку  — «Колонки» стандартної панелі інструментів та за допомогою перетаскування виділіть одну колонку[1,2,4,6,9,10].

4. Опис програми Microsoft Publisher. Створення публікації в MS Publisher.

Сучасні операційні системи доповнені програмними засобами, які дозволяють вирішити будь-які завдання. Одним з цих доповнень є програма Microsoft Publisher. Вона спрощує створення й публікацію високоякісних матеріалів і веб-сторінок професійної якості.

Програма *Microsoft Publisher* розроблена спеціально для користувачів, які серйозно підходять до створення друкованих робіт. Publisher надає у розпорядження користувача необхідну комбінацію розвинених функцій настільної видавничої системи, що складається з шаблонів, засобу перевірки макета, сумісності з пакетом Microsoft Office, а також функцій друкування й публікації в Інтернеті. Використання цих можливостей надає серйозну допомогу в підвищенні ефективності роботи.

Функціональні можливості Microsoft Office Publisher:

- Форматування на рівні абзаців у програмі Microsoft Office Word, включаючи відступи й інтервали, а також форматування кінця рядка або абзацу.

- Діалогове вікно для створення маркірованих і нумерованих списків.

- Функції пошуку й заміни тексту в масштабах всієї публікації або окремого текстового блоку.

- Завдяки зручному й багатофункціональному стартовому меню Publisher, можна швидше приступитися до роботи.

- Використання нових розділів області завдань «New Publication». Починати роботу можна з вибору типу публікації (для друкування, відправлення по електронній пошті або розміщення в Інтернеті), з вибору шаблону або створювати публікацію «з нуля».

- Використання області завдань «Quick Publication Options» для настроювання параметрів публікації. Можна вибирати колірне рішення, схеми шрифтів, настроювання макета сторінки й елементи дизайну, після чого просто додається власний текст і зображення.

До складу Publisher включені численні шаблони для настроювання, що допомагає створити дизайн, й повний набір засобів настільної видавничої системи. Крім того, функція «Автопреобразование» дозволяє користувачам перетворювати будь-яку публікацію для використання в Інтернеті.

У Publisher є повна підтримка професійних засобів друкування, у тому числі чотирьохкольорове і друкування в різнокольорових тонах.

Publisher устанавлюється при установці пакету Microsoft Office. Після завантаження видавничої системи на екрані з'являється вікно Область задач, яка розташована в лівій стороні екрана Publisher (у правій стороні екрана в інших додатках Office) виконує пошук, відкриття або створення нових документів, перегляд умісту буфера обміну й форматування публікацій. В полі задач дається наочне подання про скопійованих даних і зразок тексту, що дозволяє легко підібрати потрібний елемент для вставки в інші документи.

Як і у всіх додатках пакета Office, область задач являє собою централізоване місце, де користувачі можуть створити новий файл або відкрити існуючий. Область завдань «Нова публікація» у додатку Publisher сполучає в собі каталог Publisher (пункт перегляду макетів і типів публікацій при створенні нового документа) і вікно майстра.

Користувачі можуть створити нову публікацію, почавши з перегляду набору макетів (наприклад, «Зубчики», «Ірати»), типу публікації (наприклад, бюлетень, буклет), або ж відразу почати зі створення порожньої публікації.

У новітню версію додатка Publisher включена колекція графічних зразків, що допомагає вибрати потрібний тип публікації.

У додатку Publisher тепер підтримується буфер обміну Office («Правка» — «Буфер обміну»). За допомогою вдосконаленого буфера обміну користувачі можуть копіювати до 24 елементів одночасно у всіх додатках пакета Office і зберігати дані й інформацію в області завдань.

В область задач вбудований пошук інформації (у меню «Файл» вибрати команду «Знайти»). Можна також шукати папки й файли, незалежно від того, де вони зберігаються, одночасно продовжуючи працювати з поточним документом. Крім того, користувачі можуть проводити індексацію файлів на своєму комп'ютері. Пошук виконується швидше й ефективніше.

Макети публікацій прискорюють вибір макета публікації й застосування нового макета (у меню «Формат» вибрати команду «Макети публікацій»).

У панелі задач також знаходяться Колірні схеми (вибирається колір публікації), шрифтові схеми (у меню «Формат» виберіть команду «Шрифтові схеми»): за допомогою шрифтових схем можна легко й швидко підібрати набір шрифтів, що добре сполучаються один з одним. Шрифтові схеми створені на основі стилів і підтримують стилі, наявні в додатку Word. Можна застосувати шрифтову схему до імпортованого документа Word або до публікації, створеної в додатку Publisher. При цьому шрифтова та кольорова схеми адекватним образом застосовується до всієї публікації.

В області завдань «Стилі й форматування» (у меню «Формат» виберіть команду «Стилі й форматування») показані стилі й варіанти форматування, які можна застосувати до тексту даного документа. Зміни, внесені в будь-які параметри, негайно відбиваються в документі. Якщо користувач створює власний стиль, останній автоматично додається в список доступних варіантів.

В останній версії додатка Publisher з'явилася загальна з додатком Word, удосконалена функція злиття (у меню «Сервіс» виберіть команду «Злиття», а потім команду «Майстер злиттів»). За допомогою цієї функції можна просто здійснити злиття в публікації, використовуючи відомості з додатка Word, Outlook, Excel, Works й інших широко розповсюджених адресних книг і баз даних. В Інтернеті є тисячі картинок, звуків, фотографій й анімацій, доступ до яких може здійснюватися безпосередньо з додатка Publisher.

Бібліотека Design Gallery Live (колишня назва — Clip Gallery Live) обновляється щомісяця, і користувачі можуть постійно розширювати свої можливості в області дизайну публікацій. Користувачі додатка

Publisher можуть також знайти версії своїх улюблених фотографій для печатки (з більше високим дозволом) на компакт-дисках, що поставляють разом з додатком Publisher 2002 (у меню «Вставка» виберіть команду «Малюнок»).

У Publisher включені автофігури, використовувані в інших додатках сімейства Office. (на вертикальній панелі інструментів «Об'єкти» натисніть кнопку «Автофігури»). Серед готових до використання автофігур є лінії, з'єднувачі, основні фігури, фігурні стрілки, елементи блок-схем, винесення, зірки й стрічки. Можна змінювати розмір, повертати, відбивати, зафарбовувати фігури й комбінувати їх з такими фігурами, як кола й квадрати, з метою створення більше складних фігур. Якщо потрібно додати текст, його можна ввести у відповідну автофігуру.

У діалоговому вікні «Формат» є наступні вкладки: «Кольори й лінії», «Розмір», «Макет», «Малюнок», «Напис» й «Веб». Вони дозволяють відформатувати об'єкти У меню «Формат» виберіть команду «Формат об'єкта».

Попередній перегляд дозволяє переглянути перед друкуванням дизайн, розмітку й зміст публікації. Можна також переглянути кольороподіли й трепинг (у меню «Файл» вибрати команду «Попередній перегляд»). В горі екрана знаходяться панелі інструментів, які можна редагувати або створювати нові панелі. Для додавання піктограм до існуючих панелей у меню «Сервіс» вибираємо команду «Настроювання».

У діалозі «Настроювання...» у поле Категорії знаходяться всі види категорій команд. Вони, в основному, групуються по імені тих меню, у які входять. Але є списки команд і під іменами категорій, які нам рідко зустрічаються або не зустрічаються ніколи.

Обрана в поле Категорії тема відразу в правому вікні Команди відображає піктограми до всіх команд, які існують у списку.

Зміст цих двох списків у тім, що, вибравши команду, що вас цікавить, ви зможете помістити її кнопку на Панель управління. Для цього потрібно взяти значок команди мишкою (першою кнопкою) не відпускаючи донести його до самої Панелі управління (або інструментів) і там, вибравши для неї місце, відпустити кнопку мишки. Кнопка команди сама встане на Панель.

Якщо в розповсюджених додатках типу Microsoft Word існує категорія «Всі команди», і там простим візуальним переглядом вам легше знайти своє, то тут найпоширеніші для вставок команди зібрані, здається, у двох меню — Insert (Вставка) і Format (Формат). Панель інструментів «Настроювання зображення» використовується для зміни кольорів й яскравості, завдання прозорих кольорів, обрізки картинки, вставки картинки, отриманої за допомогою сканера, зміни стилю ліній і границь,

вибору варіанта обтікання текстом, форматування картинки й відновлення її вихідних параметрів (у меню «Вид» виберіть команду «Панелі інструментів», а потім виберіть «Настроювання зображення»).

Розглянемо Панель інструментів. Вона розташована у лівій частині екрана, лівіше робочого поля.

Перелічимо всі елементи Панелі інструментів, зверху вниз:

- Select Objects (Вибір Об'єктів, інструмент називають просто Стрілка);
- Text Box (Текстовий Блок, Фрейм);
- Insert Table... (Вставка Таблиці...);
- WordArt... (Вставка об'єкта WordArt);
- Picture Frame (Фрейм Зображення);
- Clip Organizer Frame (Фрейм Майстра Кліпів);
- Line (Лінія), Arrow (Стрілка);
- Oval (Овал, Еліпс);
- Rectangle (Прямокутник);
- AutoShapes (Автофігури);
- Hot Spot (Гаряча Вставка, Вставка Посилання);
- Form Control (Керування Формами);
- HTML Code Fragment... (Фрагмент До HTML...);
- Design Gallery Object... (Об'єкт із Галереї Дизайнів).

Створення публікації з нуля в *MS Publisher*

Для створення публікації з нуля необхідно виконати наступні дії:

1. В меню «Файл» вибираємо команду «Створити».
2. В області задач «Створення публікації» в групі «Створити» виконуємо одне з наступних дій: А. Для створення публікації, яку потрібно роздрукувати, вибираємо команду «Пуста публікація». Б. Для створення веб-сторінки, вибираємо команду «Пуста веб-сторінка».

3. Додаємо в публікацію текст, малюнки і будь-які інші потрібні об'єкти.

4. В меню «Файл» вибираємо команду «Зберегти як».

5. У полі «Папка» вибираємо папку, в яку необхідно зберегти нову публікацію.

6. У полі «Ім'я файла» вводимо ім'я файлу для публікації.

7. У полі «Тип файлу» вибираємо «Файли Publisher».

8. Натискаємо кнопку «Зберегти».

Використання макетів та шаблонів публікації

Для створення публікацій з використанням макетів, виконуємо наступні дії:

1. В меню «Файл» вибираємо команду «Створити»

2. В області задач «Нова публікація» в групі «Почати з макету» вибираємо команду «Набір макетів».

3. На панелі задач вибираємо потрібний набір макетів.

4. В вікні перегляду колекції вибираємо потрібний тип публікації.

Вибираємо один з наступних варіантів: Щоб змінити макет публікації, натискаємо в області задач кнопку «Макети публікацій». Щоб змінити кольорову схему публікації, вибираємо в області задач команду «Кольорові схеми». Щоб змінити шрифтову схему публікації, вибираємо в області задач команду «Шрифтові схеми». Щоб змінити параметри змісту сторінки при створенні веб-сторінки, бюлетеня або каталогу публікацій, вибираємо команду «Зміст сторінки». Змінюємо або вибираємо будь-які додаткові параметри в панелі задач для створеного типу публікації.

5. Замінюємо в публікації текст місцезаповнювача і малюнки на свої власні або інші об'єкти.

6. В меню «Файл» вибираємо команду «Зберегти як».

7. У полі «Папка» вибираємо папку, в якій необхідно зберегти нову публікацію.

8. У полі «Ім'я файлу» вводимо ім'я файлу для публікації. У полі «Тип файлу» вибираємо «Файли Publisher». Натискаємо кнопку «Зберегти».

Для створення публікації за допомогою шаблонів, заздалегідь створюємо даний шаблон. Для цього після створення публікації, при її зберіганні, в меню «Файл» вибираємо команду «Зберегти як». У полі «Ім'я файлу» вводимо ім'я файлу для шаблону. У полі «Тип файлу» вибираємо «Шаблон Publisher». Для створення публікації на основі створеного шаблону потрібно:

1. В меню «Файл» вибрати команду «Створити».

2. В області задач «Нова публікація» в групі «Почати з макету» вибрати команду «Шаблони».

3. У вікні перегляду колекції вибрати потрібний шаблон.

4. Внести необхідні зміни.

5. В меню «Файл» вибрати команду «Зберегти як».

6. У полі «Папка» вибрати папку, в яку необхідно зберегти нову публікацію.

7. У полі «Ім'я файлу» ввести ім'я файлу для публікації.

8. У полі «Тип файлу» вибрати «Файли Publisher».

9. Натиснути кнопку «зберегти».

Загальний план створення публікації (відкритки)

1. Підібрати матеріал для створення відкритки.

2. Обміркувати розміри відкритки, її фон.

3. Продумати розташування об'єктів на робочій області.

4. Визначити кількість використовуваних кольорів.

5. Вибрати використовувані шрифти, визначити стилі.
6. Приступити до створення публікації[1,3,9,10].

5. Допоміжні програми Microsoft Office (Excel, Access, Visio, Picture Manager, SharePoint Designer тощо). Взаємодія додатків.

Microsoft Office Excel — таблицний процесор. Підтримує всі необхідні функції для створення електронних таблиць будь-якої складності. Остання версія використовує формат OOXML з розширенням «.xlsx», попередні версії використовували двійковий формат з розширенням «.xls». Доступний під Windows і Apple Mac OS X. Головні конкуренти — OpenOffice.org Calc, StarOffice, Gnumeric і Corel Quattro Pro.

Microsoft Office Outlook (не плутати з Outlook Express) — персональний комунікатор. До складу Outlook входять: календар, планувальник завдань, записки, менеджер електронної пошти, адресна книга. Підтримується спільна мережева робота. Головні конкуренти поштового клієнта — Mozilla Thunderbird/SeaMonkey, Eudora Mail, The Bat!. Головні конкуренти диспетчера персональних даних — Mozilla, Lotus Organizer і Novell Evolution. Доступний під Windows. Еквівалент для Apple Mac OS X — Microsoft Entourage.

Microsoft Office Access — реляційна СУБД (Система управління реляційними базами даних). Має широкий спектр функцій, включаючи зв'язані запити, зв'язок із зовнішніми таблицями й базами даних. Завдяки убудованій мові VBA, у самому Access можна писати додатки, що працюють із базами даних.

Microsoft Office InfoPath — додаток збору даних і управління ними — спрощує процес збору відомостей. Основна функція InfoPath — можливість створювати, переглядати й редагувати документи, що підтримують деяку задану користувачем XML-схему.

Microsoft Office Communicator — призначений для організації всестороннього спілкування між людьми. Microsoft Office Communicator забезпечує можливість спілкування за допомогою простого обміну миттєвими повідомленнями, а також проведення голосової і відеобесіди. Цей додаток є частиною програмного пакету Microsoft Office і тісно з ним інтегровано, що дозволяє йому працювати спільно з будь-якою програмою сімейства Microsoft Office.

Microsoft Office Visio — векторний графічний редактор, редактор діаграм та блок-схем для Windows. Випускається в трьох редакціях: Standard, Professional і Pro for Office 365. Додаток для роботи з бізнес-

діаграмами і технічними діаграмами — дозволяє перетворювати концепції і звичайні дані в діаграми.

Microsoft Office Project — програма управління проектами, розроблена корпорацією Microsoft. Microsoft Project створений, щоб допомогти менеджерів проекту в розробці планів, розподілі ресурсів по завданнях, відстеженні прогресу й аналізу обсягів робіт. Програма створює розклад критичного шляху. Розклад може бути складений з урахуванням використовуваних ресурсів. Ланцюжок візуалізується у вигляді діаграми Ганта.

Microsoft Query — додаток, що переглядає, відбирає й організує дані з баз даних. Це не база даних, а тільки інструмент для перегляду й відбору певних даних. Отримані дані ви можете копіювати в MS Excel і додатки Windows.

Microsoft Office OneNote — програма для створення швидких заміток й організації особистої інформації, блокнот з ієрархічною організацією записів, може служити аналогом звичайного канцелярського блокнота.

Microsoft Office Groove — додаток створений для спрощення спільної роботи. Groove надає користувачам простір для проведення он-лайн зустрічей, обговорення загальних проектів, передачі файлів з одного комп'ютера на інший.

Microsoft Office Picture Manager — додаток, що надає досить гнучкі можливості керування, редагування й спільного використання малюнків. Користувачі можуть переглядати всі малюнки не залежно від того, де вони зберігаються. Засоби пошуку малюнків допомагають знайти малюнки, виконуючи пошук автоматично. Picture Manager також допомагає автоматично виправляти малюнки. Якщо необхідно специфічне коректування зображення, можна вибирати окремі інструменти редагування.

Microsoft Office Diagnostics — програма для діагностики і відновлення пошкоджених додатків Microsoft Office.

Раніше в Microsoft Office входив додаток Microsoft FrontPage, проте Microsoft ухвалила рішення виключити це застосування з Office і припинити його розробку. У Microsoft Office 2007 програма FrontPage була замінена на *Microsoft SharePoint Designer* (HTML-редактор і програма для веб-дизайну).

Взаємодія додатків. Microsoft Office відрізняється тісною інтеграцією додатків. Це означає, що всі програми, які входять до складу Microsoft Office, «уміють» обмінюватися інформацією і дозволяють робити це досить просто.

Наприклад, якщо необхідно підготувати звіт, що містить ілюстрації, то дані можна обробити в Microsoft Excel, побудувати на їхній основі графіки й діаграми, потім помістити їх у текст документа, створений у

Microsoft Word. Переміщення діаграми здійснюється за допомогою операцій копіювання в буфер обміну Microsoft Windows і вставки в документ, що доступні через основне меню програм, через панелі інструментів, через гарячі клавіші або через контекстне меню, яке з'являється при натисканні на праву кнопку миші. Нарешті, ілюстрацію, як і будь-який інший об'єкт, можна «зв'язати» із документом, просто «захопивши» мишею в одному додатку і «перетягнувши» на потрібне місце в іншому (режим «Drag and Drop»).

Додатки Microsoft Office допускають обмін будь-якими даними між будь-якими додатками. Наприклад, можна використовувати діаграми з Microsoft Excel для оформлення звітів у Microsoft Word або для ілюстрації презентації у Microsoft PowerPoint. Можна помістити частину таблиці з Excel у текст документа Word або в слайд PowerPoint, а можна імпортувати в базу даних Microsoft Access. Крім того, будь-який додаток Microsoft Office дозволяє помістити в документ (будь то текст, електронна таблиця, презентація чи база даних) малюнок у будь-якому форматі, а також відеофрагмент або просто звуковий ролик.

При перенесенні окремих об'єктів з одного додатка в інший, крім звичайної операції копіювання/вставки, можна використовувати механізм зв'язування оригінального об'єкта і його копії. У цьому випадку при зміні вихідних даних у таблиці Excel змінюється побудована на їхній основі діаграма, а разом із нею і та копія діаграми, що міститься в документі Microsoft Word. Це дає можливість ефективної роботи зі складеними документами, у яких використовуються різні джерела. Наприклад, дані можна взяти з бази даних Access. Вони будуть обновлятися автоматично і кожен, хто захоче ознайомитися з таким документом, побачить останні цифри. Сімейство Microsoft Office містить набір інструментів, спільних для всіх додатків. До них належать механізми перевірки правопису й граматики, засіб для малювання, інструмент для створення яскравих заголовків, редактор організаційних діаграм, інструмент для редагування математичних формул, редактор фотозображень, бібліотека картинок і т. д. Сюди ж належать і панелі інструментів, і навіть меню, що є стандартними елементами будь-якого додатка Microsoft Office.

Названі інструменти встановлюються на диску один раз, а потім використовуються всіма додатками Microsoft Office. Ця особливість дозволяє заощадити місце на диску, забезпечує високу швидкість роботи додатків і єдиний інтерфейс. Можна легко почати роботу з будь-яким додатком Microsoft Office, вивчивши лише один із них.

Починаючи з версії 97, у Microsoft Office входить новий додаток — Microsoft Outlook. Цей додаток являє собою інструмент для організації

й планування персональної діяльності. Microsoft Outlook включає електронну пошту, базу контактів, календар і т. д. Але найголовніше — він зв'язує всі додатки, виступаючи як засіб організації роботи з ними. За допомогою Microsoft Outlook можна призначити зустріч, додавши в її опис супровідний документ. Це може бути список питань, що планується обговорити у форматі Microsoft Word, або звіт про результати року за продажами у форматі Microsoft Excel. Можна переслати складеним документ електронною поштою або у вигляді факсу-повідомлення [1,4,9,10].

Практичне заняття №5.

Тема: Робота у текстовому процесорі MS Word. Використання середовища MS Word для обробки історичних даних (2 год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про використання текстового, табличного і графічного середовища MS Word; набуття навиків редагування та форматування тексту, таблиць. Формувати та удосконалювати вміння працювати у текстовому, табличному, графічному середовищі MS Word.*

План

1. Використання текстового середовища MS Word.
2. Використання табличного середовища MS Word.
3. Використання графічного середовища MS Word.
4. Обробка історичної інформації із допомогою середовища MS Word.

Література

1. Гукин Дэн Word 2010 для чайников — Издательство «Диалектика», 2010, 352с.
2. Иванов В. Microsoft Office System 2003: Учебный курс. СПб.: Питер; Киев, Издательская группа ВНУ, 2004.- 640 с.
3. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592с.
4. Информатика. Практикум по технологии работы на компьютере. (Учебное пособие) Под ред. Макаровой Н.В. — 2-е изд. — М., 2005. — 256с.

5. Сагман Стив. Microsoft Office 2003. Русская версия. Пер. с англ. Осипова А.И. — М.: ДМК пресс, 2004. — 544 с.
6. Фролов И.М. Энциклопедия Microsoft Office 2003 /И.М. Фролов. — М.: Бук-пресс, 2006. — 912с.

Самостійна робота

1. Редагування та форматування тексту.
2. Редагування та форматування таблиць.
3. Засоби малювання MS Word (автофігури). Кліпарти.
4. Використання діаграм та SmartArt.

Індивідуальна робота з підтеми «Редагування та форматування тексту»

1. Завантажте текстовий процесор MS Word
2. У вкладці «Параметри сторінки» встановіть поля: ліве 2,0, праве 2,0, верхнє 2,0, нижнє 2,0 см, відступ зліва 1 см, орієнтація сторінки альбомна.
3. Встановіть шрифт Book Antiqua, розмір шрифту 12, інтервал 1,0; вирівнювання по ширині.
4. У відкритому вікні наберіть текст за зразком:

Столітня війна (1337—1453) — тривалий військово-політичний конфлікт між Англією і Францією, причиною якого стало прагнення Англії повернути ті території на континенті, що раніше належали англійським королям. Крім того англійські королі були зв'язані сімейними узами з французькою династією Капетингів, унаслідок чого пред'являли претензії на французький престол. У свою чергу Франція прагнула витіснити англійців з Аквітанії (яка була закріплена за ними Паризьким договором 1259 р.). Незважаючи на початкові успіхи, Англія зазнала поразки у війні, в результаті на континенті у неї збереглося всього одне володіння — порт Кале, який вона утримувала до 1559 р.

Війна продовжувалася 116 років (з перервами). Столітня війна була низкою різних конфліктів: перший (Едвардіанська війна) продовжувався в 1337—1360, другий (Каролінська війна) — в 1369—1389, третій (Ланкастерська війна) — в 1415—1429, четвертий — в 1429—1453. Термін «Сторічна війна» — назва, яка узагальнює всі ці конфлікти — з'явився пізніше.

Сторони:

Англія

Бургундія

Бретань
Португалія
Наварра
Фландрія
Графство Ено
Аквітанія
Люксембург
Священна Римська імперія
Франція
Кастилія
Шотландія
Генуя
Майорка
Богемія
Арагон

5. Виділіть напівжирним слова: **Столітня війна, Англією і Францією**; курсивом слова: *(1337—1453), Капетингів, Аквітанії, Кале, Едвардіанська війна, Каролінська війна, Ланкастерська війна*; напівжирним, курсивом та підкресленням слова: **Англія зазнала поразки у війні.**

6. Із заголовної букви встановіть буквицю, колір змініть за власним уподобанням, у вкладці «Шрифт» встановіть «с тенью».

7. У вкладці «Границы страниц» встановіть рамку та оберіть її тип.

8. Перед другим абзацом вставте об'єкт «WordArt» з текстом «Хід Столітньої війни» (шрифт Monotype Corsiva, розмір шрифту 40, напівжирний).

9. Слово «Сторони» виділіть напівжирним шрифтом, встановіть вирівнювання посередині. У вкладці «Шрифт» оберіть «Анимация» ⇨ «Мерцание».

10. У вкладці «Вставка» оберіть «Разрыв» ⇨ «Новый раздел со следущей страницы». Встановіть дві колонки (у першій: Англія, Бургундія, Бретань, Португалія, Наварра, Фландрія, Графство Ено, Аквітанія, Люксембург, Священна Римська імперія; у другій: Франція, Кастилія, Шотландія, Генуя, Майорка, Богемія, Арагон). Пронумеруйте країни-учасниці Столітньої війни.

Індивідуальна робота з підтеми «Графічне середовище MS Word»

1. Завантажте MS Word 2003
2. Вставте об'єкт WordArt із текстом «Абсолютна монархія у Франції у часи правління Людовіка XIV»

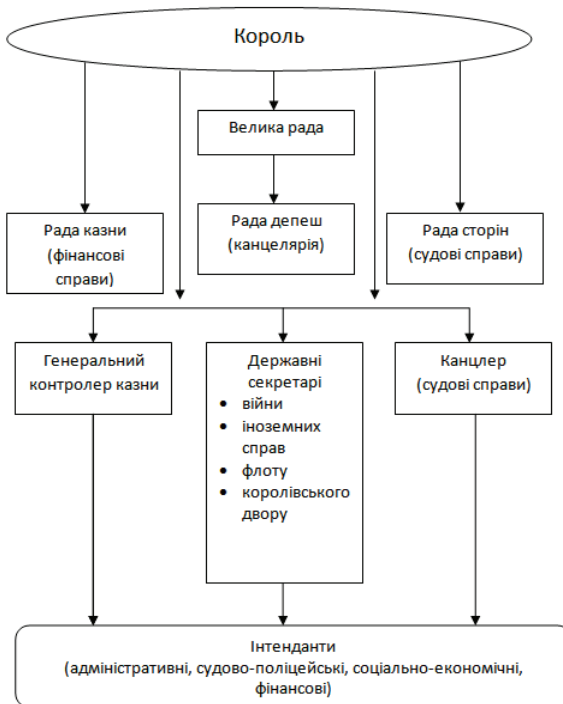
3. Відкрийте вкладку «Вставка» ⇒ «Автофігури» («Фігури»). Серед запропонованих фігур оберіть прямокутник, скруглений прямокутник, овал, стрілку.

4. Виконайте схему за зразком: (Мал.7 і 8)

5. Прямокутники «Велика рада», «Рада казни», «Рада депеш», «Рада сторін» залийте жовтим кольором («Формат автофігури» ⇒ «Цвета и линии» ⇒ «Заливка»), інші прямокутники — зеленим, прямокутник «Король» («Цвета и линии» ⇒ «Способы заливки» ⇒ «Градиентная») двома кольорами.

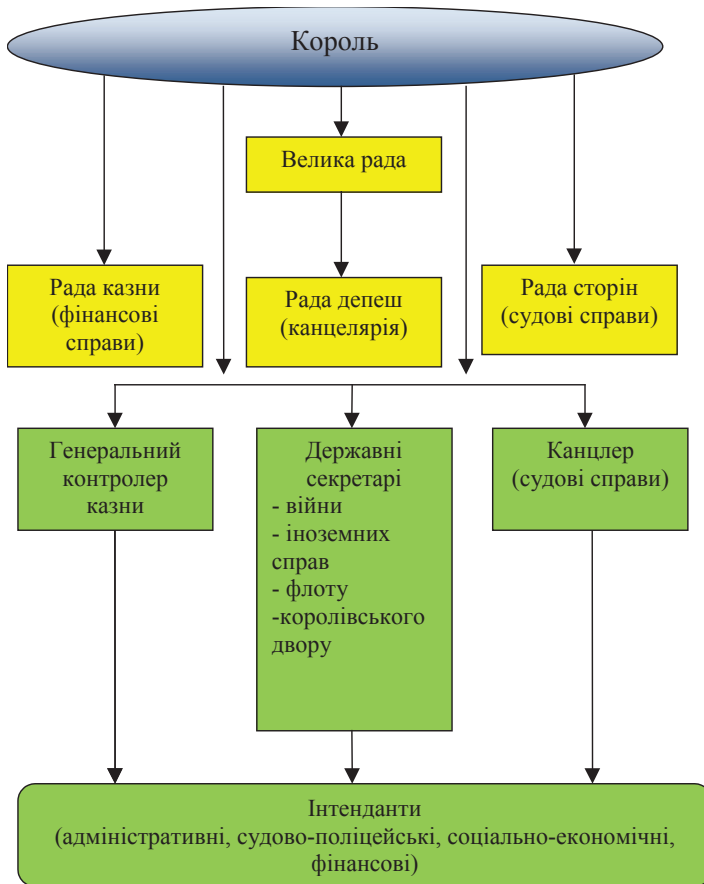
6. Згрупуйте об'єкти (панель «Рисование» ⇒ «Выбор объектов», правую кнопку миші «Группировка» ⇒ «Группировать»).



7. Зробіть підписи під схемою «Безпосередньо підпорядковувались королю» (жовтим кольором), «Виконували рішення короля» (зеленим кольором)



Мал.7.

«Абсолютна монархія у Франції у часи правління Людовіка XIV»

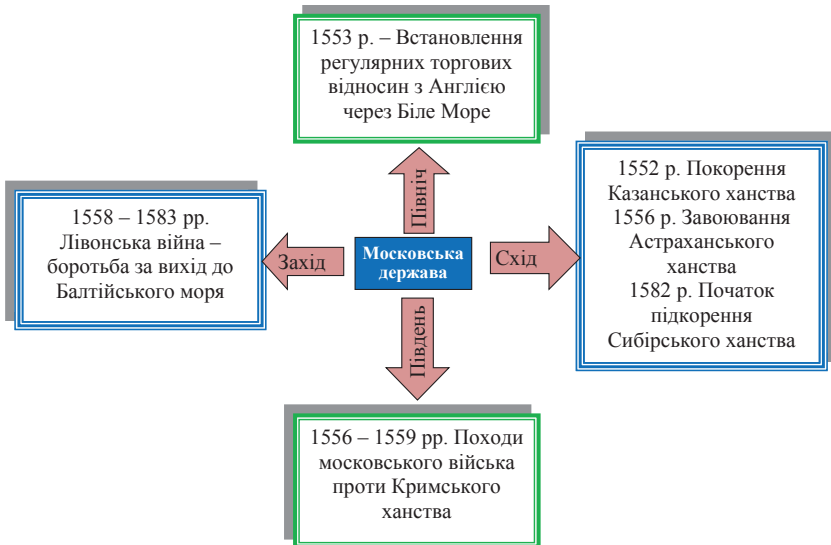


-  - безпосередньо підпорядковувались королю
-  - виконували рішення короля

Мал. 8.

Індивідуальна робота з підтеми «Графічне середовище MS Word»

1. Завантажте MS Word 2003
2. Відкрийте вкладку «Вставка» ⇒ «Автофігури» («Фігури»). Серед запропонованих фігур оберіть прямокутник, об'ємну стрілку.
3. Виконайте схему за зразком.
4. Зверніть увагу на напрямки тексту у стрілках («Формат» ⇒ «Направлення тексту» для MS Word 2003, «Работа с надписями» ⇒ «Направление текста» для MS Word 2007)
5. Для встановлення рамок у прямокутниках «Формат автофігури» ⇒ «Цвета и линии» ⇒ «Линии» ⇒ оберіть довільний колір, тип та товщину лінії.
6. Додайте до фігур тіні (панель «Малювання» ⇒ «Тіні») або об'єм (панель «Малювання» ⇒ «Об'єм»). (Мал.9.)



Мал. 9.

Індивідуальна робота з підтеми «Табличне середовище MS Word».

1. Завантажте MS Word 2003
2. Використовуючи команду меню «Таблица», створіть таблицю, що складається з 7 рядків та 4 стовпчика.

3. Виконайте попереднє форматування перед набором тексту по центру, вирівнювання комірок (ячеек) по середині.

4. Виділіть кількість комірок (ячеек), які необхідно об'єднати, натисніть правую кнопку миші «Объединить ячейки».

5. Змінювати напрямок тексту можна із допомогою контекстного меню «Направление текста» (віділити комірку та натиснути правою кнопкою миші).

6. Змініть колір комірок за власним смаком (контекстне меню «Границы и заливка»)

Англійська революція XVII ст.

Періодизація революції			
1640-1659 pp. «Цуританська революція»	<ul style="list-style-type: none"> • 1640- 1642 pp. — «Конституційний період» • 1642 — 1647 pp. — Перша громадянська війна • 1648 p. — Друга громадянська війна • 1649 p. — Індепендентська республіка 1653 — 1659 p. — Протекторат Кромвеля 	1660-1688 pp. Реставрація монархії Стюартів	1688-1689pp. — «Славна революція»
Результати та наслідки революції			
Цивілізаційні	Економічні	Ідеологічні	Політичні

Індивідуальна робота з підтеми «Графічне середовище MS Word. Створення діаграм та об'єктів SmartArt»

1. Завантажте MS Word 2003
2. Створіть кругову діаграму («Вставка» ⇒ «Рисунки» ⇒ «Діаграма»), оберіть тип діаграми «Круговая»
3. У «Таблица данных» (при натисканні правою кнопкою миші) введіть необхідні дані, у комірці A, B, C, D — назви секторів, у комірках A1, B1, C1, D1 відповідне відсоткове відношення.

4. У «Формат рядов данных» оберіть «Заголовки» ⇨ «Название диаграммы» та введіть назву діаграми, у «Подписи данных» ⇨ «Доли» для відображення відсоткового відношення

5. У «Формат области построения» оберіть «Заливка» ⇨ «Прозрачная», «Рамка» ⇨ «Цвет» ⇨ «Белый»

6. Для користувачів **MS Word 2003** створити гістограму «Схема витрат українських селян у до колгоспний період на товари промислового походження».

7. Для користувачів **MS Word 2007** створити об'єкт **SmartArt**:

1) Завантажте MS Word 2007

2) У вкладці «Вставка» оберіть «SmartArt» та визначтеся із конструкцією майбутнього об'єкта («Список», «Процесс», «Цикл», «Ієрархия», «Связь», «Матрица», «Пирамида»).

3) Зверніть увагу на появу вкладки «Работа с рисунками SmartArt» при виділенні графічного об'єкта. У цій вкладці ви можете змінити стиль об'єкту та його колір (для цього натисніть «Изменить цвета» та оберіть контрастні кольори або кольорові акценти.

4) Замініть слово «Текст» у кожній фігурі «SmartArt» на необхідну інформацію. (Мал.10.)



Мал.10.

Практичне заняття №6

Тема: Створення публікацій у MS Publisher. Допоміжні програми MS Office (2год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про створення стандартних публікацій у MS Publisher; узагальнення знань стосовно роботи у програмах Microsoft Excel, Access та інших. Формувати та удосконалювати вміння: створювати публікації у MS Publisher, таблиці у Microsoft Excel, бази даних у Microsoft Access.*

План

1. Створення стандартних публікацій у MS Publisher.
2. Особливості роботи з текстом у публікаціях.
3. Підготовка публікації до друку та настроювання параметрів друку.
4. Область застосування Microsoft Excel.
5. Система бази даних Microsoft Access.

Література

1. Берлинер Э.М. Microsoft Office 2003. / Э.М. Берлинер, И.Б.Глазырина, Б.Э. Глазырин. — М: ООО «Бином-Пресс», 2007. — 576с.
2. Данилова О. Мультимедіа власноруч: текст, графіка, аудіо, анімація, відео / О. Данилова, В. Манако, Д. Манако. — К. : Вид. дім «Шкіл. світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. — 120 с.
3. Десятов Д. Л. Можливості комп'ютерної програми «MS Publisher» та її використання на уроках історії / Д.Л. Десятов // Історія та правознавство. — 2006. — № 3. — С. 27-29
4. Мокрогуз О.П. ПК як універсальна складова оптимізації роботи вчителя (З практики запровадження комп'ютерних технологій на уроці історії) / О.П.Мокрогуз // Історія в школах України. — 2005. — № 1. — С. 23-27
5. Румянцев В. Сначала был хаос... : как составить базу данных по истории / В. Румянцев // Учительская газета. — 2004. — № 49-50. — С. 3 (вкладыш № 22).
6. Субботина В. В. Интеграция и компьютеризация на уроках истории / В.В. Субботина // Преподавание истории в школе. — 2006. — № 4. — С.25-31
7. Фролов И.М. Энциклопедия Microsoft Office 2003 / И.М. Фролов. — М.: Бук-пресс, 2006. — 912с.

Самостійна робота

1. Робота органайзера Microsoft Outlook
2. Редактор діаграм Microsoft Visio
3. Система управління проектами Microsoft Project
4. Організація особистої інформації із допомогою Microsoft OneNote

Індивідуальна робота

1. Створити у програмі MS Publisher:
 - календар історичних дат на 1 місяць (за вибором студента).
 - меню пересічної людини (будь-якої епохи та країни).
 - інформаційний буклет (на вільну тему).
2. Вивести інформаційний буклет на друк.
3. Створіть таблицю у програмі Microsoft Excel (журнал успішності або таблицю-рейтинг (з обов'язковим додаванням діаграм)).
4. Створити базу даних у програмі Microsoft Access (історична тема за вибором студента).

Методичний матеріал до практичного заняття №6

Під час виконання цього практичного заняття головним завданням буде створення публікації на історичну тематику у програмі MS Publisher, таблиці у Excel та бази даних у Access, що відповідатимуть усім сучасним методичним вимогам. Для успішного виконання цього завдання наводимо наступну інформацію:

Важливим моментом роботи у програмі MS Publisher є *підготовка публікації до друку та настроювання параметрів друку*. Один із варіантів випуску публікації — надрукувати її на принтері. Після створення та форматування публікації вам потрібно буде підготувати її до друку, насамперед слід перевірити параметри сторінки та за потреби змінити їх.

Якщо ви хочете змінити розмір сторінки, розкрийте область параметрів публікації на панелі Форматування публікації. У цій області клацніть кнопку Змінити розмір сторінки. Відкриється діалогове вікно Параметри сторінки, в якому подано готові для використання пусті сторінки різних розмірів.

Біля кожної сторінки подано її опис із зазначенням розмірів у сантиметрах. У правій частині діалогового вікна розміщена область Сторінка, в якій можна змінити розмір сторінки, задавши її ширину та висоту, й область Напрявні полів, де задають поля сторінки. Усі ці параметри за-

дають у сантиметрах. Напрямні полів можна змінювати згори, зліва, знизу та справа. Змінити розмір певної сторінки можна також за допомогою кнопки Додатково. Відкриється діалогове вікно, в якому можна задати нові розміри пустої сторінки. Слід зазначити, що розміри готових пустих сторінок ви не можете змінювати, вони захищені системою, проте після виконання змін буде створена відповідна копія певної сторінки.

Ви можете створити настроюваний розмір сторінки, вибравши елемент Створити настроюваний розмір сторінки у вікні Параметри сторінки. Після цього відкриється діалогове вікно Настроюваний розмір сторінки, в якому задають висоту і ширину сторінки та напрямні полів. Окрім того, у вікні можна змінити ім'я нової сторінки та обрати тип макета зі списку. Для деяких типів макетів у вікні відображаються додаткові параметри, наприклад, розміри полів, які також задаються в сантиметрах.

Після завершення настроювання параметрів публікацію потрібно друкувати. Коли обробляється велика кількість публікацій, можна скористатися двостороннім друком. Деякі принтери підтримують такий друк, але забезпечують його у різний спосіб. Тому для уникнення проблем можна скористатися майстром настроювання двобічного друку. Для того щоб правильно настроїти двосторонній друк документа, можна скористатися майстром настроювання двобічного друку. Майстер за шість етапів допоможе вам підготуватися до двостороннього друку. Далі буде запущено перевірку, щоб дізнатися, чи буде сторінка друкуватися так, як очікувалося. Після запуску майстра всі задані настройки принтера використовуватимуться для виконання подальших завдань двобічного друку. Щоб запустити майстер настроювання двобічного друку, в меню Файл оберіть команду Друк. У полі Ім'я принтера діалогового вікна Друк виберіть потрібний принтер. Відкрийте вкладку Відомості про принтер. Клацніть кнопку Додаткове настроювання принтера. У діалоговому вікні, що відкриється, на вкладці Майстер настроювання друку розміщена кнопка Майстер настроювання двобічного друку. За її допомогою запускається однойменний майстер для настроювання двостороннього друку документа на обраному принтері[1].

Табличний процесор *Microsoft Excel* дозволяє: працювати із тривимірними таблицями, можна з яких являє собою поименовану сукупність двовимірних таблиць; будувати діаграми за даними з різних таблиць; автоматично заповнювати табличні осередки числовими або іншими послідовностями (дні тижня, місяці, роки й т.д.), у тому числі й заданих користувачах; працювати із зовнішніми базами даних; використати велику кількість убудованих функцій, що дозволяють при проектуванні

таблиць виконувати фінансові, математичні, статистичні й інші розрахунки; вирішувати нелінійні рівняння й оптимізовані завдання ітераційними методами; застосовувати різноманітні засоби керування атрибутами тексту (шрифт, висота букв, накреслення, напрямок, колір, вирівнювання й т.д.); попередньо переглядати документ перед друком; обчислювати значення елементів таблиць по заданих формулах; аналізувати одержувані результати; використати мови програмування для реалізації нестандартних функцій; створювати прості схеми за допомогою убудованого графічного редактора; використати систему роботи з картами, що дозволяє проводити регіональний аналіз економічних, демографічних й інших даних і представляти їх у зручному для сприйняття виді.

Для успішного виконання індивідуального завдання №3 зосередимо увагу на таких елементах роботи у програмі Microsoft Excel:

1. Основи роботи. Операції з листами, ячейками, рядками-стовпцями. Копіювання-перенос листів і діапазонів. Автозаповнення дат і числових послідовностей. Використання смарт-тегів. Правила введення даних різного типу (числа, текст, дати). Форматування ячеек і числові формати для різних ситуацій.

2. Обчислення формулами. Основні принципи створення формул в ячейках листа Excel. Посилання на інші листи й книги. Копіювання формул і використання відносних й абсолютних посилань у формулах. Огляд можливостей Майстра Функцій. Налаштування уведених формул і швидкий пошук помилок. Відстеження залежностей між ячейками.

3. Діаграми. Покроковий алгоритм створення простих діаграм на листі Microsoft Excel. Налаштування типу, параметрів і дизайну створеної діаграми. Особливості копіювання створених діаграм в Word й Power Point.

4. Основи роботи з великими таблицями. Основні принципи організації великих списків на листі Excel. Закріплення областей при прокручуванні. Відбір потрібних рядків за допомогою Фільтра. Фільтрація за кольором. Сортування рядків у таблицях по одному або декількох критеріях.

5. Друк й параметри сторінки. Налаштування параметрів сторінки для правильної роздруковки документів в Microsoft Excel. Налаштування орієнтації, полів, правильного масштабу друку. Налаштування автоматично повторюваних шапок таблиць під час друку (наскрізних рядків). Режим перегляду документа для налаштування друку, їхні особливості й використання.

За допомогою цього офісного додатку, можна створювати графіки й діаграми в ході вивчення тем соціально-економічної історії, у яких фі-

гурують кількісні показники (обсяг виробництва, рівень безробіття, процес ціноутворення й ін.). Excel дозволяє обробляти статистичні дані економічного й соціологічного характеру, проводити порівняльний аналіз таких даних й ін [7].

У діяльності педагога важливою ланкою є діагностика знань учнів. Використовуючи табличний процесор Microsoft Excel можна створити тести для контролю з різних розділів історичного курсу. Відомі приклади використання цієї програми для створення електронних журналів. Для розширення своїх навиків роботи з Microsoft Excel скористайтесь додатковими рекомендаціями за посиланням: <http://msoffice.nm.ru/>

Створення бази даних у Microsoft Access. Щоб створити нову, порожню БД запускаємо MSA, на рядку меню натискаємо кнопку «Файл» у випадяючому меню вибираємо пункт «Створити», що з'явилася меню «Створення файлу», у пункті «Створення» вибираємо підпункт «Нова база даних». Відкрилося вікно «Файл нової бази даних», в цьому вікні ми вказуємо папку в якій, буде збережений файл нової бази даних та ім'я цього файлу. Наприклад С: місце збереження: ім'я файлу «Порожня база даних», розширення вказувати не потрібно, тому що воно встановлюється за умовчанням (*.mdb), після натискання кнопки «Створити», відкривається вікно пропонує вибір способу створення елементів бази даних: створення в режимі конструктора і створення з допомогою майстра, таблиці також можна створювати шляхом введення даних. Закриваємо це вікно, виходимо з MSA. Порожня база даних готова й у будь-який момент часу ми можемо почати її заповнювати. Ця база створюється «з нуля» і ми маємо можливість включити до неї необхідні нам елементи, з потрібними нам параметрами.

Можливо також створення бази даних за допомогою майстра шаблонів. Щоб створити нову БД, за допомогою майстра шаблонів (далі МШ), запускаємо MSA, на рядку меню натискаємо кнопку «Файл» у випадяючому меню вибираємо пункт «Створити», у вкладці «Створення файлу», в пункті «Шаблони» вибираємо підпункт «На моєму комп'ютері».

Відкрилося вікно «Шаблони», що має дві вкладки (за зразком ранніх версій MS Access) «Загальні» та «Бази даних». У вкладці «Загальні», ми можемо побачити інструменти створення баз даних, аналогічні що знаходяться в пункті «Створення» меню «Створення файлу». Нам буде потрібно вкладка «Бази даних», в цій вкладці знаходяться декілька найбільш часто використовуваних шаблонів БД. Вибираємо БД відповідну нашим вимогам (наприклад «Контакти») підтверджуємо вибір натисненням «ОК». Відкрилося вікно вибору папки в яку буде збережений файл БД (наприклад: С:), також у цьому вікні ми можемо змінити ім'я

БД, запропоноване нам за замовчуванням MSA, в даному випадку «Контакти 1», на необхідну нам (наприклад «БД Контакти») підтверджуємо дії натисненням кнопки «Створити». Відкривається діалогове вікно МШ «Створення бази даних», яке сповіщає нас про зміст створеної БД і пропонує продовжити роботу зі створення, продовжуємо роботу натисканням кнопки «Далі». У наступному вікні нам пропонується додати або виключити поля, методом установки / зняття маркерів на назвах полів (наприклад: у таблиці «Відомості про контакти» ми додамо полі «Сім'я», встановивши маркер простим кліком миші), закінчивши вибір продовжуємо роботу натисканням кнопки «Далі». У наступному вікні вибираємо вид екрану (за замовчуванням «Стандартний»), продовжуємо роботу натисканням кнопки «Далі». У вікні, вид оформлення звіту на печатці (за замовчуванням «Діловий»), підтверджуємо вибір натисненням кнопки «Далі». Відкрилося вікно пропонує задати ім'я БД («БД Контакти»), натискаємо кнопку «Далі». У останньому вікні майстер пропонує запустити створену БД, вибір здійснюється установкою / зняттям маркера (за замовчуванням встановлений), натискаємо кнопку «Готово». Відкривається кнопкова форма роботи з БД і редактор БД в згорнутому вигляді. «БД Контакти» створена і готова до використання [1,5,7].

Варіант створення БД за допомогою МШ є найбільш прийнятним для широкого кола користувачів, які мають навіть мінімальний досвід роботи. Для розширення своїх навиків роботи з СУБД Microsoft Access скористайтесь додатковими рекомендаціями за посиланням: <http://access.szags.ru/>

Змістовий модуль 4

Дидактичні можливості телерадіомовлення, педагогічних програмних засобів (ППЗ) та інших електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації

ЛЕКЦІЯ

План

1. Сучасне телерадіомовлення і його значення для історичної освіти.
2. Використання відео на уроці історії.
3. Електронні засоби навчального призначення на CD/DVD для викладача історії.
4. Комп'ютерні ігри у навчанні історії.

Література

1. Бахматюк Я. ІКТ і мультимедійне забезпечення навчального процесу на уроках історії // Історія України. — 2011. — №37. — С.3-16
2. Десятов Д. Л. Використання відеоджерел на уроках історії / Д.Л. Десятов // Історія та правознавство. — 2005. — № 14. — С. 6-8.
3. Дрібниція В. Порівняльний аналіз ППЗ з історії України та всесвітньої історії для загальноосвітніх навчальних закладів [Електронний ресурс] / В.Дрібниція. — Режим доступу : <http://archive.nbuv.gov.ua/e-journals/NarOsv/2007-2/07dvoznz.htm>
4. Зернецька О.В. Національні антикризові стратегії і громадське телерадіомовлення (досвід США) [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://soskin.info/ea/2010/3-4/201028zmist.html>
5. Інформаційні технології і засоби навчання: [зб. наук. праць] / за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О. Жука. — К. : Атіка, 2005. — 272 с.
6. Кацун Ю. Освітнє мовлення: фахово й «без фанатизму» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/media/osvitnie-movlennya-fahovo-y-bez-fanatizmu>
7. Кінофрагменти на уроках історії [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://wiki.ciit.zp.ua/index.php/Кінофрагменти_на_уроках_історії
8. Комаров Ю. Використання мультимедійного комплексу у викладанні історії / Ю. Комаров // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004 . — № 2. — С. 36-38.
9. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.

10. Ладиченко Т. Електронний педагогічний програмний засіб в історії — новий крок в оволодінні навчальним матеріалом // Історія в школах України. — 2005. — №4. — С. 35-36
11. Пенчук І. Функціонально — жанрові особливості телевізійних освітніх програм [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Dtr_sk/2010_4/files/SC410_14.pdf
12. Фельдт А. Компьютерные игры: обучение или развлечение? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://his.1september.ru/2003/43/25.htm>
13. Фоменко А., Пометун О. Сучасні комп'ютерні навчальні програми з історії та підходи до їх використання на уроках // Історія в школах України. — 2002. — №3. — С.26-30
14. Чернов А.І. Мультимедійний кабінет історії: оснащення, зміст і перспективи розвитку // Викладання історії в школі. — 2008. — № 3. — С. 7-8

1. Сучасне телерадіомовлення і його значення для історичної освіти

У сформованій наприкінці ХХ — на початку ХХІ ст. структурі національного телебачення, на жаль, не знайшлося місця системі освітнього телебачення.

Величезний навчальний потенціал освітніх телепрограм, який було закладено в радянську епоху, у вигляді лекцій та уроків, спеціалізованих, інструкційних і навчальних програм, «телеенциклопедій» і «телеуніверситетів», у 1990-х рр. повністю занепав. Але, як демонструє загальносвітова практика, можливості освітнього телебачення і сьогодні надзвичайно високі. Прикладом цього може слугувати провідний у Європі «Відкритий університет Бі-Бі-Сі», що створює та транслює програми для дошкільників, школярів і дорослих. Окремі програми для лікарів, учителів, людей інших професій не тільки регулярно переглядають, але й записують на відео для використання в системах навчального телебачення[11].

У США некомерційна мережа громадського телерадіомовлення (Public Broadcasting Service (PBS)), що була утворена ще 1970р. сьогодні налічує 360 станцій. Аудиторія PBS постійно зростає. Сьогодні вона налічує близько 124 мільйонів користувачів на день, яких цікавлять об'єктивні, збалансовані новини, питання найновіших досягнень науки, національної та світової історії, вивчення природи, перегляд класичних і сучасних драм та актуальні громадські справи.

Окремим завданням громадського мовлення є навчання, виховання і розвиток молоді, а також допомога вчителям і батькам, яка здійснюється з використанням найновіших мультимедійних технологій.

PBS своїм першочерговим завданням вбачає здійснення багатоаспектної допомоги в навчанні, розвитку і вихованні маленьких американців, охоплюючи освітніми, розважальними та інформаційними передачами як дошкільнят, так і дітей усіх категорій шкільного віку. Над цим працює організація PBS Teachers (Вчителі PBS), яка знайшла велике визнання серед педагогічної громади Сполучених Штатів та батьків учнів[4].

Традиційно протягом багатьох десятиліть у навчальних закладах США використовується навчальний і розважальний контент, отриманий завдяки радіо- та телевізійним програмам для дітей.

Освітній канал Ен-Ейч-Кей (Японія). Розумно побудована система освітніх передач цього телеканалу охоплює не тільки «приречених» на телеуроки школярів, але й маленьких глядачів, починаючи з трирічного віку. Ретельно підібрані програми за інтересами мають загальне визначення — програми «довічного навчання». Саме в такому навчанні полягає головне завдання освітнього телебачення.

Освітній канал Ен-Ейч-Кей виходить в ефір уже 30 років. Щотижня діти дивляться щонайменше 20 чудових програм. Основна риса програм телеканалу — суворая системність. Інформаційне навантаження зростає, але коло окреслених тем зберігається. Мораль, етика, соціальні науки, природознавство, математика — до цих тем маленький глядач уже готовий. Не випадково 95% японських школярів становлять постійну аудиторію Ен-Ейч-Кей.

В українському телеєфірі величезний досвід у створенні освітніх програм має телевізійний канал «*Культура*». Концепція каналу недаремно народилася на студії «Укртелефільм», бо тематичне спрямування студії протягом багатьох років, її кіноархіви, досвід телевізійного виробництва, творчий потенціал давали змогу одразу вирішити ряд організаційних та виробничих проблем, які постали б перед будь-якою телекомпанією, створеною на «голому» місці[11].

Іншими телерадіоканалами, що мають великий освітній потенціал (у контексті навчання історії) є *Перший Національний* — загальнодержавний український ефірний телеканал (на цьому каналі демонструється велика кількість інформаційно-публіцистичних програм патріотичного спрямування, час від часу з'являються художні та документальні фільми на історичну тематику); *Мега* — український телеканал з великою кількістю науково-популярних фільмів на різну історичну тематику (як іноземного так і вітчизняного виробництва); *5 канал* (транслює новини,

аналітичні програми (Машина часу, Сильні люди, Велика політика, Не перший погляд), публіцистика і документальне кіно); радіостанції *Промінь* та *Ера FM* тощо (Див. Додаток 4).

На думку М. Зубрицької, проректора Львівського національного університету ім. Івана Франка, Україні наразі потрібен новий навчально-освітній телеканал. Він повинен бути загальнодоступним і розрахованим на якнайширшу глядацьку аудиторію різних вікових груп та різного соціального походження. Цей телеканал мав би як і в усьому світі виконувати освітню, власне навчально-методичну, виховну й розважально-відпочинкову (вікторини, конкурси, фільми для школярів і студентів) функції. При цьому канал не замінює вчителя, а збагачує педагогічну та академічну спільноту великим об'ємом додаткового матеріалу, який можна використовувати як у навчальний, так і позанавчальний час. Структуру цього каналу відповідно варто будувати, засновуючись саме на цих функціях. Зрештою, світовий досвід, і зокрема, досвід наших сусідів такий великий і різноманітний, що можна легко адаптувати для нашого загальноукраїнського освітнього каналу різні добірно укладені власні версії телепрограм та телепередач, що вже й роблять успішно всі вітчизняні телеканали з різними розважальними програмами[6].

Жанрова структура телебачення, що знаходить сьогодні застосування у сфері освіти, настільки ж різноманітна, як і телебачення взагалі. Всі інформаційно-публіцистичні жанри є одночасно й жанрами науково-популярних передач. До освітніх і навчальних передач, здається, це можна віднести так само. Так, загальноприйнятий розподіл на інформаційні, публіцистичні й художні жанри описує науково-популярні передачі як різновид інформаційно-публіцистичних жанрів, де навчальні й освітні передачі включені в розділ науково-популярних. Таке трактування видається надто академічним, оскільки суперечить практиці телевізійної освіти, що сьогодні можна розглядати як самостійну галузь знання, яка синтетично об'єднала основи педагогіки й журналістики, тобто телевізійну педагогіку.

І. Пенчук взявши рівень узагальнення за основу конструкції типології жанрів телебачення в системі освіти, умовно виділяє три групи жанрів, у яких ця ознака наявна: 1) інформаційні — констатують, фіксують факти й поняття; 2) інформаційно-публіцистичні й документальні — аналізують дійсність, розкривають взаємозв'язок між явищами та подіями; 3) художньо-публіцистичні й художні — типізують дійсність у вигляді образів, створюють твори, що глибоко осмислюють те, що відбувається, існують поза часом, мають світоглядну спрямованість.

Кожна група складається з окремих жанрів, що можна згрупувати за такими стійкими ознаками: — рівень типізації, узагальнення; — зобра-

жально-виражальні засоби, що дають змогу адекватно втілити авторський задум і реалізувати мету програми; — виражальні мовні засоби, що цілком рівноцінні образотворчим засобам, оскільки першооснова телевізійної дії — це драматургія; — характер відображуваного об'єкта (це може бути як фізичний об'єкт, так і подія, процес); — призначення жанру, мета його застосування, спрямованість, що відповідає певним навчальним або освітнім завданням.

Основними функціями освітнього телебачення є такі:

- розвиток і збагачення духовного світу й культурного світогляду, морального виховання телеглядачів різних поколінь на основі кращих досягнень науки, мистецтва, культури країни та світу;

- поширення утилітарних знань, прикладних наук для родини, батьків, учителів і вихователів, молоді в усіх галузях знань від найпростіших до спеціальних наукових;

- участь у державних програмах перекваліфікації кадрів, вивчення суміжних дисциплін і професій, освоєння знань з ринкової економіки й вироблення навичок із сучасного менеджменту тощо, тобто бути провідником з фундаментальних знань тощо[11].

Сьогодні функції навчального телебачення в Україні бере на себе відео, а широкий шар культурно-просвітницьких і науково-популярних передач переходить на вузькоспеціалізовані ефірні або тематичні кабельно-спутникові канали.

2. Використання відео на уроці історії

Відеокартинка завжди захоплювала увагу глядачів. Тому і не дивно, що відео у формі демонстрації різних кінофільмів зараз часто використовується у процесі навчання. На відміну від телемовлення, де ми залежні від програми телепередач, складеної завчасно і не нами, відео на цифрових носіях інформації дозволяє вчителю самостійно визначати об'єкт перегляду, тобто потрібний нам фільм, або його фрагмент.

На думку В. Ожогіна використання кінофільмів в освіті може відбуватися двома шляхами: створення комплексних навчальних фільмів та коротких фрагментів. Кінофрагменти обмежуються демонстрацією того, що стосується певного питання теми, розраховані на декілька хвилин та будуються на принципах: ущільнення, специфічності, важливості, відповідності віковим і психологічним особливостям учнів, візуального пріоритету, образного контексту, поєднання з іншими засобами навчання.

Короткометражний фільм — ефективний засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. Він допомагає не тільки розвиткові навчальних

навичок учнів, а також сприяє культурному збагаченню учнів, адже вони дізнаються про спадщину, культуру та традиції країн, історія яких вивчається. Психологічні особливості впливу навчальних відеофільмів на учнів (здатність керувати увагою кожного з них і аудиторією в цілому, впливати на об'єм довготривалої пам'яті й міцність запам'ятовування, емоційно впливати на учнів і підвищувати мотивацію навчання) сприяють інтенсифікації навчального процесу і створюють сприятливі умови для формування комунікативної (соціокультурної) компетенції учнів. Специфіка відео полягає в тому, що воно дає можливість поєднати зорові та звукові образи у типових обставинах, запропонувати учням мовленнєву ситуацію, в якій вони за допомогою вчителя можуть опинитися у ролі активних учасників комунікації. Отже, впровадження нової технології дозволяє отримати результати на різних рівнях: від знань, умінь і навичок до розвинених навчально-пізнавальних, творчих якостей особистості[7].

Ознайомлення учнів з новими документальними і художніми фільмами надає змогу вчителю зробити свої уроки цікавішими, насиченішими і продуктивнішими. Демонстрування відеоматеріалів викликає інтерес учнів, у процесі їх перегляду виникає досить стійка мимовільна увага, що зумовлена яскравістю, динамічністю, розмірами, контрастністю зображення, звуковим супроводом тощо. Саме цим пояснюється міцне запам'ятовування учнями окремих, найяскравіших, емоційно насичених кадрів. Утворюються передумови для формування чітких уявлень, свідомого та глибокого засвоєння знань.

На заняттях з історії використовуються кінофільми різних видів: художні, науково-популярні, а також спеціальні навчальні. Кінофільми і кінофрагменти забезпечують динаміку зображення, синхронну подачу зображення і звуку, доповнюють мовленнєвий ряд музичним супроводом. Розрізняють декілька типів навчальних кіноплівок: цілісні фільми, які складаються із декількох частин, і кінофрагменти (3—5 хвилин).

Основними критеріями відбору є відповідність кінофільму тематиці навчальної програми (Наприклад його країнознавча інформація, наукова достовірність, виховна цінність, а також здатність впливати на зацікавленість учнів та відповідність інтересам і віковим особливостям дітей). Науково-популярні фільми, що використовуються, мають бути розподілені за темами, для кожного уроку потрібно вибирати окремі фрагменти, які не повинні заважати вчителю і учням у процесі проведення уроку. Кожен документальний фільм створений автором, який має власний погляд на ту чи іншу подію, тому вчителю потрібно чітко відбирати відеоматеріал так аби учень міг самостійно робити висновки. Більшість документальних фільмів побудовані на архівних матеріалах,

інтерв'ю сучасників та учасників подій і можуть розглядатись як відеоматеріал для формування дослідницьких навичок учнів. Однак, супроводжуючі ці фільми коректні, вивірені коментарі містять, як правило, готові оцінюючі твердження і висновки, які не дозволяють учням, повністю побудувати власні висновки і виступити в якості самостійних дослідників минулого. Тому доцільно використовувати в даному випадку елементи інноваційної технології Ю.Троїцького. Переглядаючи певний відеоматеріал, учень може перевірити його за історичними документами, архівними дослідженнями і зробити самостійно висновки. Документальні фільми з історії України мають ще більше недоліків, як технічних, так і змістовних. Найбільш доцільним на уроках історії України в 5-11 класах є використання 15-хвилинних фільмів з серії «Невідома Україна» та «Золота підкова». Художні фільми теж є одним з найбільш цікавих засобів навчання, але тривалість художнього фільму не дає можливості вчителю показати його на уроці повністю та і немає такої потреби. Більш доцільно зробити окремі відео фрагменти з фільму, які яскраво відображають тему чи подію («Вогнем і мечем», «Жанна д'Арк» та інші). Використання художніх фільмів найбільш продуктивне на нестандартних уроках.

Використання аудіовізуальних засобів є необхідною ланкою у роботі творчого вчителя тому, що арсенал їх дидактичних можливостей дуже великий. Це: урізноманітнення форм подання інформації; урізноманітнення навчальних завдань; забезпечення зворотного зв'язку, широкі можливості діалогізації навчального процесу; індивідуалізація процесу навчання, розширення поля самостійності; широке застосування ігрових прийомів; активізація навчальної роботи учнів, посилення їх ролі як суб'єкта учбової діяльності; посилення мотивації навчання. Для ефективного формування дослідницьких вмінь учнів на уроці слід дотримуватися додаткових вимог: по перше, впровадження зпарених уроків з відповідної теми; по-друге, використання у логічному поєднанні завдань трьох типів: репродуктивного, продуктивно-пізнавального і проблемного; по-третє, врахування рівня підготовки школярів до сприйняття аудіо-відеоматеріалів. Також важливо знайомити учнів з текстами хрестоматій чи підручника після закінчення роботи з аудіовізуальними засобами. Побудована таким чином робота сприяє розвитку учнівських компетентностей, дозволяє сформувати в учнів наступні дослідницькі вміння і навички: робота з аудіовізуальними засобами, як зі специфічним історичним джерелом; спостереження і аналіз історичних подій; формування гіпотези; використання набутих знань на практиці і в галузі інших споріднених з історією предметів. Найбільш підготовлені учні можуть узагальнити матеріал і скласти доповіді, написати реферати.

Необхідність формування дослідницьких умінь учнів актуалізує проблему достовірності і фактичної основи відео-аудіо-фотоматеріалу. У художніх фільмах дуже часто можна побачити неточну реконструкцію побутових деталей, конкретних подій тощо. Крім того, тривалість кінострічок у часі і відсутність у них навчальної спрямованості потребує ретельної підготовки до уроків з використанням такого відеоматеріалу [2, 7].

Оптимальний хронометраж відеоматеріалів на уроці тривалістю 40-45 хвилин повинен складати 10-15 хвилин. Для уроків різних типів доцільно використовувати різні види відеоматеріалу: відео-пояснення (розповідь), відео-ілюстрацію, відео-підтвердження, відео-тест тощо. Для кожного конкретного уроку вчитель повинен ретельно відібрати той відеоматеріал, який відповідає меті, плану і структурі уроку. Відібраний навчальний відеоматеріал обов'язково повинен бути поділений на невеликі фрагменти (кадри), які розташовані в логічній послідовності. Крім нової навчальної інформації, кожен відео фрагмент має також завдання, яке необхідно виконати після отримання інформації.

Слід пам'ятати, що при переобтяженні уроку аудіовізуальними засобами (чисельним демонструванням, прослуховуванням, застосуванням різноманітної техніки) губиться навчальний зміст уроку.

Умови використання кінофільмів і кинофрагментів у навчальному процесі, мають поширюватись і на добір відеофрагментів мультимедійної презентації: повнометражні кінофільми доцільно показувати на початку вивчення навчальної теми — для ознайомлення з її змістом, і наприкінці — для її узагальнення; важливе значення для сприйняття і засвоєння інформації, що подається у фільмі, має вступне слово викладача перед початком його демонстрації і співбесіда після перегляду фільму; у більшості випадків під час показу німих кінофільмів доречним буде коментар викладача, який має можливість надати додаткову інформацію з теми фільму, актуалізувати його окремі елементи; кинофрагмент присвячений аналізу конкретних питань повинен бути коротким (1-3 хв.), а його показ виступає як ілюстрація; якщо кинофрагмент носить загальний характер, тривалість його не повинна перевищувати 3-5 хвилин і демонструвати фрагмент слід на початку заняття, після пояснення теми; тривалість кинофрагмента, який містить складну інформацію повинна тривати 7-8 хвилин, а після його демонстрації необхідна пауза для запису учнями інформації і коментарів учителя; тривалість кинофрагмента призначеного для підведення підсумків вивчення теми, не повинна перевищувати 10 хвилин; загальна тривалість демонстрації кінофільму на уроці не повинна перевищувати 30 хвилин [7].

3. Електронні засоби навчального призначення на CD/DVD для викладача історії.

За останні роки з'явилася велика кількість електронних засобів навчання історії, що зберігаються на цифрових носіях інформації. (Цифрові носії інформації — це компакт-диски (CD/DVD), дискета, карти пам'яті).

Серед електронних засобів навчання історії розрізняють: електронні підручники, посібники, атласи, енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники та інші педагогічні програмні засоби (ППЗ).

На відміну від друкованих, електронні видання не обмежені фізичними можливостями книжок і звичайно містять багатий та високоякісний ілюстративний матеріал. Це і різнобарвні рисунки, і «живі» ілюстрації — матеріали відео-, аудіо- і кінозйомок, які відтворюють об'єкт у всій повноті його кольорів, звуку та динаміки. Сучасні електронні підручники та енциклопедії створюються на основі мультимедіа, що дозволяє поєднувати різні форми подання інформації: текстової, графічної, звукової; відтворення рухомих і нерухомих зображень.

Комплекс навчальних комп'ютерних програм, яка охоплює тему навчального курсу, розділ чи увесь курс називається електронним підручником.

Прикладом сучасного електронного підручника з історії є продукція фірм «Дієз-продукт» («Всесвітня історія. 11 клас»; «Історія України. 11 клас»; «Історія України, 9 клас»), «АВТ» («Всесвітня історія. 10 клас.»), творча група «AGG» (загальний курс історії України) та ін., рекомендовані Міністерством освіти і науки України.

Відповідно до змісту навчального матеріалу, педагогічний програмний засіб (далі ППЗ), містить текст стандартного підручника, біографічний матеріал, таблиці, хронологію, низку ілюстрацій, словник термінів і понять, ілюстровані портретами персоналії провідних історичних діячів, а також відеофрагменти, документи, карти. До кожної теми складене інтерактивне тематичне тестування.

Використання ППЗ дає можливість вирішувати такі актуальні питання: використовувати у навчанні здобутки новітніх інформаційних технологій; удосконалювати навички самостійної роботи учнів в інформаційних базах даних, мережі Інтернет; інтенсифікувати історичну освіту, поліпшити засвоєння учнями знань зі шкільного курсу історії, зробити процес навчання цікавішим і змістовнішим.

Використання ППЗ в комплекті з традиційним підручником забезпечує особистісно орієнтований та диференційований підхід у навчанні; забезпечує реалізацію інтерактивного підходу (постійне спілкування

з ПК, постановка запитань, які цікавлять учня та отримання відповідей на них); підвищує пізнавальну активність учнів за рахунок різноманітної відео- та аудіоінформації; здійснює контроль завдяки тестуванню і системи запитань для самоконтролю.

Завдяки новим, порівняно з «паперовим» підручником, засобам подачі й перевірки засвоєного матеріалу (відео, зокрема, кадри кінохроніки, посилення на Інтернет, інтерактивні тести тощо) здійснюються з учнями захоплюючі подорожі сторінками вітчизняної історії. Система посилення на персоналії, словники, карти, документи, відео- та фотоматеріали дає змогу звертатись до них у безпосередній прив'язці до тексту підручника. Тестові завдання допомагають ґрунтовніше, якісніше засвоїти матеріал, стають міцним підґрунтям для підготовки до зовнішнього тестування[3].

Крім електронних підручників у вітчизняній шкільній історичній освіті досить поширеним є використання електронних атласів. Інститут Передових Технологій на сьогодні має чималий доробок у виготовленні саме атласів (з історії України для 5-11 класів і зі всесвітньої історії для 6-10 класів). Дещо виходять за межі суто навчальних цілей уже згадуваний атлас «Україна та її регіони» (після першого видання у 2001 р. цей атлас уже тричі перевидавався) та електронний атлас Автономної Республіки Крим.

Спільною рисою CD-атласів є чітка впорядкованість змісту. Незважаючи на те, що атласи містять велику кількість різного роду інформації (статистичну, наукову, графічну, порівняльну тощо), її втілення здійснюється поступово та в легкій для користувача формі. У системі подання інформації є засоби, які полегшують перехід від одного її виду до іншого без втрати передбаченої програмою послідовності операцій, що сприяє якіснішому засвоєнню матеріалу.

Кожен навчальний CD-атлас у поєднанні з відповідним підручником утворює міцну взаємоузгоджену інформаційну базу для вивчення географії або історії. Історичні CD-атласи також складаються з трьох структурних компонентів: історична карта, текстовий коментар до неї, ілюстративний матеріал (приміром, ілюстративна база атласу зі всесвітньої історії для 7 класу містить близько 900 зображень). Додатково — тести для самоперевірки, хронологічні таблиці, словник термінів, контурні карти, список літератури, керівництво користувача, розваги. Розробники намагалися, щоб праця з таким електронним продуктом не тільки розширювала світогляд і стимулювала пізнавальну діяльність учнів, а й приносила естетичне задоволення і виховувала смак. У цьому сенсі ставлення до підготовки електронного видання нічим не поступається ви-

пуску хорошої книжки. Час вимагатиме вдосконалення електронних засобів навчання.

Ще один електронний засіб навчання історії — енциклопедія. Електронна енциклопедія є програмою, яка містить найбільш суттєві відомості з усіх галузей (або вибраної галузі) знань і забезпечує доступ до цих відомостей.

Для прикладу розглянемо «Велику енциклопедію Кирила і Мефодія». Для того щоб уявити обсяг інформації, поданої в цій електронній енциклопедії, можна сказати, що у звичайному друкованому вигляді вона налічувала б близько 70 томів обсягом у 600 сторінок кожний, і це без урахування аудіо- і відеоматеріалів, які складають неабияку частину поданого в енциклопедії матеріалу.

Енциклопедія містить близько 80 тисяч статей, де сконцентровано найважливішу інформацію з усіх галузей науки, техніки, літератури і мистецтва; з історії, географії і економіки країн світу; з життя і творчості видатних діячів усіх часів і народів. Ці відомості супроводжуються різноманітним ілюстративним матеріалом: копіями раритетних і офіційних документів, рукописів літературних творів, наукових праць; графічними статичними й динамічними зображеннями; звукозаписами тощо.

Енциклопедія містить подання подій історії в їх часовому і географічному взаємозв'язку, з ілюстраціями й докладними коментарями. Хронологічна шкала «Історія культури» дозволяє простежити шлях розвитку різноманітних культур і художніх стилів, побачити в динаміці історію народження, розквіту й загибелі найбільших держав давнього і середньовічного світу.

Всесвітній біографічний словник із відомостями про майже 27 тисяч видатних представників людства, колекція традиційної музики всіх країн і народів світу, альбоми фото- і відеосюжетів про унікальні природні явища, події з історії науки і техніки, тривимірні реконструкції всесвітньо відомих семи чудес світу і багато іншого можна знайти у «Великій енциклопедії Кирила і Мефодія». Ця енциклопедія розповсюджується на CD та DVD. Майже щороку вона оновлюється.

Ще одна електронна енциклопедія «Історія Росії та її найближчих сусідів», що вироблена російською фірмою «Аванта +» містить у собі матеріали семи підручників з історії для 5-11 класів, а також додаткову інформацію зі спеціальних історичних дисциплін (джерелознавству, історіографії, нумізматиці, сфрагістиці, епіграфіці, геральдиці, генеалогії, боністиці, археографії) і безліч знімків, спеціально придбаних у слайдотеках найбільших музеїв і бібліотек Москви й Санкт-Петербурга й слайдоторгівельних фірмах ФРН.

Тексти супроводжуються багатим відео- і аудіорядом, уривками з документальних хронік, художніх фільмів, фотодокументів.

Завдяки пошуковим системам (іменному, географічному й предметно-тематичному покажчикам) всю наявну інформацію з питання, що цікавить, користувач знайде за лічені секунди. Крім того, можна одночасно одержати всі потрібні відомості, навіть якщо вони зустрічаються в статтях, що прямо не відносяться до предмету пошуку.

Мультимедійне видання «Історія Росії та її найближчих сусідів» відрізняється від інших навчальних мультимедійних програм з історії Росії не тільки обсягом інформації й методикою викладу, але й наявністю спеціального розділу «До уроку в школі», що «демонструє відповідність» матеріалу компакт-дисуку й програми підручника.

Засвоєнню інформації допомагають барвисті карти з картинками, що рухаються, історичні кросворди й завдання, розташовані в розділі «Перевір себе».

В українській шкільній історичній освіті цю енциклопедію можна використовувати на уроках всесвітньої історії.

Інший мультимедійний продукт вироблений у Росії — «Современники» (укр. «Сучасники») являє собою одночасно і енциклопедію й навчальну гру.

Основна ідея проекту «Сучасники» — продемонструвати в наочній графічній формі історичний процес у подіях й особах. Для цього автори спробували розташувати на стрічці часу найбільш значимих історичних персонажів.

Енциклопедичний режим дозволяє переглянути історичних діячів у часі (на стрічці часу) або за абеткою. Екран складається з лівого поля, де показані історичні діячі, періоди й події, співвіднесені зі стрічкою часу й із правого поля, де наводиться інформація про виділеного історичного діяча або період у якому він жив. Для одержання довідки на правому полі досить «кликнути» на будь-яку кнопку-іконку з лівого поля.

Режим «Гра». Суть гри «Сучасники» полягає в тому, що на стрічці часу необхідно розташувати якнайбільше історичних діячів і відповідно зайняти максимально можливий часовий період ланцюжком з відомих людей минулого. Ця гра допомагає запам'ятовувати історичні дати у правильній послідовності. У процесі навчання можна й позмагатися — таблиця рекордів дозволяє пограти як самому, так і з однокласниками.

Загалом, ППЗ з історії, на думку В. Дрібниць, повинні включати в себе наступні компоненти:

- обов'язкове встановлення ППЗ на жорсткий диск (можливість запуску безпосередньо з зовнішнього носія є формою захисту авторських

прав, проте в умовах школи не рекомендується, оскільки це призводить до швидкого зношування диску, а отже, — й ППЗ);

- можливість запам'ятовування перерваної ситуації і продовження роботи через певний час;

- конструктор уроків;

- обов'язковий комплект паперового підручника з ППЗ, оскільки читання тексту з екрану призводить до швидкого псування зору учнів;

- методичний посібник для вчителя, у якому розкрито питання використання ППЗ на уроках різних типів;

- повний текст паперового підручника в ППЗ, можливість пошуку за текстом;

- база історичних документів з можливістю пошуку;

- база біографій з можливістю пошуку;

- словник термінів та понять з можливістю пошуку;

- база відеоматеріалів (перехід на більш ємний формат запису даних — DVD — надає змогу збільшити кількість та якість відео- та аудіоматеріалів);

- база графічних матеріалів (портрети діячів, ілюстрації тощо);

- база історичних карт з можливістю анімації та масштабування;

- наявність аудіолекцій (бажано — слайд-шоу з ілюстрацій та відео);

- різнорівневе тестування за різними формами, можливість звертання до матеріалу тексту з невідомого питання;

- допомога користувачеві на диску.

Одним з головних недоліків електронних підручників, окрім курсу з історії України, є відсутність лекційного аудіо супроводу. ППЗ повинен бути не повторенням паперового підручника, хоча його текст обов'язковий, а насамперед, аудіо- та відеопомічником учню та вчителю. Необхідна інформація повинна сприйматися, передусім, на слух та зір, проте це не повинен бути текст. Читання великого обсягу матеріалу з екрана — найгірший із варіантів для збереження зору школярів[3].

Створені останнім часом ППЗ з історії заслуговують на те, щоб їх використовувати у шкільному навчанні.

4. Комп'ютерні ігри у навчанні історії.

Серед проявів сучасної інформаційної культури вагоме місце посідають комп'ютерні ігри. Не таємниця, що школярі годинами проводять час перед екранами моніторів, захоплюючи планети, знищуючи монстрів, створюючи цивілізації й т.п. Комп'ютеризація суспільства розвивається стрімко. Над ігровими комп'ютерними програмами працюють тисячі висококваліфікованих фахівців, намагаючись зробити кожен гру якомога привабливіше й цікавіше. При цьому використовуються різно-

манітні сюжети, у тому числі й на історичну тематику. І після яскравого екрану учні опиняються на уроці, на якому образи створюються лише за допомогою слів учителя, невеликих за форматом зображень, обмеженої кількості картин на історичну тему, рідше — за допомогою відеофрагментів. Образи, породжені на уроці, явно програють образам комп'ютерним. Тому резонно поставити запитання — чому б учителям не взяти комп'ютерні ігри в союзники? «Вікторія», «Епоха імперій», «Хрестоносці», «Європа», «Цивілізація», «День Перемоги», «Світ танків», «Світ військових літаків», «Протистояння», «Рим», «Козаки», «100 років війни», «Історія імперій», «Дипломатія» — цей далеко не повний перелік ігор на історичну тематику.

Комп'ютерні ігри поділяються за жанрами: екшени, шутери, аркади, спортивні, квести, рольові (RPG), перегони, симулятори, логічні, пригодницькі, стратегії та ін. На нашу думку, до процесу вивчення історії найбільше відношення мають ігри-стратегії.

Стратегії — це ігри в яких, як правило, вам потрібно очолити якийсь процес й, грамотно розподіляючи довірені у ваше керівництво ресурси, виконати поставлені завдання. Прикладом стратегії може бути управління королівством, де вам потрібно буде будувати замки, набирати армію, захищати свої землі й захоплювати сусідні.

Стратегічні ігри дозволяють прийняти участь у військових подіях різних часів у ролі головнокомандуючого. Це гарний спосіб стати грамотним стратегом і керівником, що думає не тільки про військові проблеми, але й про економічному та соціальну складову розвитку.

Сьогодні серед методистів і педагогів точиться дискусія: «Чи припустимо використання комп'ютерних ігор під час вивчення історії?» Заперечення проти цього базується на наступній тезі: комп'ютерні ігри мають лише непряме відношення до історії, у них немає історичної точності, вірогідності, є нескінченна варіативність, що у підсумку приводить до перекручених історичних знань у школярів.

Відзначимо деякі аргументи на користь комп'ютерних ігор з історичною тематикою:

- комп'ютерна гра дає унікальну можливість опосередковано (в ігровій формі) пережити історичні події, що, у свою чергу, веде до стійкого інтересу до того або іншого періоду історії. За комп'ютерною грою може йти звертання до спеціальної й художньої літератури, іншим джерелам додаткової інформації, що в кінцевому підсумку призводить до створення в школяра більш повної картини історичних подій;

- більшість персонажів і предметів в іграх повністю відповідають своєму часу (пейзажі, інтер'єри, військова техніка, солдати й т.п.). Самі автори комп'ютерних ігор визнають наявність у них навчального моменту.

- у добре виконаній комп'ютерній грі з історичною тематикою гравець опиняється в гушавині подій і йому необхідно мати певний запас знань для того, щоб перемогти. Комп'ютерні ігри часто містять додатки у вигляді невеликих довідкових розділів. Розробники ігор користуються послугами консультантів, іноді — учасників реальних подій.

Звичайно, варто враховувати, що в комп'ютерних іграх відсутнє пояснення причин тих або інших історичних подій, їхніх наслідків. Комп'ютерна гра не виховує патріота: школяреві часом байдуже, грає він за Радянську армію проти військ нацистської Німеччини або навпаки. В іграх містяться грубі помилки, закладена багатоваріантність розвитку подій.

Саме тут на допомогу учневі-гравцеві має прийти вчитель історії. Обговорюючи з учнями ту або іншу тему, він може звернути увагу й на комп'ютерну гру, розповісти про помилки й неточності або навіть запропонувати знайти їх комусь у класі. Щоб проводити цю роботу, учителеві необхідно добре уявляти світ комп'ютерних ігор, знати найбільш популярні з них, розбиратися в їхніх перевагах і недоліках.

Сьогодні багато в чому використанню історичних комп'ютерних ігор у навчальному процесі перешкоджає елементарна річ — незнання їх вчителями. Є всі підстави думати, що нове покоління вчителів, виховане на сучасній ігровій культурі, включить комп'ютерні ігри в число засобів навчання.

Що стосується сьогочасного використання ігор у навчальному процесі, то мова в першу чергу може йти про ілюстрування з допомогою ігор тих або інших історичних подій.

Потенціал комп'ютерних ігор у сфері освіти — широко обговорюване питання не тільки в нас, але й у країнах — членах Євросоюзу[12].

На сьогодні дійсний освітній потенціал комп'ютерних ігор, особливо в сфері мотивації й стимулювання пізнавальної активності, залишається нереалізованим.

Практичне заняття №7.

Тема: Обробка і використання аудіо-відео-мультимедійних матеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії (2 год.)

Мета: формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про застосування відеоматеріалів у навчанні історії (документальних, науково-популярних, художніх, мультимедійних, анімаційних фі-

льми); узагальнення знань щодо можливостей використання аудіоматеріалів та комп'ютерних ігор під час навчання історії. Формувати та удосконалювати вміння: редагувати аудіо-відеофайли та аналізувати зміст комп'ютерних ігор.

План

1. Використання аудіоматеріалів на уроці історії. Редагування аудіо-файлів.
2. Використання відеоматеріалів (документальні, науково-популярні, художні фільми) під час навчання історії. Програми-редактори відео.
3. Мультиплікаційні, анімаційні фільми та сфера їх застосування у навчанні історії.
4. Комп'ютерна гра як один із можливих засобів підвищення інтересу до навчання історії.

Література

1. Волинський В.П., Використання відеоінформації як засобу навчання / В.П.Волинський, Н.І. Головка. // Педагогіка і психологія. — 1995. — № 3. — С.71-76.
2. Данилова О. Мультимедіа власноруч: текст, графіка, аудіо, анімація, відео / О. Данилова, В. Манако, Д. Манако. — К. : Вид. дім «Шкіл. світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. — 120 с.
3. Десятов Д. Л. Використання відеоджерел на уроках історії / Д.Л. Десятов // Історія та правознавство. — 2005. — № 14. — С. 6-8.
4. Комаров Ю. Використання мультимедійного комплексу у викладанні історії / Ю. Комаров // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004 . — № 2. — С. 36-38
5. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.
6. Компьютерную игру «Операция «Багратион» планируется использовать на уроках истории [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://news.tut.by/society/141812.html>
7. Мокрогуз О.П. ПК як універсальна складова оптимізації роботи вчителя (З практики запровадження комп'ютерних технологій на уроці історії) / О.П.Мокрогуз // Історія в школах України. — 2005. — № 1. — С. 23-27
8. Мультимедиа [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://programy.com.ua/ru/multimedia/>

9. Нетеча Я. Використання аудіовізуальних та мультимедійних засобів на уроках історії / Я. Нетеча // Історія України (Шкіл. світ). — 2006. — №10. — С.10-15
10. Фанталов А. Современная игра в солдатики [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.indi-an.20fr.com/games.htm>.
11. Фельдт А. Компьютерные игры: обучение или развлечение? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://his.1september.ru/2003/43/25.htm>
12. Худобець О.А. Активізація інтересу учнів до історії за допомогою комп'ютерних ігор // Історія в середніх і вищих навчальних закладах України. — 2005. — №2. — С. 44-46.

Самостійна робота

1. Підберіть зі своєї аудіотеки чи Інтернету декілька аудіофайлів (класичні музичні твори, що характеризують історичну епоху, народні пісні, естрадно-популярні пісні, фрагменти радіоспектаклів, уривки радіовиступів історичних осіб тощо), за допомогою редактору аудіофайлів обробіть їх та розробіть фрагмент уроку з їх використанням.
2. Виберіть історичний кінофільм та підготуйте його до показу на уроці (створіть нарізку відеофрагментів за допомогою програми Windows Movie Maker. Для цього скористайтеся методичними матеріалами та переліком історичних фільмів у Додатку 3).

Індивідуальна робота

1. Підберіть мультиплікаційний або анімаційний фільм (Додаток 5) та продумайте його показ у 5 або 6 класі на уроці історії.
2. Додайте до переліку комп'ютерних ігор, що містяться у Додатку 6 ігри на історичну тематику, що могли б підвищити інтерес учнів до навчання історії.

Методичний матеріал до практичного заняття №7

Під час підготовки до практичного заняття зверніть увагу на те, що аудіо та відеофайли потребують певного редагування перед їх демонстрацією. Тому скористайтеся наступними методичними рекомендаціями щодо роботи з аудіо та відеоматеріалами:

Редактори аудіофайлів — це програми, які дозволяють змінювати аудіо медіаресурси. За їх використання з'являється можливість зменшити занадто довгий звуковий файл, зробити згладжування звучання, додати різні звукові ефекти до оригінального треку, і багато чого іншо-

го. І таких програм для запису й редагування аудіофайлів безліч. Як професійних, так і найпростіших, безкоштовних. Відмітимо лише дві найпоширеніші з них: Adobe Audition й Sony Sound Forge.

Adobe Audition — аудіоредактор, виробництва фірми Adobe. Підтримує практично всі звукові формати файлів. Входить у пакет Adobe Creative Suite. Audition пропонує необмежені можливості мікшування, редагування, створення майстер-копій й обробки звукових спецефектів. Інструмент сполучає гнучкість технологічного процесу із граничною простотою у використанні й дозволяє створювати різноманітну музичну продукцію найвищої якості. Ця програма є повноцінною студією звукозапису, оснащеною гнучкими й простими у використанні інструментами.

Основні можливості й особливості Adobe Audition: сумісність із додатками від сторонніх виробників; убудовані засоби запису компакт-дисків; гнучкі й точні засоби редагування й попереднього прослуховування; убудована функція створення компакт-дисків тощо.

Для ґрунтовнішого ознайомлення з цією програмою скористайтеся підручником Adobe Audition CS6 (посилання: http://wikisound.org/Adobe_Audition ; http://wikisound.org/Adobe_Audition_создание_и_открытие_файлов).

Sound Forge — цифровий аудіоредактор від Sony Creative Software, спрямований на професійне та напівпрофесійне використання. Sound Forge дозволяє створювати й редагувати звукові файли швидко й з високою точністю, створюючи із сирого й неопрацьованого звуку майстер-копію. За допомогою Sound Forge можна аналізувати й редагувати аудіо (обрізати, вирізати шматки, накладати фільтри й ефекти й багато чого іншого), створювати звукові петлі, робити цифровий ремастеринг й очищення старих записів, моделювати акустичні образи, створювати потокові медіафайли й створювати майстер-диски. Користувальницький інтерфейс Sound Forge 9 повністю настроюваний. Більшість елементів користувальницького інтерфейсу — маркери, хвильові форми, висота вікон — можуть бути настроєні під кожного користувача окремо.

Аби докладно ознайомитися з цією програмою скористайтеся підручником Sound Forge 10 (посилання: [http://wikisound.org/Sound_Forge_\(Manual\)](http://wikisound.org/Sound_Forge_(Manual)); http://wikisound.org/Sound_Forge_редактирование_файла).

Методичні рекомендації щодо роботи з відеоматеріалами. Одна з найпоширеніших програм-редакторів відео — програма Windows Movie Maker.

Windows Movie Maker — програма для створення/редагування відео. Оновлена версія програми включена в Windows XP, Windows XP

Media Center Edition й Windows Vista. Після випуску Vista, робота над програмою була припинена. Як заміна для неї пропонується Кіностудія Windows, що входить до складу безкоштовного програмного пакету із сайту Microsoft (пакет Windows Live).

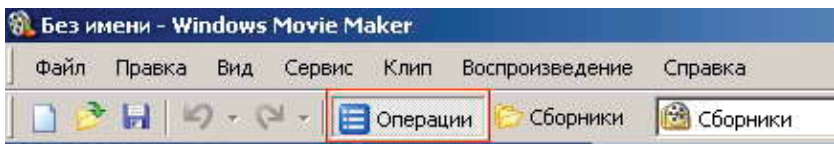
Можливості: 1. Одержання відео із цифрової відеокамери, 2. Створення слайд-шоу із зображень 3. Обрізання або склеювання відео 4. Накладення звукової доріжки 5. Додавання заголовків і титрів 6. Створення переходів між фрагментами відео 7. Додавання простих ефектів.

Вихід проекту у формат WMV або AVI з якістю, що налаштовується.

Робота с Windows Movie Maker. Запускаємо Windows Movie Maker («C:\Program Files\Movie Maker\moviemk.exe»), створюємо новий проєкт: (Файл — Создать проєкт), і зберігаємо його у зручному для нас каталозі.

Примітка: Файл проєкту Windows Movie Maker має розширення .MSWMM. Цей файл НЕ містить у собі фрагменти відео, графіку або музику, які ви використовуєте в проєкті, там містяться тільки посилання на ці файли, тому, до завершення створення фільму небажано переміщати або видаляти імпортовані файли, щоб не порушити посилальну цілісність проєкту.

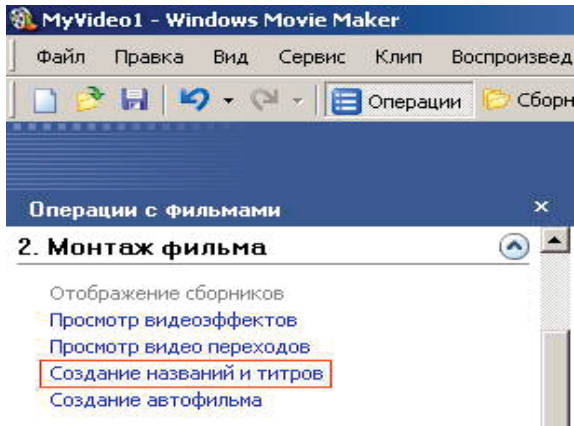
Додамо назву фільму. Натискаємо на панелі інструментів кнопку «Операції» (на мал. 11 вона виділена червоним кольором).



Мал. 11.

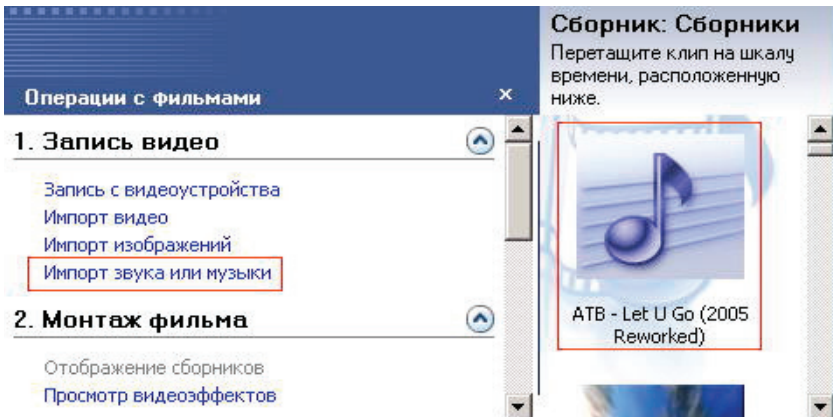
У вікні «Операції з фільмами» (див. мал. 12) вибираємо пункт «Створення назв і титрів» (Монтаж фільму). Далі — «Додати назва на початку фільму». Уводимо назву в текстове поле, що відкрилося. У вікні попереднього перегляду можна побачити, як це буде виглядати при відтворенні. Натискаємо «Готово, додати назва у фільм» — кліп з назвою з'явиться на панелі розкадрування, у нижній частині вікна програми.

Анімацію назви, колір і шрифт тексту можна змінити, нажавши відповідні посилання в тому же віконці.

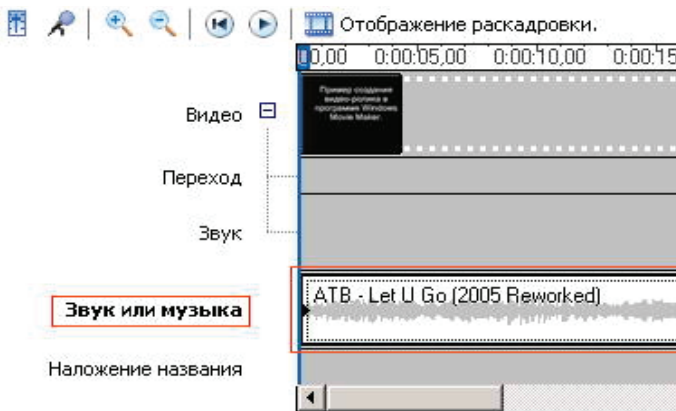


Мал. 12.

Імпортуємо звук. В операціях вибираємо «Імпорт звуку або музики» (Запис відео). Відкриється стандартне діалогове вікно, у якому вказуємо шлях до якому-небудь аудіо-файлу (можна вибрати файл у форматі mp3, wav або іншому доступному). Обрана мелодія з'являється в панелі — Сборники (див. мал. 13). Перетаскуємо обраний аудіо-трек з панелі Збірника на відповідну доріжку панелі розкадрування — «Звук або музика» (див. мал. 14). Можемо переглянути, що в нас вийшло, нажавши кнопку «Відтворити» у вікні попереднього перегляду (у правій верхній частині вікна Movie Maker'a).



Мал. 13.



Мал. 14.

Додаємо титри.

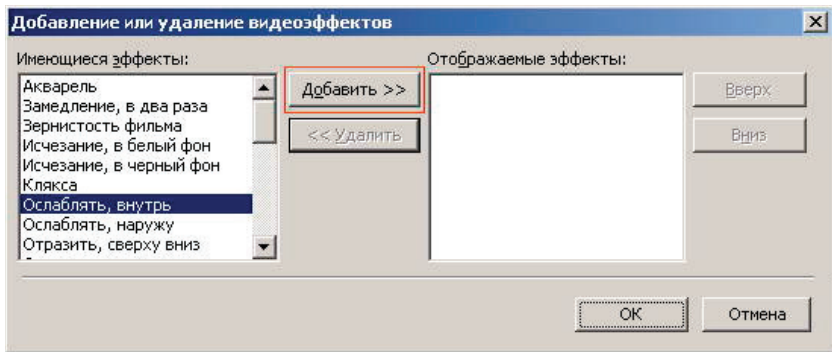
На панелі розкадрування виділяємо наш перший кліп з назвою фільму й у вікні операцій натискаємо «Додати Назва після обраного кліпу на шкалі часу». Уводимо текст, небагато змінюємо анімацію титрів (посилання «Змінити анімацію назви»).

Надалі, якщо вам щось не сподобається, ви зможете змінити ефекти або текст, клацнувши на кліпі з титрами (на панелі розкадрування) правою кнопкою мишки й вибравши Змінити назву...

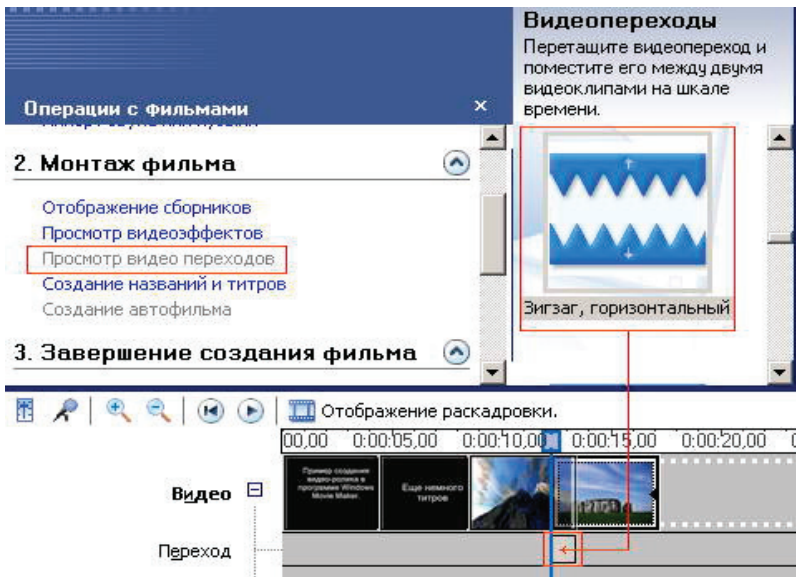
Імпортуємо й додаємо у фільм фотографії.

Фотографії імпортуються аналогічно тому, як ми імпортували музику: Операції — «Імпорт зображень» (розділ 1. Запис відео). Обрані зображення (jpg, jpeg, gif або інших форматів) попадають у Збірник (у нас там уже є аудіо-файл). Перетаскуємо картинку зі Збірника на панель розкадрування, установлюємо по шкалі часу після всіх наших титрів, клацаємо на ній правою кнопкою, вибираємо пункт контекстного меню Відеоефекти... і встановлюємо який-небудь ефект, з яким буде відображатися обрана фотографія (наприклад, «Послаблювати усередину») (див. мал. 15.).

Анімація зміни фотографій. Додаємо наступне зображення, так само як це робилося раніше. Відкриваємо «Операції», з розділу 2. Монтаж фільму вибираємо «Перегляд відео переходів» (див. мал. 16). Вибираємо потрібний перехід і перетаскуємо його на панель розкадрування, між першим і другим зображенням. Натискаємо «Відтворити» і дивимосся, що в нас вийшло.



Мал. 15.



Мал. 16.

У такий спосіб додаємо фотографії до кінця музичного трека.

Розтягуючи або стискаючи кадри на панелі розкадрування, можна змінювати тривалість показу тієї або іншої фотографії чи титрів.

Крім зображень у проект можна імпортувати вже готові ролики/кліпи вірздки з фільмів і т.п.

Щоб зберегти готовий фільм у форматі Windows Media Video (*.wmv), вибираємо пункт головного меню програми Файл — Зберегти файл фільму. Запуститься майстер, що допоможе зберегти файл на жорсткий диск, цифрову відеокамеру, веб-вузол, компакт-диск або відправити по електронній пошті.

Для збереження файлу на жорсткому диску в першому віконці майстра вибираємо «Мій комп'ютер», натискаємо кнопку «Далі», вказуємо назву файлу й каталог, у який він буде збережений. У наступному віконці можна вказати бажана якість відео фільму. Знову натискаємо кнопку «Далі» і чекаємо поки Movie Maker закінчить створення відео-файлу.

Якщо надалі ви із записати ваш фільм на DVD-диск і програвати його на DVD-приставках (DVD-програвачах), у майстру збереження фільму на жорсткий диск необхідно вказати формат відео — DV-AVI. Після збереження фільму його можна записати на диск, використовуючи такі програми, як Nero або Roxio MyDVD.

Windows Movie Maker є найпростішим редактором відео і його можливостей може виявитися недостатньо для монтажу якісного відео з більше зробленими спец. аудіо й відео ефектами. У цьому випадку, рекомендується скористатися іншими, більше професійними програмами для створення/редагування відео, що володіють більше широкими можливостями. До таких програм належать: Pinnacle Studio, Ulead Video Studio, Adobe Premier, Vegas Video Studio й ін.

Практичне заняття №8.

Тема: Робота з електронними атласами, підручниками, посібниками, базами даних та іншими педагогічними програмними засобами (ППЗ) під час навчання історії (2 год.)

Мета: формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про можливості застосування електронних засобів у навчанні історії; узагальнення знань щодо класифікації педагогічних програмних засобів (ППЗ). Формувати та удосконалювати вміння працювати з CD/DVD-навчальною продукцією, виконувати технічні операції з різними ППЗ, розробляти уроки з використанням електронних навчальних засобів, що зберігаються на цифрових носіях.

План

1. Використання електронних атласів для навчання історії.
2. Застосування електронних підручників і посібників під час навчання історії.
3. Електронні бази даних з історії (енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники) та їх функціональне призначення.
4. Додаткові електронні педагогічні програмні засоби (ППЗ): дослідницькі (моделювання, експериментування), творчі (художні проекти), рекомендаційні (керівництва, програми), інформаційні (тексти, малюнки), інструментарні (технічні і графічні програми).

Література

1. Антонов В. М. Вимоги до створення електронного підручника (на основі досвіду викладання історії) / В.М. Антонов, Л.О. Думан // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — № 6. — С. 27-30.
2. Барладін О. Історичний атлас у комп'ютерному класі / О. Барладін, Л.Даценко, Д. Ісаєв // Історія в школах України. — 2005. — № 1. — С. 21-22
3. Вембер В.П. Що слід враховувати під час структурування навчального матеріалу в електронних підручниках / В. П. Вембер // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 4. — С. 38-42
4. Дрібниця В. Електронний підручник — сучасний засіб навчання / В.Дрібниця // Історія України. — 2004. — №14. — С.11-13
5. Дрібниця В. Порівняльний аналіз ППЗ з історії України та всесвітньої історії для загальноосвітніх навчальних закладів [Електронний ресурс] / В.Дрібниця. — Режим доступу : <http://archive.nbuv.gov.ua/e-journals/NarOsv/2007-2/07dvoznz.htm>
6. Електронний атлас з курсу історії України для 10 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Історичні карти, коментарі, ілюстрації, відео сюжети, запитання для самоперевірки, конструктор уроків. ЗАТ «Інститут передових технологій». — 2006.
7. Комаров Ю. Використання мультимедійного комплексу у викладанні історії / Ю. Комаров // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — № 2. — С. 36-38.
8. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.
9. Ладиченко Т. Електронний педагогічний програмний засіб в історії — новий крок в оволодінні навчальним матеріалом // Історія в школах України. — 2005. — №4. — С. 35-36

10. Полянський П. Про переваги і вразливі місця електронних підручників [Електронний ресурс] / П.Полянський. — Режим доступу : http://osvita.ua/school/school_today/16840/

11. Селеменев С. Мультимедийный учебник по истории / С.Селеменев // Школьные технологии. — 2003. — №6. — С. 183-193

Самостійна робота

1. Виберіть один із електронних атласів, що розроблений на основі шкільної програми з історії та здійсніть інсталяцію програмного засобу на комп'ютер. Познайомтеся з Головним меню і панеллю управління електронного атласу. Виберіть одну з карт атласу та розробіть фрагмент уроку з її використанням.

2. Виберіть один із електронних підручників з історії та проаналізуйте його структуру та функції. На основі цього аналізу складіть характеристику підручника.

3. Виберіть кілька ілюстрацій з енциклопедії, каталогу чи колекції та розробіть фрагмент уроку з використанням цих ілюстрацій.

Індивідуальна робота

1. Використовуючи електронний атлас, бібліотеку, словник чи енциклопедію складіть тематичний комплекс творчих завдань для учнів, що мають високий рівень сформованості предметно-історичних компетентностей.

2. Ознайомившись з інструментарною навчальною програмою, наприклад, методичним посібником для роботи у графічному редакторі Adobe Photoshop — «Мультимедійний Навчальний Курс «Фотошоп с нуля в видеоформате»» на DVD (або через посилання в Інтернеті: <http://www.domfailov.ru/9487-rukovodstvo-adobe-photoshop-cs3.html> ; <http://www.danilidi.ru/photoshop/26sovetov-2.html>) дайте відповіді на питання:

1. Як би мені могла допомогти ця програма під час підготовки до уроку історії?

2. Які б ще аналогічні програми я хотів (ла) б опанувати?

Методичний матеріал до практичного заняття №8

Під час підготовки до практичного заняття пропонуємо ознайомитися з наступними електронними атласами:

- Електронний атлас з курсу історії України для 10 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Історичні карти, коментарі, ілюстрації,

Перед інсталяцією продукту переконайтесь у відповідності технічного забезпечення комп'ютерного класу мінімальним системним вимогам.

Щоб інсталювати ППЗ:

1. Запустіть інсталяцію за допомогою програми «Autorun», що автоматично запускається при вставлянні диску з програмним забезпеченням у CD-пристрій, або — за допомогою команди «Установка и удаление программ» (меню Пуск — Панель управления).

2. Дійте за інструкціями програми інсталяції.

Програма запропонує два режими інсталяції:

- Повний. Будуть встановлені всі компоненти ППЗ.
- Вибірковий. Дозволяє користувачеві вибрати теми ППЗ, які будуть встановлюватися. Дає можливість зекономити місце на диску комп'ютера.

Для вилучення вже встановлених компонентів та додання тих, що не були встановлені при вибірковій інсталяції, потрібно повторно запустити програму інсталяції з CD.

Для інсталяції ППЗ у комп'ютерному класі спочатку потрібно встановити ППЗ на комп'ютері вчителя так, як описано вище.

Мережна інсталяція передбачає такі етапи:

1. Відкриття доступу до папки ППЗ, що знаходиться на комп'ютері вчителя. Це дозволить запустити ППЗ в мережі з комп'ютерів учнів. Якщо під час інсталяції було вибрано додаткову задачу «Відкрити мережний доступ до папки ППЗ», то мережний доступ до папки ППЗ буде відкрито автоматично. Якщо ця опція не була вибрана, то відкрити доступ до папки можна вручну або повторно запустивши програму інсталяції.

2. Розміщення ярликів на комп'ютерах учнів. Для цього з комп'ютера учня потрібно зайти до папки ППЗ, що відкрита на комп'ютері вчителя, та запустити програму установки ППЗ на комп'ютері учня — *NetSetup.exe*. Вона розмістить ярлик для запуску Атласу на робочому столі учня та встановить при необхідності відеокодек. Інформацію про відеокодеки подано нижче.

Якщо ви самостійно вказуєте папку для інсталяції ППЗ, задавайте їй назву тільки з використанням цифр та латинських літер. Використання розділових знаків чи кирилических літер може унеможливити доступ до папки по мережі. Бажано уникати довгих назв.

Для відтворення відеосюжетів ППЗ потребує наявності в системі кодеків *Microsoft Windows Media 9*, які зазвичай відсутні в операційній системі Windows 98. Програма інсталяції дозволяє автоматично встановити відеокодек на комп'ютері вчителя, а програма установки ППЗ на комп'ютері учня (*NetSetup.exe*) — на комп'ютері учня. Для цього на етапі вибору додаткових задач інсталяції треба вибрати опцію «Інста-

лювати кодек для перегляду відеосюжетів на комп'ютері вчителя та учнів».

Проблеми з переглядом відеосюжетів через відсутність кодека можуть виникнути також під час запуску Атласу із CD. Для уникнення цього можна проінсталиувати відеокодеки із CD. Для цього запустить файл *X:\Redist\wmv9VCSetup.exe*, де X — це буква вашого CD-пристрою.

Запуск з місця вчителя «Атласу» та інших програм, що входять до складу ППЗ, здійснюється двома способами: 1. Викликом відповідних команд у меню Пуск — Программи — ППТ — Атлас з історії України, 10 клас. 2. Запуском відповідних ярликів, створених програмою інсталяції на робочому столі.

Запуск «Атласу» з місця учня здійснюється за допомогою створених програмою установки ППЗ на комп'ютері учня ярликів. Детальніше про це читайте в розділі Інсталяція. Після запуску Атласу на екрані з'являється його головне меню.

Представлений ППЗ формують три основні блоки: «Атлас», «Конструктор уроків» та «Панель управління вчителя».

«Атлас» дозволяє користувачеві працювати з елементами змісту ППЗ у режимі перегляду. Учні можуть працювати з ним у режимі самостійної роботи, у класі під керівництвом викладача або в режимі демонстрації на інтерактивній дошці. До «Атласу» включена функція, що дозволяє переглядати на комп'ютерах учнів в локальній мережі або на локальному комп'ютері уроки, розпочаті за допомогою «Панелі управління вчителя». Вона активізується з головного меню Атласу кнопкою «Мережна робота».

«Панель управління вчителя» включає функції «Проведення уроку» та «Журнал». «Панель управління вчителя» забезпечує єдине середовище для підтримання навчально-виховного процесу з боку викладача.

«Конструктор уроків» призначений для створення вчителем власних уроків на основі елементів змісту «Атласу».

Після запуску «Атласу» відкривається його головне меню. У ньому містяться кнопки, що здійснюють такі функції:

Атлас	Перехід до Головного вікна Атласу
Мережна робота	Запускає перегляд уроку, запущеного за допомогою Панелі управління вчителя, по мережі або на локальному комп'ютері
Керівництво користувача	Детальна інструкція з користування ППЗ в цілому та Атласом зокрема
Рекомендована література	Перелік використаної та рекомендованої літератури
Вихідні дані	Інформація про виконавців та підприємство-розробника ППЗ

Для виходу з програми використовується стандартна кнопка в правому верхньому куті вікна програми.

Головне вікно Атласу відкривається з його головного меню.

Вікно складається з таких елементів:

- панель інструментів, на якій розміщені кнопки виклику елементів змісту атласу (текстів, ілюстрацій, запитань для самоперевірки, відеосюжетів, словника, хронологічної таблиці) та кнопки для роботи з картою;

- панель змісту, що відображає теми та карти, які містяться в Атласі;

- панель статусу, де відображається назва активної карти.

Панель інструментів знаходиться у верхній частині головного вікна. Вона відображає розділи та карти, що містяться в Атласі. Панель змісту є зникаючою. Щоб відобразити її на екрані, потрібно перемістити курсор миші у ліву частину екрану на панель із написом «ЗМІСТ», а щоб сховати — потрібно вивести курсор миші з панелі.

Елементи змісту Атласу відображаються в головному вікні Атласу та в додаткових вікнах. В головному вікні відображається карта, а текст, ілюстрації, запитання для самоперевірки, відеосюжети, словник та хронологічна таблиця — у додаткових вікнах.

У верхній частині вікна знаходиться його заголовок. Захопивши його, можна змінювати положення вікна на екрані. У верхньому лівому куті знаходиться кнопка меню вікна. Її функції можуть несуттєво відрізнятися у різних елементах змісту Атласу, тому в кожному випадку її призначення описане окремо. У правому верхньому куті розташовуються кнопки розгортання та закриття вікна. Кнопка розгортання дає змогу розгорнути вікно на цілий екран. Якщо вікно розгорнуте на весь екран, то кнопка розгортання замінюється кнопкою відновлення початкового положення вікна. Також для відновлення чи розгортання достатньо зробити подвійний клік по заголовку вікна. У розгорнутому вигляді переміщувати та змінювати розмір вікна не можливо.

Залежно від елемента змісту, вікно може мати різний вигляд (можуть бути відсутні окремі кнопки), а функції зміни розміру та розгортання на весь екран можуть бути заблоковані.

Карти відображаються в головному вікні Атласу.

Під час вибору теми на панелі змісту карта подається в загальному вигляді, тобто зменшеною до розмірів головного вікна. Подальше управління картою здійснюється відповідними кнопками на панелі інструментів. У збільшеному вигляді карту можна переміщувати також за допомогою миші.

Вікно «Текст» призначене для відображення текстового коментарю до активної карти. Текст, що відображається у вікні, може містити гі-

перпосилання на інші елементи змісту Атласу (ілюстрації, відеосюжети) або на пояснення термінів у словнику.

Вікно має контекстне меню (активізується клацанням правою кнопкою миші на тексті), яке містить такі команди:

Копіювати	Копіює вибраний фрагмент тексту в буфер обміну.
Виділити весь текст	Виділяє весь текст, що міститься у вікні.

Вікно «Ілюстрації» призначене для відображення ілюстрацій до активної теми або карти.

Ілюстрації подаються одним блоком і перегортаються кнопками «Назад» та «Вперед». Для зручності вікно містить також повний список ілюстрацій блоку. Його можна викликати з меню вікна або з контекстного меню підпису ілюстрації.

Контекстне меню активної ілюстрації містить команди, що дозволяють скопіювати ілюстрацію або її підпис у буфер обміну.

Вікно «Запитання для самоперевірки» призначене для здійснення самоперевірки.

Після активізації, у вікні будуть по чергово виводитися запитання до активної теми з варіантами відповідей. Якщо відповідь позначена, то потрібно вибрати один варіант відповіді, а якщо, то правильних відповідей декілька. Щоб перейти до наступного запитання, треба натиснути кнопку «Далі».

В кінці опитування подається статистика про кількість правильних відповідей. Щоб пройти тест іще раз, натисніть «На початок».

Детальна статистика (кнопка «Детально») містить список усіх запитань для самоперевірки до активної теми з варіантами відповідей. У переліку позначено, яка відповідь була дана на кожне запитання (*правильна, неправильна* або *не отримана*). Спочатку всі варіанти відповідей до запитань згорнуті. Правильний варіант відповіді позначений для запитань з одним правильним варіантом відповіді або для запитань з кількома варіантами відповіді. Також у вікні показано, які варіанти відповідей на запитання були вибрані — якщо був вибраний правильний варіант відповіді, то він підсвічується зеленим, а якщо ні, то червоним.

Вікно «Відеосюжет» призначене для перегляду відеосюжетів до активної карти або теми.

Воно складається з панелі відео, де безпосередньо відображається відеосюжет, та панелі управління відео. Контекстне меню панелі відео дублює команди панелі управління відео. Вікно також має панель по-

шуку, що дозволяє легко переміщуватися по відеосюжету, та підпис на-
зви відеосюжету.

Словник термінів відображає терміни та поняття, що вивчаються та
потребують пояснень.

У лівій частині вікна відображається перелік усіх термінів, що міс-
тяться в словнику. Праворуч, після вибору терміну зі списку, відобра-
жається його тлумачення.

Вікно пошуку, що розташоване вгорі, допомагає швидко знайти по-
трібний термін за першими літерами його назви (регістр символів не
має значення).

Хронологічна таблиця відображає перелік основних подій, що ста-
лися впродовж періоду, описаного в Атласі.

Після успішної авторизації учневі буде запропоновано теоретичний
урок або урок-тестування, в залежності від вибору вчителя. За умови
роботи в режимі теоретичного уроку учень зможе послідовно перегля-
дати теми уроку за планом. Активізація окремих елементів змісту здій-
снюється викликом посилань на них із тексту. Перегляд їх здійснюється
в стандартних вікнах перегляду елементів змісту. При випадковому ви-
ході із режиму уроку учень зможе зайти знову під своїм ім'ям та паро-
лем, повторивши описану вище процедуру. Дозволяється перехід впе-
ред та назад по плану уроку.

Урок-тестування призначений для контролю знань учнів із занесе-
ням результатів до електронного журналу. Він складається з окремих
тестових завдань. Після завершення перегляду уроку-тестування про-
грама виведе статистику за відповідями учня. Дозволяється перехід
вперед та назад по запитанням, але при цьому відповіді на запитання не
зберігаються. Учневі дається одна спроба на проходження тестування,
після виведення статистики він вже не зможе поновити тестування.
Урок також може бути примусово завершений вчителем. У цьому ви-
падку програма видасть відповідне повідомлення.

У *Конструкторі уроків* користувачеві пропонується самостійно
сформулювати сценарій уроку з різних складових (тексти, таблиці, карти,
ілюстрації, відеосюжети), використовуючи запропоновані розробника-
ми елементи змісту як інформаційну базу. Крім того, у Конструкторі
надається можливість використати тексти, ілюстрації, таблиці з інших
джерел (власні бази даних, таблиці, діаграми Excel, інформація із
Internet тощо).

Конструктор уроків розрахований на створення уроків двох типів:
звичайні теоретичні уроки та уроки-тестування. Така організація уне-
можливорює списування одних учнів, які, переглядаючи урок, перейшли
до тестових завдань, у інших, котрі ще переглядають теоретичний ма-

теріал. Це можливо завдяки тому, що теоретичні уроки та уроки-тестування не можуть запускатися одночасно.

Після запуску Конструктора перед користувачем з'являється вікно управління уроками.

Управління уроками є інтерфейсом для створення, редагування, упорядкування уроків. Команди управління уроками знаходяться на панелі інструментів. Основну частину вікна займає список уроків. Команда Нова папка створює нову папку для розміщення уроків. Команди Створити урок та Створити тестування призначені для створення теоретичних уроків та уроків-тестувань відповідно. Команда Вилучити видаляє виділений у списку урок або папку. Для редагування уроку виберіть відповідну команду на панелі інструментів або двічі клацніть на його назві.

ППЗ містить приклади теоретичних та тестових уроків, що демонструють можливості Конструктора уроків. Вони знаходяться у папці Приклади методичних розробок і не можуть змінюватися користувачем, а також не можуть бути видалені.

Створення і редагування теоретичних уроків відбувається в спеціальному редакторі. Інтерфейс редактора складається з трьох вікон:

План уроку	Дає змогу редагувати план уроку та відповідно до нього поділяти урок на окремі змістові частини
Елементи змісту	У вікні Елементи змісту представлені теми та їхні складові (карти, тексти, ілюстрації, відеосюжети), подані у вигляді «дерева»
Редактор тем	Є текстовим редактором із можливістю вставляти до нього елементи змісту ППЗ

Вставити окремий елемент змісту в тему можна перетягнувши його з вікна Елементи змісту до Редактора тем. Можна також, двічі клацнувши по елементу змісту, відкрити вікно його перегляду з додатковою панеллю інструментів, що містить команду вставки елементів змісту або окремих його частин до теми.

Карти, ілюстрації та відеосюжети вставляються в тему у вигляді посилань. Щоб викликати вставлений у вигляді посилання елемент змісту, потрібно утримуючи клавішу Ctrl клацнути посилання на нього.

Для створення уроків-тестувань також використовується спеціальний редактор.

Він дає можливість змінювати запитання, додавати та вилучати їх, ранжувати запитання за складністю тощо.

Редактор складається з панелі інструментів, де знаходяться основні команди редагування, панелі Список тем, де знаходяться запитання для самоперевірки Атласу, та, власне, редактора, де відбувається редагування запитань.

Панель управління вчителя містить інструменти, необхідні вчителю для проведення уроку:

Журнал	Електронна версія звичного для вчителів класного журналу, що призначена для зберігання оцінок, отриманих на мережних тестуваннях, які проводяться за допомогою ППЗ
Проведення уроку	Інструмент для трансляції уроків у комп'ютерному класі та проведення мережних тестувань
Керівництво користувача	Відкриває інструкцію з користування програмою

Журнал відображає успішність учнів за результатами уроків, проведених за допомогою ППЗ у комп'ютерному класі. У нього заносяться результати електронних тестувань, проведених за допомогою інструменту проведення уроку. Список учнів із журналу використовується також під час подачі нового теоретичного матеріалу для контролю за його вивченням кожним учнем.

На панелі інструментів журналу розміщені команди, що дають змогу вибирати, додавати та вилучати класи та окремих учнів, а також задавати паролі доступу.

Кнопка Друк результатів по темі дозволяє роздрукувати статистику відповідей учнів по виділеному в журналі тестуванню.

Проведення уроку — це інструмент для проведення уроків та тестувань у комп'ютерній мережі.

Процес проведення уроку складається з кількох етапів.

1. На першому етапі потрібно вибрати клас, де буде проводитись електронний урок чи тестування, та тему майбутнього уроку. Після вибору класу на екрані з'явиться список його учнів, що береться з електронного журналу цього класу. Потрібно також зняти відмітки з відсутніх учнів, щоби хтось із присутніх не міг здавати за відсутнього.

2. Наступний етап — це спостереження та контроль за перебігом уроку. Програма відображає перебіг вивчення матеріалу на уроці чи відповіді на тестові запитання для кожного учня.

3. Після закінчення тестування програма видає статистику про перебіг уроку. Якщо проводився урок-тестування, то буде показана статистика відповідей учнів на тестові запитання. Детальну статистику по

відповідям учнів можна отримати клацнувши на рядку, де вказано набрану учнем кількість балів, навпроти прізвища. Кількість набраних учнями балів автоматично зберігається в електронному журналі[6].

Під час підготовки *другого* питання особливу увагу зверніть на статтю В.Дрібниці [5] де подається ґрунтовний аналіз розроблених в Україні електронних підручників з історії: 1. Всесвітня історія для 10 класу (фірма «АВТ»), 2. Історія України для 9 класу та 11 класу («Історія України», «Всесвітня історія») — фірма «Дієз-продукт», 3. Загальний мультимедійний курс історії України (творча група «AGG»).

А також на статтю П. Полянського [10] (Про переваги і вразливі місця електронних підручників [Електронний ресурс] / П.Полянський. — Режим доступу : http://osvita.ua/school/school_today/16840/). Наскрізною лінією цієї статті є думка про те, що маючи очевидні переваги, інтерактивне навчання за допомогою електронного підручника все ж не дає змоги повністю відмовитися від паперових підручників та спілкування вчителя і учня. Електронний підручник важливий не стільки як вмістити лише тексту, скільки для використання анімації, прискорення процесу навчання і компенсації матеріалів, які недостатньо відображені в друкованих підручниках.

Під час розгляду *третього* питання розгляньте кілька електронних баз даних з історії (енциклопедії, каталоги, колекції, бібліотеки, словники) проаналізуйте їх та визначте їхнє функціональне призначення.

На сьогоднішній день існують сотні різноманітних баз даних навчально-історичного призначення, розміщених на цифрових носіях інформації (на CD/DVD):

DVD «Велика енциклопедія Кирила і Мефодія»; CD/DVD «Современники»; DVD «Довідник «Україна 13 — 18 ст. : енциклопедичний бібліографічний довідник»; DVD «Українознавчий клуб «Спадщина», 1987-1991 роки. Спогади, документи, архів»; CD «Українське козацтво: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Михайло Грушевський: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Чільні історики України: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Історія України у красному письменстві: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Богдан Хмельницький: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Іван Мазепа: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Церква в Україні: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Київ: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Львів: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Галич і Галичина: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Волинь: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Поділля: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Гетьманщина: енциклопедичний

бібліографічний довідник»; CD «Слобожанщина: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Українська архітектура: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Українська культура: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Сусіди України: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Крим і Кримське ханство: енциклопедичний бібліографічний довідник»; CD «Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона»; CD Иллюстрированная библейская энциклопедия; CD «Репетитор по истории»; CD «Загадки сфинкса»; CD Античная мифология в искусстве: Словарь; CD Большая советская энциклопедия (БСЭ); CD Вехи истории: Энциклопедия; CD Кругосвет: Энциклопедия; CD Страны мира: Оксфордский словарь; CD Эксперт: Библиотека; CD Энциклопедия материальной культуры; CD Britannica: Encyclopaedia; DVD Большая Коллекция Электронных Словарей. Диск 1: Гуманитарные науки; DVD 100 человек, которые изменили ход истории; DVD Техника Молодежи 1933-2013; DVD Супер-подборка Военно-исторических альманахов; CD Историко-биографическая энциклопедия Руси; CD Книга рекордов Гиннесса; CD Полная Энциклопедия Авиации; CD Энциклопедия «Столицы Мира»; DVD Видео-энциклопедия «Семь Чудес Света»; CD Большая Художественная Энциклопедия; CD Большая энциклопедия живописи — «Лувр»; CD «Энциклопедия современных вооружений»; CD «Большая энциклопедия старинного оружия»; CD Страны СНГ и Балтия; CD Энциклопедия кораблестроения; CD Энциклопедия подводного флота; CD Энциклопедия бронетехники; CD Энциклопедия железнодорожного транспорта; CD Интерактивный Каталог монет России «RUSSIAN COINS 1917-2000»; CD Каталог по Античным монетам (Древний Рим, Древняя Греция, Древний Египет, Месопотамия, Персия, Финикия и т.д.); CD Каталог-определитель Советских орденов и медалей «Аверс №6»; CD Каталог «Награды Фашистской Германии» — медали, знаки отличия, униформа, погоны, шевроны и т.д.; CD Каталог-определитель «Боевые награды Германии» 1933-1945 гг.; CD Каталог «Награды Польши — 1918-1990 гг.»; CD Каталог «Почтовые марки России и СССР 1857-1991 гг.»; CD Мега-коллекция для оформления сайтов, электронных и печатных изданий тощо.

Під час підготовки *четвертого* питання практичного заняття зверніть увагу на такі поради:

- Обираючи ППЗ для застосування на уроці, педагог має переконатися, що ця програма є зрозумілою, при чому як самому вчителю, так і учням.

- Керування програмою повинно бути максимально простим. Учитель повинен компонувати матеріал на свій розсуд і під час підготовки

до уроку займатися творчістю, а не запам'ятовуванням того, у якому порядку подаватиметься інформація.

- Програма повинна використовувати інформацію в будь-якій формі (текст, таблиці, діаграми, фотографії, відео- та аудіо- фрагменти тощо).

- ППЗ мають використовуватися вчителем та учнями разом з іншими складовими навчально-методичного комплексу на різних етапах уроку.

Змістовий модуль 5

Мережа Інтернет та її можливості у навчанні історії

ЛЕКЦІЯ

План

1. Мережа Інтернет і найпоширеніші браузерери. Пошукові машини.
2. Дидактичні можливості Інтернет-технологій.
3. Інтернет-ресурси для вчителя історії.
4. Теорія розробки Веб-сайту.

Література

1. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії [Електронний ресурс] / О.В. Бовкун. — Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html>
2. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: [навч. посібн. для студентів педагог. ВНЗ і слухачів інстит. післядипл. освіти] / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. — Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2004. — 365 с.
3. Долинер Л.И. Информационные и коммуникационные технологии обучения: проблемы и перспективы // Информатика и образование. — 2003. — №6. — С.125-128
4. Драхлер А. Зачем учителю истории Интернет / А. Драхлер // Преподавание истории в школе. — 2004. — №6. — С. 63-66
5. Єфіменко Т. М. Використання інформаційно комунікаційних технологій у процесі вивчення історії та правознавства / Т. М. Єфіменко // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 7. — С. 25–31
6. Журавлев А. В. Использование новых информационных технологий на уроках истории [Електронний ресурс] / А. В. Журавлев. — Режим доступу : <http://www.rusedu.info/Article79.html>.
7. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592 с.
8. Ігнатова О.М. Дидактичні можливості Інтернет-технологій [Електронний ресурс] / О.М. Ігнатова. — Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/Sitimn/2009_21/Dudakt_mojl_internet_tehnologii.pdf
9. Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / [Н. В. Вовковінська, Ю. О. Дорошенко, Л. М. Забродська

та ін.]; за ред. В. М. Мадзігона, Ю. О. Дорошенка. — К. : Педагогічна думка, 2003. — 272с.

10. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М.: Просвещение, 2009. — 126 с.

11. Куліков В.О. Пошук історичної інформації в інтернеті: Посібник для студентів історичних факультетів. — Харків: Вид-во ХНУ імені В.Н.Каразіна, 2007. — 91 с.

12. Лабораторна робота №6. Створення веб сайту [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.victoria.lviv.ua/html/km/6.html>

13. Старєва А.М. Методика навчання суспільствознавства: навч.-метод. посібник / А.М. Старєва. — Миколаїв: ОІППО, 2012. — Кн.2. — 176с.

14. Уваров А.Ю. Создание учебных материалов с учетом принципов эффективного учения [Електронний ресурс] / А. Ю. Уваров. — Режим доступу: vio.fio.ru/vio_10/cd_site/articles/art_1_19_1_3.htm.

15. Яруга В. Таинственная паутина: Учителю истории об Интернете / В.Яруга // История (Первое сентября). — 2003. — N18. — С. 1-7.

1. Мережа Інтернет і найпоширеніші браузерери. Пошукові машини.

Новітні засоби зв'язку дозволили об'єднати розрізнені комунікаційні системи у глобальну мережу Інтернет. Завдяки цьому людина отримала можливість обмінюватися інформацією в межах всієї планети, незалежно від кордонів і відстаней. Глобальні інформаційні ресурси знаходяться в стані постійної систематизації, тобто людство постійно вишукує найбільш оптимальні способи зберігання і пошуку необхідної інформації. Для цього в Інтернеті існує велика кількість пошукових серверів, спеціалізованих чи загального призначення.

Щоб переглядати інформацію в Інтернет потрібно мати як мінімум одну програму, що називається браузер. Серед найпоширеніших слід відмітити такі браузери як:

Internet Explorer — популярний бо є частиною операційної системи Windows та має російськомовний інтерфейс;

Opera — є комерційною програмою, більш зручна та захищена порівняно з Internet Explorer. Якщо завантаження файла було завчасно припинено, то Opera на відміну від Internet Explorer дозволяє продовжити завантаження.

Mozilla Firefox — безкоштовний браузер, що з'явився останнім часом і стрімко набирає шанувальників.

Завдяки добре підтриманим стандартам майже не має значення яким саме браузером Ви будете переглядати веб-сторінки. До типових елементів кожного вікна у операційній системі (заголовок вікна з кнопками керування ним, панель меню, панель інструментів) у інтерфейсі браузерів додано рядок адреси або поле для вводу адреси сторінки. Дуже типово є і панель інструментів в кнопками повернення до попередньої сторінки, зупинки завантаження тощо.

Панель меню — серед найбільш вживаних команд зберігання сторінки на локальному комп'ютері, зміна кодування (якщо текст не читається),

Панель інструментів — найбільш вживані команди повернення до попередньої сторінки, припинення завантаження сторінки.

Рядок адресу — саме сюди ви вводите адресу потрібної сторінки.

Кнопка для переходу по набраному адресу — можна і не використовувати, а натискати на клавіатурі Enter.

Робоче поле — відображається сторінка.

Рядок стану — при наведенні курсору на посилання тут з'являється адреса, що при деякому досвіді дозволяє зрозуміти куди веде посилання (інший сайт, той самий сайт, інше місце на той самій сторінці).

Для того, щоб отримати доступ до Інтернет-ресурсів, необхідно знати їх мережеву адресу. Оскільки Інтернет постійно поновлюється і розвивається, в ньому не може бути єдиного каталогу, так само я нема єдиної світової телефонної книги. Водночас в Інтернеті є різні інформаційно-пошукові системи, що допомагають користувачам знайти потрібну інформацію. Прикладами таких пошукових систем можуть бути:

- тематичні каталоги;
- пошукові сервери, що здійснюють контекстний пошук;
- метапошукові машини;
- спеціалізовані пошукові служби.

Всі механізми пошуку багато в чому повторюють методи і підходи, які застосовуються в бібліотечній справі.

Тематичні каталоги

Якщо потрібна загальна інформація із глобальної теми або деяких її областей, доцільно користуватися пошуковими тематичними каталогами. Тематичні каталоги — це інформаційно-довідкові системи, які створюються вручну редакторами на основі інформації, зібраної на серверах Інтернету. Вони мають деревовидну структуру. Всі галузі людської діяльності поділяються на групи: наука, техніка, мистецтва, економіка, політика, спорт тощо, а ті, в свою чергу, — на підрозділи

Наприклад, мистецтво — це література, театр, живопис, музика, архітектура. Далі йде детальніша класифікація. Так, до театрального мис-

театра належать опера, балет, драма, мюзикл та ін.. В тематичних каталогах Інтернету, як і в бібліотечній справі, не існує єдиних стандартів класифікації.

Каталоги організуються за темами і, як правило, містять гіперпосилання для повернення на верхній рівень веб-сайту каталогу, а не на окремі сторінки у межах цього веб-сайту. Користувачі каталогів починають пошук, вибираючи загальну тему чи відповідну тематичну категорію, а потім крок за кроком звужують межі пошуку.

Працювати з пошуковими каталогами нескладно. Пошук інформації користувачем провадиться на інтуїтивному рівні і практично завжди закінчується успіхом. Однак за цією простотою приховується складність, пов'язана з розробкою і веденням каталогу. Пошукові каталоги створюються, як правило, вручну. Висококваліфіковані редактори особисто переглядають інформаційний простір Інтернету, відбирають те, що, на їх думку, становить загальний інтерес, і заносять адреси таких публікацій до каталогу. Як правило, каталоги ресурсів складаються на основі експертних оцінок.

Основною перевагою такого засобу пошуку є чітка відповідність змісту сайтів тематиці, оголошеній для кожного розділу. Недоліком є неповне охоплення існуючих у мережі ресурсів, оскільки відслідкувати весь обсяг інформації, наявної в Інтернеті, практично нереально навіть для значної кількості персоналу, яких обслуговує сервер. Якщо в одному тематичному каталозі не одержано задовільних результатів, слід звернутися до іншого. Результати пошуку в тематичних каталогах часто бувають дуже різними, оскільки веб-сайти, що включаються до кожної тематичної категорії, обираються вручну людьми, а не машинами.

Тематичні каталоги є початковими засобами пошуку інформації і дозволяють розв'язувати стандартні задачі — пошук сайтів певного тематичного призначення на яких можна знайти колекцію тематичних посилань. Для полегшення пошуку можна використати пошук на каталозі.

Пошукові системи. Вони призначені для пошуку сторінок за заданим словом, словосполученням або іншим критерієм. Кожна пошукова система складається з чотирьох компонентів:

1. Роботи. Це програми, які пошукова служба використовує для сканування (перегляду) сайтів Інтернету, збирання інформації та її передавання індексувальним програмам.

2. Індексувальна програма та база даних. Коли робот виявляє нову чи оновлену сторінку, він передає інформацію про неї індексувальній програмі, що сканує документ і заносить значущі слова до бази даних.

3. Пошукова машина. Ця програма знаходить у базі даних інформацію про сторінки, які відповідають уведеному користувачем критерію,

та сортує знайдені записи так, щоб найважливіші з них відображувалися на початку списку результатів пошуку.

4. Веб-інтерфейс. Його використовують для введення критерію пошуку, а також для відображення результатів.

Найпопулярнішою пошуковою системою у світі, на сьогодні, є Google.

Система Google крім засобів пошуку на веб-сторінках надає функції для пошуку інформації у файлах формату PDF та інших форматів, відмінних від HTML, а також серед зображень. Унікальність цієї системи полягає у тому, що вона дозволяє відкривати не лише знайдені сторінки, а й їхні копії з бази даних Google, завдяки чому переглядати можна навіть недоступні в цей момент документи.

Система Google пропонує окремі сайти для багатьох країн та регіонів, які за інтерфейсом майже не відрізняються від головного. Звісно, є й український варіант (<http://www.google.com.ua/>), який розглядатиметься далі.

На головній сторінці сайту Google ви не побачите нічого зайвого, і це також сприяє популярності служби.

Для пошуку сторінок, що містять певний фрагмент тексту, в єдине поле на головній сторінці слід увести потрібні слова, а потім натиснути клавішу Enter або клацнути кнопку Пошук Google.

Над полем пошуку розташовані посилання для вибору бази даних, у якій виконуватиметься пошук, зокрема: • Веб (вибрана за умовчанням) — основна база даних Google;

- Зображення — одна з найбільших в Інтернеті база даних зображень;
- Групи — інтерактивні онлайніві середовища — групи Google;
- Блоги — база даних, що забезпечує пошук у блогах.

Праворуч на сторінці розташовано ще три посилання:

- Складний пошук — вибір додаткових параметрів пошуку;
- Налаштування — настроювання пошукового сервера відповідно до

вподобань користувача;

- Мовні інструменти — мовне настроювання системи Google.

Правила формулювання умов пошуку в Google

У системі Google діє кілька правил формулювання умов пошуку, спільних для всіх пошукових систем.

Зокрема:

• літери можна вводити в будь-якому регістрі — під час пошуку регістр не враховується;

• якщо введений текст взято в лапки, система Google шукає саме його, а якщо ні — то сторінки, що містять слова, які в ньому зустрічаються.

Як і всі потужні пошукові системи, Google обробляє складні пошукові запити, в яких використано логічні операції. Знаки цих операцій

можна вводити безпосередньо в поле пошуку або задавати за допомогою спеціальних елементів керування, розміщених на сторінці складного пошуку.

Сторінки результатів

Результати пошуку за заданим критерієм система Google відображує на спеціальній сторінці. На ній, нижче панелі пошуку, виводиться рядок з інформацією про підсумки операції, де зазначено загальну кількість знайдених записів і час пошуку.

Якщо відома конкретна назва, фраза або термін, то для одержання інформації щодо предмета пошуку слід використовувати пошукові, мета пошукові або спеціалізовані пошукові машини.

Пошук на таких машинах здійснюється за допомогою спеціально розроблених програм. Завдання програм полягає у безперервному відвідуванні веб-сайтів Інтернету з метою створення каталогів веб-сторінок. У більшості випадків для визначення місцезнаходження певної інформації, наприклад якогось відомого документа, зображення або фрази, а не загальної теми, найкраще застосовувати пошукові машини.

Пошукові машини працюють з використанням автоматичних засобів при докладанні мінімуму ручної праці. З одного боку, це дає можливість порівнянню швидко опрацьовувати велику кількість веб-документів і створювати бази даних розміром у сотні мільйонів веб-документів. З іншого боку, ніхто не може гарантувати, що наявність у документі певних слів, за якими здійснюється пошук користувачем, вказує на належність документа до конкретної теми. Тому точність пошуку інформації в таких базах даних залишає бажати кращого. А пошукові машини зручні для використання лише тоді, коли користувач знає ім'я автора документа, його точну назву або якусь цитату з нього. Разом з тим бази даних у пошукових машин значно більші за бази даних тематичних каталогів. Та й поновлюються вони частіше.

Як свідчить практика, пошукові машини дозволяють провести найбільш глибокий пошук у рамках заданої теми. Робота пошукової машини проводиться в три етапи. На першому етапі сканується інформаційний простір і збираються копії веб-ресурсів. На другому етапі бази даних, складені за результатами сканування, змінюються таким чином, щоб у них можна було проводити прискорений пошук. На третьому етапі пошукова машина приймає запит від користувача, проводить пошук у своїх базах даних і видає веб-сторінку з оформленими результатами пошуку.

Приклади деяких пошукових машин:

Google.com.ua, **Yahoo.ru** — на теперішній час найкращі пошукові машини, пошук на українській, російській, англійських мовах, швидке завантаження сторінки.

Rambler.ru, **Yandex.ru** — пошук насамперед на російській, а також на українській, англійських мовах, містить також пошуковий каталог та багато сервісів.

Meta.ua — найкраща для пошуку офіціальних україномовних документів, містить пошуковий каталог та сервіси.

Метапошукові машини

Якщо для отримання інформації, яку важко знайти, потрібно переглянути водночас кілька баз даних, доцільно використовувати метапошукові машини, які отримують інформацію з різних баз даних і готують зведений звіт про результати пошуку. Самостійно такі системи нічого не шукають. Вони «дають» завдання тематичним каталогам та пошуковим машина, а потім збирають результати їх пошуку, видаляють з них повторення і видають користувачеві узагальнений результат. Метапошук доцільно використовувати лише для «зняття вершків» з інших пошукових систем. Метапошукові машини не мають гнучкої мови запитів і, головне, не чекають надходження всіх результатів пошуку — обмежуються лише першими знахідками.

Список метапошукових машин:

— metabot.ru; — 360.ru; — askjeeves.com; — dogpile.com; — metacrawler.com; — vivisimo.com.

Формування запису до пошукових машин. Пошук за одним словом у більшості випадків призводить до формування величезного списку веб-сторінок, на яких воно зустрічається. Наприклад, пошук за словом погода за допомогою google.com.ua дає 26600000 сторінок з цим словом. Знайти в ньому потрібні ресурси не просто, і тому пошук за одним словом малоефективний. Набагато ефективнішим є пошук за кількома словами, але тут важливу роль відіграє правило, що вказує пошуковій системі, як опрацювати групу слів.

Для ефективного пошуку за кількома ключовими словами потрібні спеціальні вказівки, які дозволяють зв'язати окремі слова між собою. Ці вказівки в пошукових системах утворюють спеціальну, як правило, нескладну мову запитів, що містить кілька вказівок.

Кожна пошукова система має свою власну мову запитів, і при використанні різних пошукових систем треба знати особливості кожної. Тому доцільно переглянути сторінку із довідковою інформацією про методи здійснення пошуку.

Загальні правила розширеного пошуку:

- краще використовувати початкову форму слова, інші будуть знайдені автоматично (тобто, запит зі словом університет дозволить знайти сторінки з словами університет, університети, університетом тощо);

- не має значення з якої літери писати слово, будуть знайдені всі варіанти;

- якщо в запиті кілька слів, то буде знайдено документи що містять обидва слова. Спочатку будуть запропоновані сторінки де ці два слова розміщено поряд один з одним. Наприклад, запит погода Бердянськ, видасть 12400 сторінок, перша з запропонованих і є потрібною.

- якщо кілька слів запита взято у лапки, то буде знайдено всі документи де ці два слова обов'язково поряд. Наприклад, запит «погода Бердянськ» дає тільки два посилання, обидва містять потрібну інформацію.

- якщо перед одним із слів запита набрати знак мінус, то будуть знайдені документи де є інші слова запита, але немає слова з мінусом. Наприклад, запит погода –Бердянськ дозволяє одержати документи де є слово погода, але немає слова Бердянськ.

2. Дидактичні можливості Інтернет-технологій.

Сьогодні серед розвинених країн світу активний підхід до використання інформаційно-комунікаційних технологій у школі не обмежується електронними підручниками або посібниками, атласами чи енциклопедіями. Мережні технології, і у першу чергу Інтернет, є нині одним із засобів надання рівного доступу до якісної освіти, є невід'ємною складовою освітньої галузі.

Інтернет сьогодення є найважливішою соціально-економічною комунікацією нашої цивілізації. Глобальна мережа відображає функціонування різних галузей суспільства та забезпечує інформаційний сервіс спілкування, дозвілля та інших видів професійної діяльності особистості. Мережа Інтернет необхідна всім учителям і учням незалежно від предмета вивчення. Інтернет як технічний засіб розвитку особистості істотно сприяє її самореалізації та розширює соціальні можливості. Користувачі мережі не тільки «споживають» інформацію, а й постійно поповнюють її різними інформаційними ресурсами.

Розглянемо мережу Інтернет з позицій її освітніх можливостей. Відомо, що мережа Інтернету не проектувалась спеціально для системи освіти, але системи освіти в усьому світі скористувалися можливостями Інтернету, які задовольняють основні вимоги дидактики до технічних засобів навчання.

Мережа Інтернет забезпечує такі дидактичні можливості, корисні для навчання:

1) публікацію навчально-методичної інформації в гіпермедійному вигляді;

2) спілкування між суб'єктами й об'єктами навчального процесу в Інтернеті;

3) дистанційний доступ до інформаційних ресурсів, віддалених бібліотечних каталогів і файлів електронних бібліотек, до файлів користувачів, а також до баз даних і знань;

4) дистанційне використання віддалених обчислювальних ресурсів і дистанційних лабораторних практикумів. Саме ці можливості дозволили широко використовувати Інтернет у системі освіти.

Моделі навчання з використанням мережі можна поділити на змішане й повне Інтернет-навчання. У першому випадку Інтернет-технології вбудовують у традиційний навчальний процес, а навчальний процес у свою чергу, складається з контактних і неконтактних періодів навчання. В іншому випадку навчання відбувається цілком в Інтернеті.

Функції мережі Інтернет спроможні забезпечити єдиний інформаційний простір для роботи на занятті, а також позааудиторією, дати можливість підвищити рівень кваліфікації педагога шляхом оволодіння мультимедіа компетенцією. До їх переліку відносять: пошукову функцію, функцію транспортного засобу («інформаційна магістраль»), функцію спілкування, навчання, архівну функцію, а також функцію інформації, комунікації, публікації. Крім того, наявні й інші базові функції Інтернету; мовні (електронні бібліотеки), інтерактивні (телекомунікаційні конференції), пошукові (каталоги, пошукові системи).

Серед чималої кількості функцій Інтернету виділяємо такі найважливіші, що мають вплив на формування професійних знань, умінь і навичок майбутніх педагогів:

1. Транспортна функція (www, графічний інтерфейс (гіпертекст із лінками), e-mail (електронна пошта), мережеві протоколи зв'язку)).

2. Функція спілкування в інформаційному середовищі.

3. Функція професійного спілкування.

4. Функція навчання [8].

Інтернет нині — найкращий засіб *транспортування* інформації. Він забезпечує миттєвий і повний доступ до всього обсягу світових знань і транспортування інформації, опосередкованої потужним пошуковим центром, що звільняє одержувача цієї інформації від необхідності планувати та здійснювати багатоступеневу роботу щодо одержання тих чи інших знань, відомостей. Отже, Інтернет це:

- основний транспортний засіб глобальної інформації; структурований центр транспортування інформації, через який можна також звернутися до університетів, музеїв і бібліотек світу;

- миттєвий доступ до інформації через пошуковий центр;

- транспортний засіб, який забезпечує доступ до будь-якої інформації без обмежень;
- транспортний засіб, який забезпечує безперервність потоку інформації, що надходить користувачеві у вигляді ланцюжка знань, відомостей;
- транспортний засіб, який забезпечує надходження інформації, що базується на взаємодії різних користувачів з їхніми особистими знаннями, інтересами та потребами в процесі роботи в цій системі.

Електронна пошта (e-mail) здійснює зв'язок користувачів через Інтернет, дає можливість швидко відсилати письмові тексти по всьому світу.

Повідомлення пишуться розмовною мовою, сленгом, що є для більшості студентів дуже цікавим. Лист по e-mail зазвичай пишеться спонтанно. Спонтанність можна порівняти з усним мовленням. Діалог в e-mail відбувається через особливі технічні варіанти прямої відповіді одержувача. Це підтверджує, що Інтернет-технології, за наявності технічних можливостей, пропонують нові форми комунікації:

- e-mail-консультації «tele-mentoring» практикуються в багатьох європейських університетах. Через електронну пошту викладачі надають особисті консультації. Такі консультації мають організаційний та змістовий характер;

- e-mail-тандем — метод роботи, заснований на функціональному комунікативному письмі. Наявні спеціальні тандем-агенства у web-мережі, що пропонують електронні адреси партнерів по тандему. Для участі в такій роботі в режимі on-line необхідні уміння використовувати e-mail, а також уміння вести діалог у мережі.

Функція спілкування в інформаційному середовищі. У мережі www існує два типи спілкування: ділове спілкування як входження в сферу якої-небудь діяльності та фактичне спілкування заради самого спілкування (чати, конференції, форуми). Окрім того, виділяють ще ігрове спілкування.

Пошук інформації дозволяє знайти багато різних матеріалів за інтересами, познайомитися з різними поглядами на проблему, стимулює творчий потенціал, власну активність, сприяє зміні авторитетного стилю спілкування на демократичний. На фоні зростаючої ізольованості та низької комунікабельності мешканців сучасних мегаполісів ІТКТ дозволяють легко встановлювати контакти в медіа середовищі. Крім того, до позитивних рис комп'ютерного спілкування відноситься відсутність тиску, що виникає в близькому соціальному оточенні, стереотипів того чи іншого діалогу.

Інтеркультурне спілкування за допомогою Інтернету — це відкритий процес, який не обмежується попередньо структурованими та

об'єктивними знаннями про інших, а становить активну та креативну співпрацю учня і вчителя.

Функція професійного спілкування. Одним із можливих шляхів упровадження Інтернет-технологій у навчання, що полегшуватиме роботу вчителя, є цілеспрямоване створення системи підтримки навчального процесу засобами ІКТ. Побудова системи підтримки занять засобами ІКТ на методичному рівні має включати:

а) використання web-ресурсів глобальної мережі як інструменту повсякденної навчально-методичної та організаційної діяльності викладача; б) теоретично-педагогічну підготовку педагога до участі в міжнародних проєктах, до використання web-ресурсів у процесі професійної діяльності. Інтернет-web-матеріали, ресурси мережі як інструмент діяльності вчителя, мають дидактичну цінність, грамотну (у методичному аспекті) організацію.

Учитель має можливість використовувати низку Інтернет-технологій: web-сайти, online-матеріали, чати, електронну пошту. Кожна з цих технологій виконує певну функцію в організації використання ІКТ у навчальному процесі відповідно до дидактичних можливостей цих технологій.

Процес участі в телекомунікаційному спілкуванні включає активний пошук розв'язання поставлених цілей і завдань, створення стійких пізнавальних інтересів, які виникають на базі ситуативної зацікавленості учасника, що й формує мотиваційні установки, котрі розвивають інформаційну культуру. У процесі телекомунікації створюється специфічне пізнавальне середовище, основними характеристиками якого є:

- інтерактивність — активна взаємодія всіх учасників навчання один із одним, а також з інформаційними ресурсами, що підтримується на технічному та методичному рівні;

- гіпертекстуальність — насиченість середовища інформацією, організованість і зручність використання даного інформаційного середовища за допомогою спеціальних технологічних прийомів; таке навчально-пізнавальне середовище є відкритим з погляду доступу до інформаційних повідомлень і спілкування з іншими учасниками конференції;

- мультимедійність, що забезпечує інтеграцію даного середовища практично з будь якою іншою системою (освітньою, науковою та ін.) на рівні організації; високу швидкість обміну інформацією, можливість контролювати процес навчання, підтримувати зворотний зв'язок зі слухачами, регулярно поновлювати інформацію та здійснювати доступ користувачів у будь-який зручний для них час.

Використання електронної пошти, участь у чатах, форумах і навіть відео- конференціях відкриває додаткові можливості для професійного

спілкування. Це можна зробити як на спеціальних форумах, яким є Форум Вчителів України (<http://www.usha.org.ua/forum/>), так і на тих, що підтримуються окремими педагогічними виданнями, зокрема такими як «Основа» (<http://www.osnova.com.ua/forum/>). Вчителю історії, який викладає курси громадянської освіти, корисно буде через Інтернет ознайомитися з системами громадянської освіти в зарубіжних країнах, які мають позитивний досвід залучення у навчально-виховний процес засобів інформаційних педагогічних мереж. Нині у світовому інформаційному просторі поширена електронна мережа, що підтримує розвиток громадянської освіти, мотивує педагогів та учнів до реалізації цікавих проєктів та обміну власним досвідом «School net global» (<http://www.schoolnetglobal.com/>). Мережа охоплює великий спектр питань освіти і спрямована на роботу з широкою шкільною аудиторією. «School net global» має близько 10 проєктів, що присвячені громадянській освіті. У них пропонуються приклади шкільних робіт, методичні розробки та плани уроків для вчителів, тематичні ресурси та корисні посилання. В Україні, у свою чергу, реалізується проєкт «Мережа громадянської освіти в Україні», головною метою якого стало сприяння розвитку громадянської освіти через Інтернет-технології.

Крім того, сьогодні, за допомогою Інтернету відбувається об'єднання професійних ресурсів для розв'язання спільних завдань. Цей напрямок використання Інтернет-ресурсів пов'язаний з другим поколінням мережевих сервісів Інтернету. На відміну від першого покоління сервісів, друге покоління, яке отримало назву Веб 2.0, дозволяє користувачам співпрацювати та обмінюватися інформацією, зберігати посилання та мультимедійні документи, створювати та редагувати публікації, тобто відбувається налагодження системи соціальної взаємодії. Нижче наведені деякі із сервісів Веб 2.0, що можуть зацікавити викладачів історії, а саме «Вчительський журнал» (<http://ru-teacher.livejournal.com/>), «Вільна дискусія викладачів» (http://community.livejournal.com/ru_tutor/).

У 2007 р. в межах Меморандуму про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та корпорацією Інком за підтримки компанії Датагруп та Асоціації користувачів науково-освітньої мережі «УРАН» реалізовано проєкт щодо створення системи сайтів та баз даних, орієнтованих на публікацію та відбір кращих навчально-методичних матеріалів, опанування нових форм організації навчальної діяльності та нових інформаційних технологій. Система отримала назву «ВікіОсвіта» (<http://www.eduwiki.uran.net.ua/>)[1].

Функція навчання. Інтернет-навчання має низку переваг, у порівнянні з іншими видами навчання, а саме: 1) Інтернет — безмежне джерело інформації, яке дозволяє швидко і достатньо широко розкрити

суть того чи іншого навчального питання; 2) автономна робота з необхідною літературою; 3) можливість інтерактивного спілкування.

Основні варіанти використання Інтернет-ресурсів учнем за завданням вчителя.

Перший варіант — різні види домашніх завдань, спрямовані на пошук запропонованої учителем інформації: статистичних даних, документів, фактичних матеріалів, ілюстрацій, карт тощо з конкретної теми. При цьому пошук здійснюється як у вільному режимі, так і в ресурсах, наданих педагогом. Результатом цієї роботи може бути як повідомлення із заданої теми, так і анотований перелік посилань. Обидва види спрямовані на розвиток вмінь учнів здійснювати реферування інформації і є більш прийнятними, ніж просте «скачування» з сайту результатів жужої праці.

Другий варіант — участь у різного роду видах дистанційної освіти. Недоцільно механічно переносити на ланку середньої освіти дистанційні технології вищої школи. Самостійне навчання з використанням ресурсів Інтернету і дистанційне навчання — це не синоніми. Дистанційне навчання може бути корисним для самоперевірки, ліквідації прогалин у знаннях, для формування навичок, для розвитку та підготовки до навчання у вищому навчальному закладі. Проте сьогодні зустрічаються лише поодинокі серйозні спроби розробити методику дистанційної підтримки традиційної середньої освіти. Величезні телекомунікаційні можливості Інтернету можна використати для організації дистанційного навчання й для організації спілкування за допомогою форумів, чатів і відеоконференцій. Освітні ресурси Інтернету можуть успішно використовуватися учителем на уроках історії в режимах on-line або off-line.

Третій варіант — участь учнів в інтелектуальних змаганнях. Останнім часом все більшої популярності серед учнів набувають Інтернет-олімпіади. Учень, що бажає взяти участь в такій олімпіаді, реєструється на сайті і виконує відповідні завдання. Традиційно такі Web-олімпіади з різних шкільних дисциплін, в тому числі й з історії, проводить Національна академія управління.

Четвертий варіант — класична проектна робота: порівняльне вивчення, дослідження тих чи інших явищ, фактів, подій, статистики, окремих сайтів, навіть думок, висловлених на форумах для виявлення певної тенденції чи ухвалення рішення, розробки пропозицій. Метод проектів якнайкраще підходить для використання Інтернет-ресурсів, адже в його основі лежить розвиток не тільки пізнавальних навичок учнів, але й уміння самостійно конструювати свої знання та орієнтуватися в інформаційному просторі. Учитель може підказати джерело інформа-

ції або зорієнтувати думку учнів у необхідному напрямку для самостійного пошуку. Але в результаті учні повинні самостійно або ж спільними зусиллями розв'язати проблему, застосувати необхідні знання інколи з різних галузей, здобути реальний і конкретний результат. Проектна діяльність учнів дозволяє їм виступати в ролі авторів, творців, підвищує творчий потенціал, розширює загальний кругозір.

О.Бовкун пропонує побудувати наступну загальну методичну схему організації навчальної діяльності з застосуванням Інтернет-ресурсів:

1. На першому етапі педагог планує свої уроки з використанням ресурсів Інтернету. При цьому необхідно обрати курси, теми, де Інтернет-ресурси найбільш органічно увійдуть до процесу навчання, і відповідно буде досягнуто максимального освітнього ефекту.

2. На другому — визначає форму навчального заняття і методи, які буде використовувати під час організації навчальної діяльності учнів з ресурсами Інтернету. Ними можуть бути: семінар, конференція, практикум тощо.

3. На третьому — знаходить і складає (або доручає найбільш підготовленим учням) список найкращих ресурсів, з якими необхідно ознайомитися школярам, виконуючи завдання.

4. На четвертому — організовує роботу учнів з Інтернет-ресурсами. Із метою більш чіткої організації праці з учнями можна запропонувати завдання, які конкретизують проблему, над якою працюють школярі. Наприклад, проаналізувати аргументацію авторів знайдених матеріалів або співставити зміст сайту з інформацією, що відома учням з інших джерел.

5. На останньому етапі відслідковує та оцінює результати ефективності навчання з використанням Інтернет-ресурсів. На цьому етапі можна використати різноманітні методи самооцінювання учнями своєї діяльності[1].

Застосування Інтернет-технологій взагалі змінює відносини педагога та учня. Вони стають партнерськими, направлені на досягнення загальної цілі — організації такого навчального процесу, в якому роль вчителя буде зводитися до корегування та управління. Постійно апробовуючи матеріал, педагог одержує можливість корегувати свою діяльність, включаючи в нього новітні інформаційні та педагогічні розробки, не допускаючи застою чи морального старіння.

Отже, основними дидактичними можливостями Інтернет-технологій є: 1) транспортування необхідної інформації; 2) повсякденне та професійне спілкування; 3) безпосереднє використання у навчально-виховному процесі.

Достатній рівень мультимедійної компетентності вимагає від вчителя не тільки умінь здійснювати пошук матеріалів в мережі Інтернет, але й передбачає:

- знання про роботу з Інтернет-сервісами;
- знання орієнтованого переліку існуючих Інтернет-ресурсів та їх використання в освітньому процесі та самоосвітній діяльності;
- розроблення змісту та методик використання Інтернет-ресурсів у навчально-виховному процесі;
- розроблення простих Web-сайтів та їх використання під час викладання свого предмету;
- умінь організувати самостійну навчальну діяльність учнів з використанням Інтернет-ресурсів.

3. Інтернет-ресурси для вчителя історії.

Очевидно, що з точки зору професійного історика-викладача, у використанні Інтернету є переваги та вади. Перевагами є динамізм: легкість створення, зберігання, публікації, оновлення та копіювання, дешевина поширення інформації; доступ у будь-який час з будь-якого місця.

Але зворотнім боком динамізму є нестабільність. Через деякий час без усякого попередження веб-сторінка, а то і цілий сайт, може зникнути або змінити місце розташування, або змінюється сам зміст документу. Звичайно, є чимало фахових ресурсів, які відзначаються стабільністю, існуючи багато років, але все-таки питання збереження та стабільності документів в Інтернеті є надзвичайно актуальним. На відміну від стабільного контрольованого фонду документів у бібліотеці, в Інтернеті користувач має справу з інформаційним масивом, що безперервно змінюється.

Крім того, простота створення та публікації документів в Інтернеті призводить до того, що навіть користувач-початківець може створити і опублікувати власний сайт. Це призвело до появи в інтернеті величезної кількості ресурсів низької якості.

Певною мірою ця проблема зараз вирішується за допомогою так званої технології вікі. Вікі (скор. від гавайськ. wiki-wiki — швидко) — веб сайт, структуру і зміст якого користувачі можуть спільно змінювати за допомогою інструментів, що надаються самим сайтом. Найвідоміший проект вікі — енциклопедія Вікіпедія [<http://uk.wikipedia.org/>] — вільна енциклопедія, яку кожен може редагувати. Вікі зазвичай працюють за такою філософією: краще, щоб помилку було легко виправити, ніж щоб її було важко зробити. Тож вікі, будучи дуже відкритими, ма-

ють також і різні засоби для перевірки правильності недавніх змін на сторінці. Найвизначніший із таких засобів майже на кожному віці — це так звана сторінка недавніх змін, на якій відображено список або конкретної кількості останніх редагувань, або список усіх редагувань, які було зроблено за даний проміжок часу.

На сьогодні, Вікіпедія вважається найповнішою енциклопедією, яка коли-небудь створювалася за всю історію людства, Інтернет-довідник, написаний добровольцями з усього світу. При цьому жодна сторінка не є власністю її творця чи будь-якого іншого редактора і не перевіряється ніяким офіційними організаціями; зміст статей погоджується через консенсус.

Так, «ВікіМапія» — відкритий багатомовний вікі-проект, започаткований у 2006 році, що ґрунтується на поєднанні електронних мап (Google Maps, Google Earth та їм подібних) та вікі-технологій задля створення онлайн-довідника об'єктів, що зафіксовані на електронній мапі багатьма мовами Землі, де будь-який користувач може додавати власні довідкові статті та редагувати наявні.

Якщо розглядати ресурси Інтернету з погляду їхньої корисності для вчителя історії, то можна виділити наступні групи:

- 1) офіційні ресурси;
- 2) універсальні Інтернет — енциклопедії, довідники й бібліотеки;
- 3) спеціалізовані історичні ресурси;
- 4) методичні ресурси;
- 5) ресурси з наочності.

До офіційних ресурсів можна віднести сайти Міністерства освіти та науки України, інших органів державної влади, Інституту історії України НАН України (<http://www.history.org.ua>), історичних факультетів вищих навчальних закладів (наприклад, сайт історичного факультету Київського державного університету ім. Т.Шевченка <http://www.history.univ.kiev.ua>), портал інформаційної підтримки ЗНО.

Серед універсальних енциклопедій, довідників й бібліотек в Інтернеті найбільшої уваги вчителя історії заслуговують:

- «Енциклопедія України в Інтернеті» (*The Internet Encyclopedia of Ukraine* <http://www.encyclopediaofukraine.com/>),
- «Міста та села України» *Багатомовне енциклопедичне видання* (<http://who-is-who.ua/main/categories/21>),
- *ІЗБОРНИК: Історія України ІХ-ХVIII ст. Першоджерела та інтерпретації* (<http://litopys.org.ua/>),
- *Українська енциклопедія* (<http://www.uapedia.com.ua/?cat=3>),
- *Советская историческая энциклопедия* (<http://www.runivers.ru/lib/book3253/>),

- *Мир энциклопедий* (<http://encyclopedia.ru/>),
- *Сyclor.com.ua* — портал енциклопедій та словників (<http://cyclor.com.ua/>),
- Національна бібліотека України ім. В.Вернадського (<http://www.nbuv.gov.ua/>),
- Бібліотеки України (<http://e-catalog.name/>),
- *ELibUkr-OA* — Електронна бібліотека України (<http://oa.elibukr.org/>),
- *Європейська бібліотека: Ресурси 47 національних бібліотек* <http://www.theeuropeanlibrary.org/tel4/>
- *Виртуальная Библиотека Восточная Европа* (<http://www.vifaost.de/ru/>)
- *Портал Хронос* (<http://www.hrono.ru/>),
- *Довідник з історії України: e-версія* (<http://history.franko.lviv.ua/dovidnyk.htm>),
- *Вікіпедія* (http://uk.wikipedia.org/wiki/Головна_сторінка) тощо.

Спеціалізовані історичні ресурси умовно можна розділити на два типи: 1) паперові видання, що копіюються у цифровому форматі; 2) концептуальні. До першого типу відносяться історичні бібліотеки, що містять матеріали історіографічного характеру й історичні джерела. Другий тип більш складний. Наповнення концептуальних ресурсів, як правило, обумовлено цілями авторів Інтернет-проектів. Багато хто з них претендує на дуже широке і глибоке висвітлення історичного матеріалу і тому подає дуже різнопланові матеріали.

Спеціалізовані історичні ресурси в Укрнеті дуже різноманітні, наведемо приклади лише деяких з них:

- *Історія та гуманітарні дисципліни* (<http://ukrhist.at.ua/>),
- *«Історична правда»* (<http://www.istpravda.com.ua/>),
- *«Український історичний портал»* (<http://www.history.com.ua/>),
- *Military Ukraine* *Воєнно-історичний форум* (<http://forum.milua.org/>),
- *Історія цивілізації* (<http://www.histori.com.ua/news.php>),
- *Історія українського козацтва* (<http://www.cossackdom.com>),
- *Україна Incognita: Історичний веб-проект* (<http://incognita.day.kiev.ua/>),
- *Архіви України* (<http://www.archives.gov.ua/>),
- *Український інститут національної пам'яті* (<http://www.memory.gov.ua/>),
- *Український центр вивчення історії Голокосту* (<http://www.holocaust.kiev.ua/>),
- *«Український воєнно-історичний портал»* (<http://www.milua.org/>),

- *Historians.in.ua* (<http://historians.in.ua/>)
- *Електронний архів українського визвольного руху* (<http://avr.org.ua/>).

А також російські сайти: «Бібліотека електронних ресурсів Історичного факультету МДУ ім. М. В. Ломоносова» (<http://www.hist.msu.ru/ER/index.html>), Історичний портал РФ — *History.ru* (<http://www.history.ru>), Портал «Всесвітня історія» (<http://www.historic.ru>), сайт «Всесвітня історія» (<http://www.worM-history.ru>), «Всесвітня історія в обличчях» (<http://www.rulers.narod.ru>), Історичний портал. Історичні дисципліни (<http://www.history.perm.ru>) тощо.

Іншим важливим освітнім ресурсом для вчителя історії в Інтернеті є методичні сайти:

- *Учительський Журнал он-лайн. Історія та правознавство.* (<http://teacherjournal.com.ua/shkola/istorya-ta-pravoznavstvo.html>),
- «Нова Доба» (<http://www.novadoba.org.ua/>),
- *ІСТОРИЯ 11 / HISTORY 11* (http://history11.ucoz.ru/load/metodichnij_material_dlja_vchitelja/27),
- *Vchitel.info. Все для вчителів. Вчитель-вчителю. Конспекти уроків.* - (<http://vchitel.info/tags/>),
- «Історія в школі» (<http://schoolhistory.at.ua/>),
- *Навчальний сайт з географії, всесвітній історії й історії України* (<http://ukrmap.su/uk-uh>),
- *Методичний портал* (<http://metodportal.net/>),
- *Історія України. Конспекти та розробки уроків — Освіта.UA* (http://osvita.ua/school/lessons_summary/history_ukraine/),
- «Компас». *Методика навчання правознавства в школі* (<http://www.eucb.coe.int/Compass/ru/contents.html>),
- *Черкаський освітянський портал* (http://oipopp.ed-sp.net/component?option=com_dcr/catid,509/Itemid,50/),
- *Російський сайт видавництва «1 вересня»* <http://www.1september.ru/> — і його розділ «історія», що містить електронну версію газети «Історія» з архівом <http://his.1september.ru/index.php> і сайт «Я іду на урок історії» <http://his.1september.ru/urok/>. На цих сайтах міститься велика кількість сценаріїв уроків, олімпіад, історичних вечорів, розробок тестів і контрольних робіт й ін.
- *Російський сайт «Мережеве об'єднання методистів»* (<http://som.fsio.ru/subject.asp?id=10000189>).

Найрізноманітнішими є ресурси з наочності, так як для цієї цілі може слугувати дуже велика кількість веб-ресурсів. Під час підготовки до уроку історії зверніть увагу на сайти: «Фото-Планета. Фотографії міст, селищ, сіл. Україна» (<http://foto-planeta.com/ua/region/4/1/ukrana.html>),

Это наша Родина. Редкие исторические фото (<http://abunda.ru/109348-yeto-nasha-rodina.-redkie-istoricheskie.-36-foto.html>), Историчні фото. Голodomор (<http://www.pravda.com.ua/articles/2007/11/24/3324676/>) тощо. Користуйтеся можливостями пошуковиків Яндекс та Google. Картинки.

І все-таки питання оцінювання якості ресурсу з точки зору професійного використання інформації є надзвичайно складним. Порівняно досвідчений користувач звичайно інтуїтивно відрізняє ресурси задовільної якості від неякісних, а от новачку — користувачу Інтернету, особливо у незнайомій галузі знання, інколи буває важко дати оцінку якості веб-сайту.

Для підвищення кваліфікації оцінювання історичних інтернет-ресурсів корисно звернутись до електронних самовчителів оцінювання якості сайтів:

Internet for Historians [<http://www.vts.intute.ac.uk/he/tutorial/history/>].

Internet Detective [<http://www.vts.intute.ac.uk/detective/>] та ін.

Ці електронні навчальні посібники можуть допомогти виробити критичний підхід при використанні Інтернету у пошуку наукової історичної інформації та пропонують деякі практичні поради щодо оцінювання якості веб-сайтів.

Під час оцінювання якості електронного ресурсу спеціалісти рекомендують звертати увагу, передусім, на достовірність, авторитетність, об'єктивність, передбачувану аудиторію та частоту оновлень сайту.

Достовірність визначається на основі попередніх знань про матеріал, змісту документу та деяких зовнішніх ознак.

Що стосується попередніх знань, перед тим, як шукати інформацію в Інтернеті, варто звернутись до авторитетних видань, передусім енциклопедій. Можна також почати із інтернет-ресурсів, якщо точно відомо, що їм можна довіряти, або, якщо це є електронні копії авторитетних друкованих видань.

Що стосується змісту та зовнішніх ознак, то тут варто звернути увагу на наступні моменти:

Хто є автором змісту документу? Чи є якась інформація про наукову кваліфікацію автора? Яка мета сайту? Хто і для чого його створював? Чи існує редактор, або хтось, хто перевіряє інформацію сайту?

Чи відповідають загальноприйнятим стандартам стиль, граматика та структура документу?

Звідки взяте наповнення сайту? Найкращий варіант, якщо це прінти або скановані публікації. Якщо це не копія паперової публікації, то хто і для чого писав даний текст?

Наскільки оригінальною та повною є інформація ресурсу? Чи не можна знайти цю інформацію в інших, наприклад, друкованих джерелах?

Чи посилаються на даний сайт з інших сайтів, яким можна довіряти? Чи є посилання на джерела у документі?

Де розташований сайт? Якщо це сайт, розташований на освітніх (.edu), або на державних (.gov) доменах, то, як правило, це ресурс високоякісний. Більш критично варто поставитись до ресурсу, розташованого в комерційних доменах (.biz, .com, .info, .net, .org). І особливо багато «сміття» знаходиться на безкоштовних хостінгах (.narod.ru, .geocities.com та ін.), оскільки будь-яка людина абсолютно безкоштовно, без жодної сторонньої редакції, за кілька хвилин може розмістити на безкоштовних серверах свій сайт.

Чи має сайт рекламні об'яви? Академічні сайти звичайно не мають рекламних об'яв, хоча деякі якісні ресурси можуть мати ненав'язливі об'яви.

Наскільки «академічним» є стиль оформлення сайту? Наскільки регулярно оновлюється сайт? Постійне і регулярне оновлення, як правило, є ознакою якості ресурсу. Одним з показників відсутності оновлень сайту є наявність зовнішніх посилань на зниклі сайти[11].

4. Теорія розробки Веб-сайту

Незважаючи на досить велику кількість освітніх ресурсів в Інтернеті найбільш ефективними саме для учнів є ресурси, максимально наближені до їхніх потреб, тобто ті, що створюються і підтримуються на рівні навчального закладу, курсу, навчального предмету тощо, та органічно вписуються в навчальне середовище, утворюючи додатковий зв'язок між учнями і вчителем, учнем і учнями, учнями і суспільством. Розроблені ресурси необхідно згрупувати і розмістити в легкодоступному місці. Таким місцем може стати персональний Web-сайт учителя.

Web — це світова багатовіконна стрічка комп'ютерних баз даних, які використовують загальну інформаційну архітектуру, що оновлюється. Концептуально Web представляє собою систему управління базою даних типу «клієнт» — «сервер».

Web-сторінка — це документ, який користувач одержує в результаті прочитування HTML-файлу спеціальною програмою — Web-оглядачем. Web-сторінка містить текст, графіку, а також посилання на інші документи і файли (текстові, графічні, аудіо і відео).

Web-сторінки, поєднані в загальну структуру, утворюють *Web-вузол (Web-сайт)*. Окрім власне Web-сторінок, Web-вузол містить теги і файли, що забезпечують його функціонування в мережі Internet.

Вузол Web — це частина системи Internet, що вміщує сервер Web. Сервер Web являє собою програмне забезпечення вузла, що дозволяє браузеру Web отримати доступ до документів, які зберігаються на вузлі.

Web-сервер — це підключений до Internet комп'ютер, що підтримує протокол HTTP (HyperText Transfer Protocol). Він використовується для доставки даних в Internet і дозволяє користувачам клієнтських програм завантажувати і відтворювати текст, малюнки, звук, відео і інші дані. Протокол FTP (File Transfer Protocol) також є поширеним способом завантаження файлів на віддалений сервер.

Web-сервер, володіючи спеціальними програмними засобами, забезпечує представлення розміщених на ньому Web-сторінок і пов'язаних з ними файлів по запиті клієнта. Відвідуючи вузол за допомогою Web-оглядача, користувач робить запит, повідомляючи адресу URL (наприклад: <http://www.microsoft.com>). URL — це універсальний покажчик ресурсів (Uniform Resource Locator). Він є адресою файлу, що знаходиться в мережі. Отримавши запит, сервер представляє потрібну сторінку, а також всі пов'язані з нею файли, наприклад малюнки, звуки і т.п.

Web-оглядач — основний інструмент для перегляду і отримання інформації в Internet. Він є програмою, яка інтерпретує HTML-файли як Web-сторінки і відображає їх. Приклади Web-оглядачів: MS Internet Explorer, Netscape Navigator.

Web-оглядач можна використовувати для переходів з однієї Web-сторінки на іншу по гіперпосиланнях, для завантаження файлів з Internet на комп'ютер, для відтворення на Web-сторінці файлів звукозапису, анімації, відео, а також запуску програм-додатків (наприклад, поштових).

Публікація Web-вузла на Web-сервері. Щоб розмістити Web-вузол в мережі Internet, його необхідно опублікувати на Web-сервері. В цілому, публікація означає копіювання всіх файлів на віддалений сервер. В більшості випадків віддалене розташування — це шлях HTTP або FTP. Шлях, що використовується, залежить від технологій, що підтримує сервер.

Початковою точкою (входом) будь-якого Web-вузла є його домашня сторінка. Вона відкривається за умовчанням, коли відвідувач переходить на вузол в Web-оглядачі, і забезпечує зв'язок з іншими Web-сторінками вузла за допомогою гіперпосилань.

Гіперпосилання — це текстовий або графічний елемент Web-сторінки, який є покажчиком для переходу на іншу Web-сторінку. Розрізняють внутрішні і зовнішні гіперпосилання. Внутрішні гіперпосилання забезпечують перехід на іншу частину даної сторінки, файл або іншу сторінку даного Web-вузла. Зовнішні гіперпосилання вказують на файл або сторінку іншого Web-вузла. При натисканні мишею по гіперпосиланню, що знаходиться на відкритій Web-сторінці, вказаний в ній об'єкт відображається в Web-оглядачі, відкривається або запускається

залежно від типу цього об'єкту (файл, сторінка, програма). В Internet гіперпосилання є основним засобом переходів між Web-сторінками і Web-вузлами.

Панель посилань — набір графічних або текстових кнопок Web-сторінки, що містить гіперпосилання.

Гіпероб'єктом називається область або рядок тексту, поміщений в малюнок, якому призначено гіперпосилання. Коли відвідувач вузла натискає мишкою на цій області або рядку, в Web-оглядачі відкривається об'єкт, адреса якого вказана в гіперпосиланні.

Малюнок, що містить один або декілька гіпероб'єктів, називається гіперкартою. Він зазвичай містить підказки для відвідувачів сайту про розташування гіпероб'єктів.

Структура Web-вузла. Web-вузол є набором Web-сторінок, з'єднаних в загальну структуру, яка має ієрархічний вигляд. Вершиною цієї структури, як правило, є головна (домашня) сторінка. Звичайно їй відповідає HTML-файл, якому призначається ім'я Default.htm або Index.htm.

Перш, ніж приступити до роботи над сайтом, потрібно чітко уявляти, що в результаті має бути, а також перспективи розвитку сайту. Отже, потрібно вирішити:

- Навіщо створювати сайт (чи потрібно це взагалі).
- Про що буде сайт (тематика).
- Що це буде (домашня сторінка, портал, або щось ще).
- Відмінність від сайтів з такою ж тематикою (якщо це не домашня сторінка).
- Яка буде аудиторія сайту (стать, вік, інтереси і т.д.).
- Якого роду сервіси будуть присутні на сайті (форум, каталог, пошта і т.д.).
- Плани на найближче майбутнє.
- Плани подальшого розвитку (перспективи).

Та ще багато подібних питань слід вирішити перш, ніж братися за реалізацію. Продумування: що, як навіщо і чому — найважливіший етап у створенні сайту.

Розробка структури. Щоб створити сайт потрібний план. Чітко розписаний, що, де буде розташовано. План цей малюється на папері, і називається це розробка структури сайту. Структуру сайту можна умовно розділити на зовнішню і внутрішню. Внутрішня структура сайту залежить від того, яка інформація буде розміщена, які є матеріали. Слід вирішити, які будуть на сайті розділи, підрозділи, тобто скласти дерево сайту.

Зовнішня структура — це розташування основних важливих елементів на кожній сторінці. Треба вирішити, де і як буде розташовано ме-

ню, можливо, пошук, основний зміст, певні анонси про нові розділи сайту, оновлення, лічильник та банери, якщо вони передбачені на сайті. Під час розробки зовнішньої і внутрішньої структури орієнтуються на те, щоб в майбутньому відвідувачеві було легко орієнтуватися на сайті, щоб легко знаходилася важлива і потрібна інформація. Тому, перш ніж братися за розробку структури сайту, потрібно вивчити ресурси з подібною тематикою і подивитися, як вирішено це завдання там. Тобто потрібен зразок, причому цей зразок має бути вибраний з поміж багатьох сайтів.

Оформлення або дизайн — це зовнішній вигляд сайту. Перше враження від сайту є дуже важливим, бо від нього залежить чи залишитесь відвідувач, чи знайомитиметься з інформацією, яку йому пропонують, або закrije вікно з цим сайтом і назавжди забуде про його існування. Оформлення сайту підказує відвідувачеві, куди він потрапив: чи це є корпоративний сайт певної компанії, або інформаційний портал, або літературний сайт, або щось ще. Оформлення допомагає відвідувачеві орієнтуватися по сайту, а може, і навпаки, збити відвідувача так, що навіть при добре розробленій структурі відвідувачеві важко буде зорієнтуватися. Від оформлення залежить багато що — візуальна інформація є не менш важливою, ніж текстова, яка потім наповнить сайт. Не вірте, що дизайн — це справа смаку: що хочу, то і зроблю. Це не правда. Дизайн — це ціла наука. Щоб опанувати їй, доведеться ознайомитися з такими поняттями, як колористика (теорія кольору), композиція, шрифт, і багатьма іншими. Дизайн підпорядкований ustalеним законам і правилам, і дизайн сайту — не виключення. Крім теорії потрібно буде також опанувати багатьма програмами, для втілення задумок в життя. Оформлення сайтів виявляється складною наукою: багато чого треба вміти і багато чого знати, щоб створити якісний дизайн для сайту.

Кодинг і програмування. Тепер маємо оболонку (макет зовнішнього вигляду сайту) і план дій (структуру). Але, що стоїть за оболонкою? А за оболонкою знаходиться каркас, на якому ця оболонка тримається, це є код сторінки. Він відповідає за те, як в певній послідовності на сторінці відображається текст і картинки. Мова HTML є основною при створенні документів, що розміщуються у World Wide Web. Завдяки мові розмітки користувач Web може у себе на екрані переглянути документ у тому вигляді, в якому його задумав розробник: із визначеними розмірами шрифту і розбивкою на абзаци, із заданими розмірами і розташуванням малюнків, із виділеними словами, посиланнями тощо. HTML — набір угод для розмітки документів, що визначають зовнішній вигляд документів на екрані комп'ютера при доступі до них із використанням програми браузерa. Документи, підготовлені мовою HTML, називають-

ся HTML-документами. Уявити, як виглядає код HTML-документа, ви зможете, якщо завантажите документ у браузер і виконаєте команду Вид — В виде HTML (в браузері Internet Explorer). У вікні Блокнот ви побачите код поточного документа.

HTML-документ (або веб-сторінка) — це звичайний текстовий файл із розширенням htm або html, складений мовою HTML, який містить відомості для публікації в World Wide Web.

Код HTML дуже компактний, і HTML-документи мають значно менший розмір, ніж документи, підготовлені в текстових редакторах типу Word. Це одна з основних причин широкого застосування мови HTML для кодування повідомлень, що розповсюджується по Інтернету. HTML-документи розміщуються в WWW не поодиноці, а у виді сайтів.

Кодинг і програмування є також достатньо складним етапом в створенні сайту. Від того, хто розробляє програмну начинку сайту, і пише код сайту, також як від дизайнера, потрібні хороші, тверді знання і досвід, для створення якісного комерційного і серйозного проекту. Проте, якщо йдеться про любительські проекти і домашні сторінки, то вимоги тут пом'якшуються.

Тестування і доопрацювання. Коли сайт готовий, його викладають в мережу (Інтернет). Для цього потрібно зареєструвати для сайту доменне ім'я (адреса), і визначитися з хостингом (місце на сервері провайдера, де буде знаходитися сторінка). Процедура розміщення сайту в Інтернет не дуже складна, дізнатися все про це можна в Інтернеті.

Коли сайт розміщено в Інтернеті, то перш, ніж його просувати і рекламувати, слід перевірити сайт на працездатність. Можливо, якісь скрипти виконуються з помилками. Можливо, десь пропущена важлива і цінна інформація або потрібна картинка.

Після того, як протестовано і вивірено сайт на працездатність, слід попросити людей, що не брали участь в розробці, ще раз протестувати і оглянути ваш сайт. Можливо, що не помічено певних недоліків, які може побачити свіжим поглядом, людина, що не брала участь в розробці. Також можна провести дослідження за допомогою опитування: що подобається або не подобається відвідувачам на сайті, чи зручна навігація і т.д.

Даний пункт в житті сайту достатньо важливий: здавалося б, подумаєш — дрібниці. Проте коли таких дрібниць накопичується багато — це дуже погано. Що зробить відвідувач, якщо не зможе додати запис у форум, або якщо стаття, що цікавить його, буде не доступна, внаслідок того, що до неї неправильно прописали шлях? Правильно, він може піти і більше не повернутися.

Просування, реклама. Цей етап доведеться виконувати з певною періодичністю, щоб на сайт приходили нові відвідувачі. Кількість і постійний потік відвідувачів на сайт не залежить цілком від реклами, основну роль все ж таки грає наявність цікавої для певної групи людей інформації, заради якої вони і відвідуватимуть ресурс.

Перш, ніж зайнятися рекламою сайту, варто подумати — а чи потрібно це? Якщо потрібно, то навіщо. Що зміниться від того, що на сайті стане десятком відвідувачів більше?

Якщо це все-таки потрібно, слід продумати, яка аудиторія зацікавлена у ресурсі (вік, стать, професійна зайнятість цієї аудиторії — наприклад, програмісти вони або вчителі, люди похилого віку або діти). Після визначення аудиторії, треба з'ясувати її уподобання: які сайти відвідує, які журнали читає, і т.д. Там слід розставити посилання: розмістити рекламу в журналі або газеті, на потрібних сайтах. Краще всього дослідження аудиторії і рекламу сайту довірити професіоналам, які ретельно продумують рекламну кампанію, і в них краще вийде виконати поставлене завдання в рамках бюджету. Адже реклама теж вимагає певних знань і грошових вкладень, це не такий вже простий етап, як може показатися спочатку. З безкоштовних шляхів рекламування ресурсу: каталоги, пошукові системи, банерообмінні мережі, а також схвальні відгуки про сайт на сторінках інших людей. На жаль, безкоштовно розкрутити свій ресурс дещо важко, але все-таки можна, головне запастися терпінням, адже на безкоштовне просування ресурсу знадобиться дуже багато часу і сил. Природно, є і інші безкоштовні технології просування сайту, як спам або накрутка — але хотілося б застерегти від використання даних методів. Ефект від них тимчасовий, дані способи є чорними, тобто такі способи не вітаються рейтинговими і пошуковими системами і можуть спричинити виключення сайту з рейтингів і блокування в пошукових системах. Докладніше про методи просування і реклами сайту можна прочитати в Інтернет.

Подальша підтримка і оновлення. Яким би хорошим не був сайт, його слід періодично поповнювати новою інформацією, щоб не втратити відвідувача. Підтримкою і оновленням комерційних сайтів, як правило, займається теж фахівець: веб-розробник. З одного боку це універсал, від якого потрібні знання як працювати з графікою (поверхневе), хороші знання в області кодингу (html, css) і знання мов програмування (поверхневе); з іншого боку веб-розробник не має глибоких знань ні в області програмування, ні в області дизайну, тобто не може замінити ні дизайнера, ні програміста при розробці серйозного комерційного ресурсу. Підтримкою ж особистих проєктів доведеться займатися самотійно, правда, з часом, якщо ресурс хороший, можуть з'явитися поміч-

ники-добровольці. Але, відвідувача цікавить не лише нова інформація. Важливо також підтримувати зв'язок з відвідувачами: спілкування на форумі або в гостьовій книзі, які розташовуються на сайті, по можливості, відповідати на всі листи відвідувачів. При розвитку ресурсу іноді необхідно орієнтуватися на думку відвідувача. Потрібно відстежувати за сайтами з подібною тематикою, і прагнути бути на належному рівні. Відстеження за тенденціями в дизайні і новими технологіями: те, що було добре декілька років тому, сьогодні може виявитися застарілим і безглуздим, можливо прийде такий момент, коли оформлення сайту доведеться змінити, і його начинку також.

Програми, що потрібні для web-мастерингу. Для виготовлення професійних сторінок доведеться вивчити декілька професійних програм.

Візуальні редактори дозволяють швидко розробляти web-сторінки і корегувати вже написані, але з ними потрібно бути обережними, оскільки, завдяки саме їм, сторінка може погано відобразитися в браузері.

Найвідомішим є DremWiever, але зрештою можна використовувати те, що більше подобається. Часто згодом доводиться вручну виправляти код, що був згенерований даними програмами.

Програми обробки растрової графіки — це одні з найважливіших програм, які доведеться освоїти.

Вона нададуть змогу веб-розробнику здійснити:

Сканування фотографій;

Корекція відсканованих і готових фотографій, зокрема — тонова і колірна корекція;

Ретуш фотографій;

Розуміння відмінностей у форматах графічних файлів;

Грамотне використання фільтрів;

Як конкретні програми можна привести наступні:

Adobe PhotoShop — дана програма є лідером в області графічних програм такого роду.

Adobe ImageReady — підтримує фільтри від Adobe PhotoShop і є незамінною для створення анімованих Gif-зображень.

Зрештою, ідеальних редакторів немає, деякі краще роблять одне, деякі — інше, тому для складніших або специфічних завдань можна використовувати інші програми

Програми обробки векторної графіки — це ще одні з важливих для дизайнера програм. Дозволяють створювати з нуля або з використанням клипартів різні логотипи, кнопки, ефектні написи і т.п. речі. Принципи векторних редакторів сильно відрізняються від растрових, тому освоювати їх доведеться окремо. Але, освоївши їх, можна виготовляти фірмові візитки, бланки, брошури.

Типовими представниками даного класу є Corel DRAW і Adobe Illustrator — обидва є лідерами в своїх областях і, відповідно, мають останні досягнення в області векторної графіки. На противагу ним можна порадити програму Corel Хага. Ця програма, на відміну від двох попередніх, є швидкою і маленькою, але деякі ефекти і дії, що є доступними в інших програмах, у ній зробити неможливо.

Програми переглядання web-сторінок — це браузері — у даний час популярними є три браузера — це Microsoft Internet Explorer, Opera та Mozilla FireFox. Для контролю зовнішнього вигляду сторінок доведеться скористатися власне ними. Якісна веб-сторінка повинна однаково виглядати в будь-якому з цих браузерів.

Простий текстовий редактор знадобиться для ручного виправлення і додавання HTML-коду, оскільки існуючі візуальні редактори не можуть повністю контролювати процес створення web-сторінки. Як приклад підійде звичайний Блокнот із стандартного постачання Windows або один HTML-редакторів, які мають вбудовані команди на перевірку правильності тегів і структури документів.

Текстовий процесор потрібен для набору тексту, перевірки орфографії і виправлення помилок в розпізнаних текстах. Як приклад — звичайний Microsoft Word.

Програми розпізнавання тексту можуть заощадити багато часу, позбавляючи від ручного набору надрукованих текстів. Найпоширенішою програмою є Fine Reader, що розпізнає багато мов, має дружній інтерфейс і забезпечує ефективну та зручну роботу.

Спеціалізовані програми дозволять виконати певні ефекти і справитися з такими завданнями, які іншими способами не можливо виконати.

Ulead GIF Animator — програма для створення анімованих GIF-зображень. Має потужні засоби оптимізації.

Фільтри для Adobe PhotoShop — їх кількість просто величезна, але реально знадобиться небагато. Вони здатні істотно підвищити роботу і двома-трьома натисненнями створити вражаючі ефекти.

Macromedia Flash — стандарт для використання в web анімованих зображень. Має власне середовище розробки і дозволяє створювати вражаючу векторну анімацію.

3D-програми — створення тривимірних композицій і експортування в графічні формати, що застосовуються у веб. Як приклад — 3D Studio Max.

Програми для обробки звуку — можуть знадобитися, якщо того вимагає сторінка. Це програми взагалі окремого класу, але для простої обробки звуку, наприклад, підійде CoolEdit.

Це далеко не повний перелік програм для створення Web-сторінок. Не всі з них, звичайно, потрібно відразу ж мати, щоб почати писати свої сторінки. Для початку достатнього певного візуального редактора, а вже у міру накопичення досвіду долучаються й інші програми[12].

О.Бовкун, як варіант, пропонує використати для створення персонального сайту унікальну систему «Ucoz». По-перше, ця система має україномовний інтерфейс, а отже, немає необхідності замінювати стандартні назви сторінок та розділів. По-друге, персональний сайт на початковому етапі свого існування має солідний розмір — 405 Мб, якого вистачає для сайту навчального призначення. Єдина вимога, яка висувається до власників сайтів, — сайт повинен бути діючим. Тобто, власник сайту повинен його використовувати, змінюючи або доповнюючи інформацію, хоча б раз на 40 днів. Ця вимога мотивує власника сайту дбати про своє «творіння».

Персональний веб-сайт вчителя може виконувати наступні функції:

- створення навчального міні-середовища;
- поширення власного педагогічного досвіду;
- підвищення власного фахового рівня;
- підвищення рівня володіння засобами ІКТ;
- можливість зробити навчально-виховний процес гнучкішим за рахунок більш мобільного управління;
- розміщення навчальних матеріалів (програм, планів, контрольних запитань до заліку та тематичного оцінювання);
- допомога учням у самостійній роботі та підготовці домашнього завдання;
- можливість для учнів на відстані отримувати навчальний матеріал;
- спілкування учнів з однокласниками та безпосередньо з учителем.

Використання персонального сайту дозволяє вчителю підвищити ефективність й результативність навчального процесу, підсилити освітні ефекти від застосування інноваційних та традиційних методик навчання, оскільки створюється можливість будування індивідуальних освітніх траєкторій учнів і забезпечується диференційований підхід до учнів з різним рівнем готовності до навчання[1].

Практичне заняття № 9

Тема: Робота у мережі Інтернет під час навчання історії (2 год.)

Мета: формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про можли-

вості мережі Інтернет для пошуку історичної інформації; узагальнення знань щодо пошукового сервісу у глобальній мережі та основ Інтернет-навчання. Формувати та удосконалювати вміння: працювати у пошукових системах мережі Інтернет, використовувати у своїй професійній діяльності елемент Інтернет-навчання — веб-квести.

План

1. Можливості мережі Інтернет для пошуку історичної інформації. Пошуковий сервіс у мережі Інтернет.
2. Інтернет бібліотеки, енциклопедії, спеціалізовані історичні та методичні сайти.
3. Періодичні видання для вчителя історії в мережі Інтернет: газети, журнали. Мас-медіа (інформаційні Інтернет-портали) та їх використання під час навчання історії.
4. Інтернет-технології у навчанні історії. Веб-квести.

Література

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]. / Я.С. Быховский — Режим доступа : <http://ito.edu.ru\1999\III\11\15.html>
2. Гуревич Р. Веб-квест як інноваційна технологія навчання у вищій і середній школі. [Електронний ресурс] / Р. Гуревич, М. Кадемія. — Режим доступу: <http://book.net/index.php?p=achapter&bid=8963&chapter=1>
3. Десятов Д. Використання веб-квесту як методу розвитку дослідницьких умінь учнів у процесі навчання історії / Д. Десятов / Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету (педагогічні науки). — №3. — Бердянськ: БДПУ, 2012. — 294с. — С. 73 — 79.
4. Драхлер А. Зачем учителю истории Интернет? / А. Драхлер // Преподавание истории в школе. — 2004. — №6. — С. 63-66.
5. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592с.
6. Кадемія М. Ю. Інформаційно- комунікаційні технології навчання : словник-глосарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. — Львів : «СПОЛОМ», 2011. — 327 с.
7. Куліков В.О. Пошук історичної інформації в інтернеті: Посібник для студентів історичних факультетів. — Харків: Вид-во ХНУ імені В.Н.Каразіна, 2007. — 91 с.
8. Пичугина А. Использование Интернет — технологий в учебном процессе. [Електронний ресурс] / А. Пичулина. — Режим доступу:

<http://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/ispolzovanie-internet-tehnologiy-v-uchebnom-processe>

9. Романцова Ю. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся. [Електронний ресурс] / Ю. Романцова — Режим доступу: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

10. Старева А.М. Методика навчання суспільствознавства: навч.-метод. посібник / А.М. Старева. — Миколаїв: ОППО, 2012. — Кн.2. — 176с.

11. Стельмах Б. Дистанційне навчання. Онлайн уроки. [Електронний ресурс] / Б. Стельмах. — Режим доступу: <http://shkola.lviv.ua/2009/11/19/distancijna-osvita-onlajn-uroki/>

12. Яруга В. Таинственная паутина: Учителю истории об Интернете / В.Яруга // История (Первое сентября). — 2003. — N18. — С. 1-7

Самостійна робота

1. Оберіть тему історичного дослідження зі шкільного курсу історії (10-11 клас). Користуючись мережею Інтернет, відвідайте електронні бібліотеки та закачайте звідти статті, монографію або рідкісну історичну книгу з обраної Вами теми.

За допомогою Інтернет-енциклопедій, довідників, мас-медіа зберіть додаткову інформацію з теми Вашого дослідження (обов'язково зробіть посилання на ці Інтернет-ресурси!). Узагальніть та структуруйте зібрану інформацію.

Використовуючи зібраний в мережі Інтернет матеріал з теми Вашого дослідження, розробіть план-конспект уроку-лекції та роздаткові матеріали.

Примітка. У списку використаної літератури до план-конспект уроку-лекції зазначте всі використані Вами Інтернет-ресурси (їх має бути не менше десяти).

Індивідуальна робота

1. Зайдіть в Інтернеті на два-три інформаційні портали та прослідкуйте за новиною, яка б мала важливе суспільне значення і навчально-виховний характер. Продумайте, як би Ви повідомили про неї учням в різних класах (враховуючи вікові, психологічні та інтелектуальні особливості учнів).

2. Використовуючи подану до практичного заняття літературу напишіть план-розробку веб-квесту з історії (детектив або журналістське розслідування).

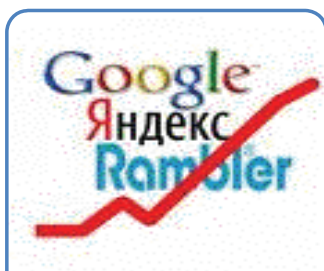
Методичний матеріал до практичного заняття №9

Засоби пошуку інформації в Інтернет. Веб-каталог — сайт, на якому зібрано багато посилань на інші сайти, відсортованих і розділених на категорії згідно за тематикою.

Пошукова система — веб-сайт, призначений для пошуку сторінок, що містять задане слово або словосполучення чи відповідають іншим критеріям.

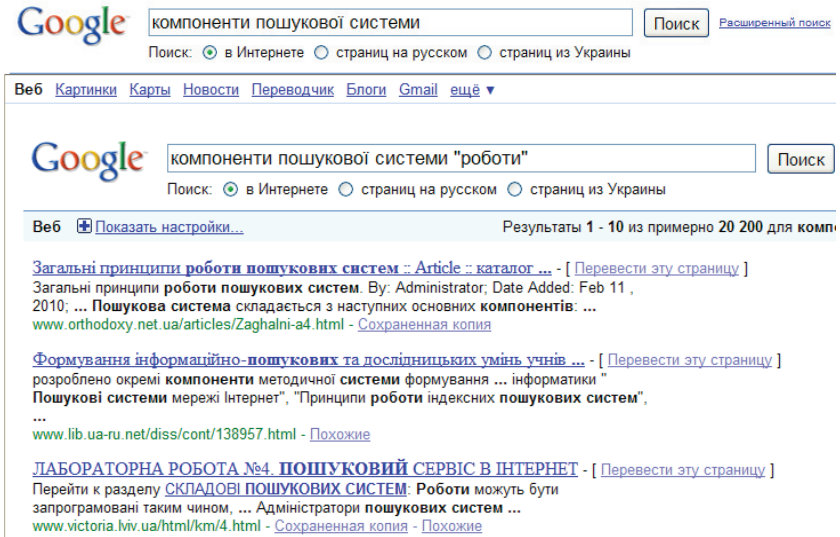


Веб-каталог



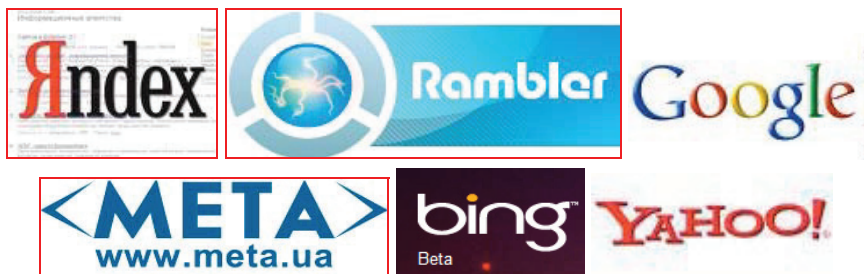
Мал. 18. Пошукові системи

Пошукова система виводить одержані результати на спеціальній сторінці результатів, де кожен запис містить заголовок у вигляді гіпер-посилання на сторінку, що відповідає введеному критерію.



Мал.20. Пошукова система Google

Найпопулярніші пошукові системи: Яндекс, Рамблер, Google, Мета, Live Search, Yahoo!



Мал.21. Пошукові системи

Загальна методика пошуку інформації:

1. Сформулювати запит і виконати пошук. Знайдені сторінки будуть показані в порядку зменшення релевантності.

2. Якщо результат не задовольняє, звузити область пошуку — використати більше уточнюючих слів, або підберіть інше ключове слово, для пошуку.

3. Якщо результат і далі незадовільний, скористатися сторінкою розширеного пошуку та сформулюйте складніший критерій

3. Якщо успіху не досягли, сформулюйте запит по іншому або іншою мовою і знову застосуйте описану методику.

Відвідайте сайти бібліотек:

○ <http://www.nplu.kiev.ua> — Національна парламентська бібліотека України

○ <http://www.nbuv.gov.ua> — Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського НАН України

○ <http://www.rada.gov.ua/LIBRARY/index.htm> — Бібліотека Верховної Ради України

○ <http://www.ukrbook.net> — Книжкова палата України

○ <http://www.uinpei.kiev.ua> — Український інститут науково-технічної і економічної інформації

○ <http://www.gntb.n-t.org> — Державна науково-технічна бібліотека України

○ <http://www.ukrplibworld.kiev.ua/uni> — Державна бібліотека України для юнацтва

○ <http://lucl.lucl.kiev.ua> — Публічна бібліотека ім. Лесі Українки

○ <http://www.academy.kiev.ua/library> — Бібліотека Української Академії державного управління при Президентові України

○ <http://lib-gw.univ.kiev.ua> — Наукова бібліотека ім. М. Максимовича Київського національного університету ім. Т.Г. Шевченка

○ <http://www.library.ukma.kiev.ua> — Наукова бібліотека Національного університету «Києво-Могилянська академія»

○ <http://www.rsl.ru/> Національна бібліотека Росії

○ <http://lcweb.loc.gov/> Національна бібліотека США

Також *відвідайте* сайти, які зазначені у вигляді посилань на Інтернет-ресурси у додатку посібника (Додаток 1).

Переглядаючи в Інтернеті електронні версії журналів для вчителя історії, зверніть увагу на методико-історичні періодичні видання: «Історія і суспільствознавство в школах України: теорія та методика навчання», «Історія в сучасній школі», «Історія та правознавство». (http://old.iitzo.gov.ua/zurnal_istoriy_supplstvoznavstvo.html), (http://sch.pedpresa.com/cgi-bin/pnz/sch.cgi?session=0&action=m_show_issues&cat=1&target=6), (http://journal.osnova.com.ua/journal/15-Історія_та_правознавство).



Мал. 22. Титульні сторінки методико-історичних періодичних видань

Під час підготовки до четвертого питання практичного заняття скористайтеся наступною навчально-методичною інформацією:

В останні роки все більше говорять про використання Інтернет технологій (e-mail, skype, icq та інші Web-технології) у навчанні, що пов'язано із збільшеними можливостями технічних засобів зв'язку та розповсюдженням комп'ютерної мережі Інтернет. На користь подібної основи для навчання говорять наступні фактори, обумовлені дидактичними властивостями цього засобу інформаційних технологій:

- Можливість надзвичайно оперативної передачі на будь-які відстані інформації будь-якого обсягу, будь-якого виду (візуальної та звукової, статичної та динамічної, текстової та графічної).
- Можливість оперативної зміни інформації через мережу Інтернет зі свого робочого місця.
- Зберігання цієї інформації в пам'яті комп'ютера протягом необхідної тривалості часу, можливість її редагування, обробки, роздруківки і т.д.
- Можливість інтерактивності за допомогою спеціально створюваної для цих цілей мультимедійної інформації та оперативного зворотного зв'язку.
- Можливість доступу до різних джерел інформації, в першу чергу Web-сайтів Інтернет, віддалених баз даних, численних конференцій по всьому світу через систему Інтернет, роботи з цією інформацією.
- Можливість організації електронних конференцій, в тому числі в режимі реального часу, комп'ютерних аудіоконференцій і відеоконференцій.

- Можливість діалогу з будь-яким партнером, підключеним до мережі Інтернет.
- Можливість запити інформації з будь-якого питання через електронні конференції.
- Можливість перенести отримані матеріали на свій диск, роздрукувати їх і працювати з ними так і тоді, коли і як це найбільш зручно користувачеві.

Інтернет усунув або помітно знизив тимчасові, просторові і фінансові бар'єри в поширенні інформації, створив власні інтегровані інформаційні структури. Природно, це має величезне значення для всієї освітньої системи і історичної освіти зокрема.

З розвитком Інтернет-технологій в історичній освіті починає впроваджуватися інноваційна інформаційно-навчальна технологія «веб-квест».

Веб-квест (web-quest) у педагогіці — проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Під ним також розуміють комп'ютерну гру, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також, спілкуючись з учасниками квеста.

Я.Биховский зазначає, що освітній веб-квест — це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те або інше навчальне завдання. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути й міжпредметними. Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної (ціль: поглиблення знань та їхня інтеграція, розраховані на одне-три заняття) і тривалої роботи (ціль: поглиблення й перетворення знань учнів, розраховані на тривалий термін — може бути, на семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним перебуває на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в мережі Інтернет) [1].

Веб-квест — це захоплююча подорож мережею Інтернет, яка припускає запити в різних пошукових системах, одержання досить значного об'єму інформації, її аналіз, систематизацію і подальшу презентацію. Це технологія, що дозволяє працювати в групах (від 3-х до 5-ти осіб), розвиває конкурентність і лідерство. По суті, веб-квест — це інтерактивний процес, під час якого студенти самостійно добувають необхідні знання. Роботу за технологією «веб-квест» можна використовувати скрізь, де є вихід в Інтернет, і незалежно від навчального предмета, що вивчається.

Досвід використання свідчить, що веб-квест має шість складових. По-перше, вчитель задає тему і створює проблемну ситуацію. Це найбільш відповідальний момент, оскільки необхідно досить чітко і доступно визначити ролі учасників. Наприклад, педагог апріорі задає ролі учням або сценарій веб-квеста, пропонує попередній план роботи й здійснює огляд усього веб-квеста. По-друге, викладач вербалізує конкретне завдання у рамках вибраної теми, яке зрозуміле, цікаве і здійсниме. При цьому він чітко визначає підсумковий результат самостійної роботи учнів, задає серію питань, на які треба винайти відповіді, прописує проблему, яку треба вирішити, визначає позицію, яка має бути захищена, і вказує іншу діяльність, що спрямована на перероблення і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації. По-третє, вчитель заздалегідь підбирає і пропонує учням список посилань на Інтернет-ресурси. Вони можуть бути в будь-якому вигляді (у електронному вигляді — на компакт-дисках, відео- й аудіоносіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси Веб-сайтів за темою тощо). Кожне посилання повинне мати анотацію. На наступному етапі учні починають сам процес пошуку необхідної інформації в Інтернеті, користуючись при цьому описом процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учневі під час самостійного виконання завдання (етапи). Після цього учні мають підготувати презентацію знайденої й обробленої інформації, що може бути реалізована в будь-якому вигляді (слайди, Інтернет-сторінки і т. п.).

На п'ятому етапі вчитель може скласти керівництво до дії (як організувати і представити зібрану інформацію), що може бути представлено у вигляді спрямовуючих питань, які організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями щодо використання електронних джерел, представлення «заготівок» — веб-сторінок, щоб уникнути технічних труднощів у процесі створення самостійних сторіночок як результату вивченого ними матеріалу та ін.).

Завершальною шостою складовою веб-квесту є оцінка виконаної роботи самими учнями. Критерії оцінки можуть бути різними (наприклад, за часом презентації, оригінальністю, інноваційністю і т. п.) [2,9].

Д.Десятов зазначає, що типовими завданнями для веб-квестів є: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, журналістське розслідування, оцінка, переконання, наукові дослідження. Усі перелічені завдання можуть виконуватися учнями в процесі навчання історії, яка вимагає постановки особливих завдань для веб-квесту, наприклад: створення бази даних з

проблеми, яку розглядають учні на уроках; написання альтернативної історії, коли учні пишуть різні варіанти розвитку історичного процесу; створення документа, в якому подається аналіз складної проблеми, а інші учні запрошуються до дискусії; інтерв'ю з віртуальним персонажем. Питання й відповіді розробляються учнями, які детально й глибоко ознайомилися з біографією історичного діяча.

Дуже важливим є створення проблемної й мотиваційної ситуації перед початком роботи учнів над веб-квестом. Учитель може запропонувати учням вибрати ролі вченого, журналіста, детектива й діяти у відповідності до обраної ролі[3].

Отже, перед учнями веб-квест постає як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого здійснюється пошук в Інтернеті та використовуються його інформаційні ресурси.

Практичне заняття №10

Тема: Створення персонального веб-сайту вчителя історії (2 год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про створення веб-сторінки, персонального веб-сайту; узагальнення знань щодо оформлення, програмування, тестування і доопрацювання сайту. Формувати та удосконалювати вміння: створювати веб-сторінки, веб-вузол (веб-сайт).*

План

1. Створення веб-сторінки. Ідея та розробка структури персонального веб-сайту вчителя історії.
2. Розробка оформлення сайту. Програми, що потрібні для веб-мастерингу.
3. Кодинг, програмування, тестування і доопрацювання.
4. Програми, що допомагають у створенні веб-сайтів: HTML-редактори та спеціалізований інструментарій Інтернет-сервісу.

Література

1. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії [Електронний ресурс] / О.В. Бовкун. — Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html>

2. Дизайн, типи сайтів [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.pandia.ru/text/77/191/15469.php>
3. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592с.
4. Інформаційні технології і засоби навчання: [зб. наук. праць] / за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О. Жука. — К. : Атіка, 2005. — 272 с.
5. Лабораторна робота №6. СТВОРЕННЯ ВЕБ САЙТУ [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.victoria.lviv.ua/html/km/6.html>
6. Прохоров А. Обзор HTML-редакторов [Електронний ресурс].— Режим доступу: <http://www.compress.ru/article.aspx?id=9880&iid=414>
7. Розробка навчального матеріалу з використанням Web-технологій http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/WWW/ENK/2011-2012/MZN_2011-2012/mzn_myz/MZN_camost_rob/rozrobka_web.htm
8. Створення Web-сайту [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://ua-referat.com/Створення_Web-сайту
9. Створюємо свою першу сторінку [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://nachni.in.ua/2urok_html.html
10. Уваров А.Ю. Создание учебных материалов с учетом принципов эффективного обучения [Електронний ресурс] / А. Ю. Уваров. — Режим доступу : vio.fio.ru/vio_10/cd_site/articles/art_1_19_1_3.htm.
11. Эргодизайн [Електронний ресурс].— Режим доступу: http://www.rosdesign.com/design_materials/ergodesign.htm.

Самостійна робота

1. Користуючись мережею Інтернет підберіть необхідну інформацію (текст, малюнки, графіка, анімація) до Вашого персонального Web-сайту.
2. Створіть декілька веб-сторінок, поєднайте їх гіперпосиланнями у єдиний Web-вузол. Наповніть веб-сторінки історичною інформацією.
3. Оформіть дизайн Вашого Web-сайту.
4. Розмістіть Ваш Web-сайт в мережі Інтернет.

Індивідуальна робота

1. Відвідайте в Інтернеті історичні портали та сайти: Портал: История (Википедия); Исторический Портал (history.perm.ru) — История, Политика, Религия, Философия, Археология, Этнография; History-News.org Новости истории, культуры. Анонсы, публикации и статьи по военно-исторической тематике; Istoriya.ru — сайт о всемирной истории

и истории России; Уроки истории. 20 век — Проект «Уроки истории»; Каталог сайтов онлайн журнала «История миров» (catalog.historyworlds.ru); Український історичний портал (history.com.ua), Історія цивілізацій (<http://www.histori.com.ua/news.php>), Історія та гуманітарні дисципліни (<http://ukrhist.at.ua/>) та зберіть цікаву для Вас історичну інформацію.

2. Використовуючи зібраний з Інтернету матеріал, доповніть Ваш Web-сайт цікавою інформацією, що не входить до шкільного курсу історії. Наприклад: «Історія Австралії», «Володіння Російської імперії в Америці», «Загадки острова Пасхи», «Колоніальні володіння Німеччини», «Колоніальні володіння Данії» тощо.

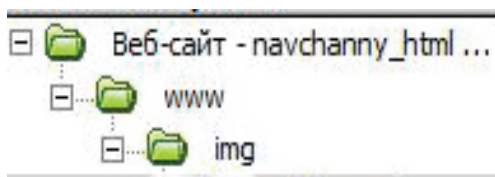
Методичний матеріал до практичного заняття №10

Якщо Ви володієте певними навиками у створенні Web-сайтів, можете скористатися програмами MS Publisher, MS FrontPage або Macromedia DreamWeaver.

Якщо — ні, то створюємо свою першу веб-сторінку через Блокнот (Notepad).

КРОК 1:

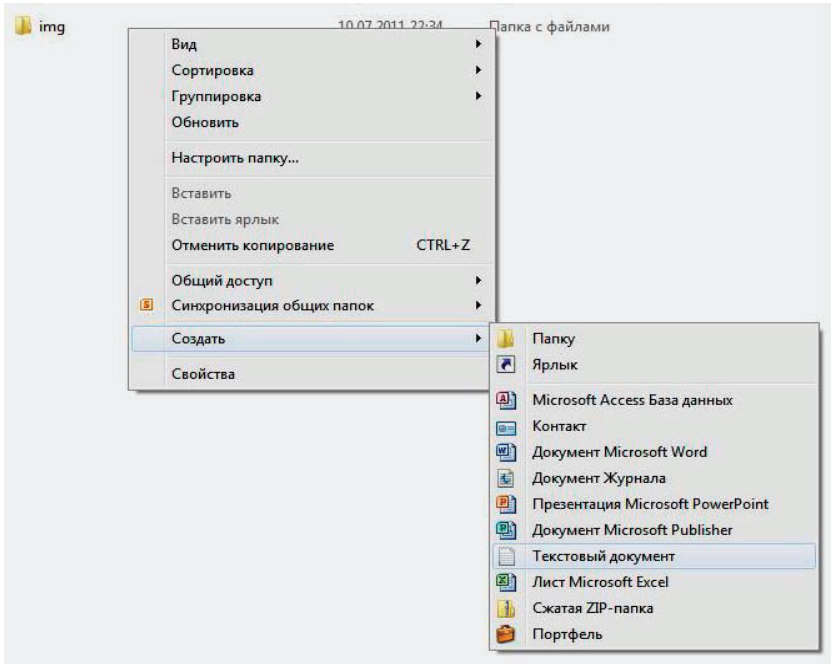
Створіть на своєму комп'ютері папку з назвою вашого майбутнього сайту, ну наприклад в даному випадку актуально буде назвати папку navchanny_html . Всередині папки створіть ще одну папку з назвою www, а всередині неї ще одну для зображень з назвою img (пізніше вставимо туди картинки). Для наочності намалюємо приблизну структуру, отриману в результаті (Мал.23):



Мал. 23.

КРОК 2:

Зайдіть в створену на попередньому кроці папку www і створіть всередині неї текстовий документ. Для цього зайдіть в неї, клацніть правою кнопкою миші у випадяючому меню виберіть Створити текстовий документ. Перед собою ви повинні бачити приблизно наступне (Мал.24):



Мал.24.

КРОК 3:

Тепер, на прикладі попереднього уроку напишіть в Блокноті текст найпростішої сторінки:

Наведемо приклад:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC «-//W3C//DTD HTML 4.01  
Transitional//EN»
```

```
<http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd>>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title> Це моя перша сторінка! </title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<!--зараз я напишу свою першу сходишку тексту!-->
```

```
Це моя перша сторінка html!!!
```

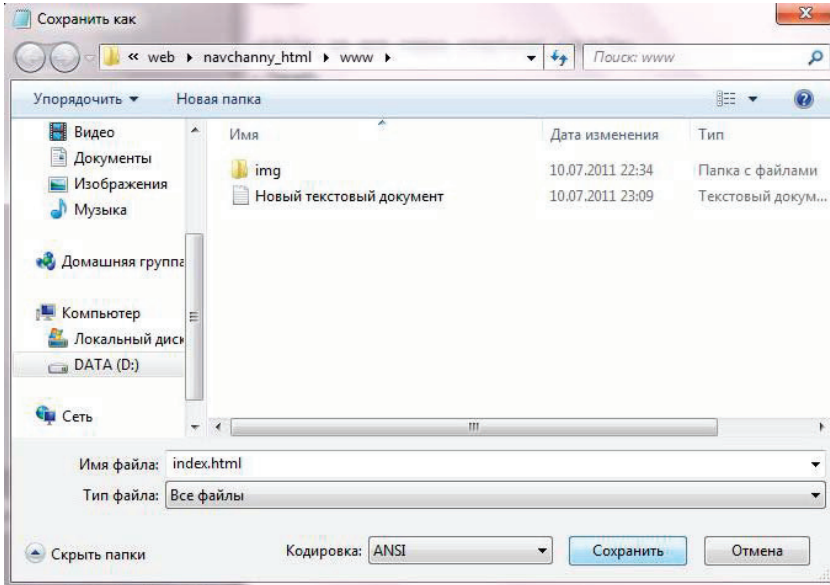
```
</body>
```

```
</html>
```

Готово ! Ви створили свою першу справжню веб сторінку!

КРОК 4:

Тепер збережіть ваш документ як «index.htm» (розширення «.htm» вказує, що це HTML-документ. «.html» дасть той же результат. Це не має значення). Для цього в меню Файл виберіть Зберегти Як (Мал.25):



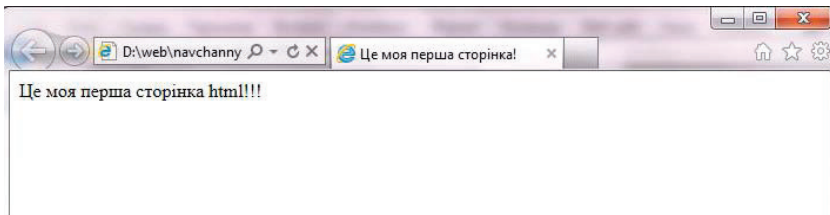
Мал.25.

У пункті Тип файлу виберіть «Всі файли».

Після збереження можете видалити текстовий документ.

КРОК 5:

Тепер, якщо ви відкриєте отриманий файл index.htm побачите приблизно наступне (Мал.26):



Мал.26.

Для того, щоб внести зміни в сторінку, Вам потрібно відкрити цей файл через звичайний блокнот. Або ж, можна змінювати прямо в браузері, але тільки в браузері Орега.

Тому, якщо у Вас встановлений саме він, то Ви можете просто запустити свою сторінку, клацнути правою кнопкою миші, в меню вибрати «Вихідний Код» . Там можете міняти все, що завгодно. А потім, просто натиснути на кнопку «Застосувати зміни» .

Як бачите дійсно заголовок документа написано «Це моя перша сторінка!» а коментарі дійсно не відобразилися в браузері!

Далі створіть за допомогою текстового редактора наступний htm файл і збережіть його з назвою file1.htm.

2)Тег <BODY> запишіть так:<BODY BGCOLOR = «white» TEXT = «black».

3)Введіть такий текст:

Мене звати (введіть своє ім'я). Мені _ років.

Це моя перша веб-сторінка. Тут я можу писати будь-який текст.

Пізніше я навчуся вставляти фотографії, картинки, звук, відеозображення шляхом посилання на відповідні графічні, звукові чи відео-файли. Я збережу цей файл на диску і відкрию його у браузері. Моя сторінка ще не красива і не цікава. Але скоро я навчуся робити прикольні веб-сторінки.

4)Відкрийте файл у браузері.

5)Зверніть увагу, що текст на екрані розташований дещо інакше, ніж у файлі:

немає абзаців і абзацного відступу, текст вирівняний до лівого краю.

6)Проекспериментуйте з різними значеннями параметрів BGCOLOR і TEXT.

Відформатуйте текст у файлі file1.htm наступним чином і збережіть його у файлі2.htm:

1)Заголовок повинен мати назву «My web-page

2)Задайте жовтий колір тла

3)Колір тексту повинен бути темно-синій

4)По центру заголовком1 напишіть «Привіт» і заголовком2 (теж по центру) «Мене звать (своє ім'я)»

5)Далі проведіть горизонтальну лінію

6)Заголовком3 напишіть «Мені _ років»

7)Знову проведіть горизонтальну лінію

8)Далі напишіть такий текст: «Це моя друга спроба створити веб-сторінку. Я вже вмію користуватися заголовками, вставляти лінії, формувати текстові абзаци. Пізніше я навчуся вставляти фотографії, картинки, звук, відеозображення шляхом посилання на відповідні графічні,

звуків чи відеофайли. Я збережу цей файл на диску і відкрию його у браузері. Цю веб сторінку я буду удосконалювати» і відформатуйте його таким чином:

В 1-му реченні слово «друга» повинно бути товстим шрифтом.

В 3-му реченні слова «фотографії, картинки, звук, відеозображення» повинні бути курсивом.

Слова «графічні, звукові чи відеофайли» повинні бути підкресленим шрифтом

Наступні 2-а речення повинні починатись з абзацу.

В кінці тексту повинна бути проведена горизонтальна лінія[9].

Вимоги до Web-сторінки. Величезна кількість джерел з web-дизайну пропонують велику кількість правил і порад щодо створення та оформлення web-сторінок.

Виділемо основні моменти, навколо яких, власне, і сконцентровано увагу цих незліченних рад. Це використання графіки, колірне рішення, швидкість завантаження сторінки, використання технологій, зміст, навігація по сайту.

Необхідно пам'ятати:

- 5-7 пунктів меню — це межа для гарного сприйняття інформації;
- Оптимальне використання не більше 30-40 кбайт графіки на сторінку;
- Дизайн першої сторінки хоч трохи, але повинен відрізнятися від усіх інших сторінок;

- Рядки, що біжать краще не використовувати або використовувати, але вкрай рідко. Тому, що від них тільки очі болять, але якщо в цьому є особлива необхідність, то не слід навантажувати рядок великою кількістю інформації;

- У web-сторінках використовуються лише формати JPG, JPEG і GIF;

- Користувач, що знаходиться в середині сервера — повинен мати можливість потрапити в будь-яку точку вашого сайту або сторінки;

- Необхідно розбивати велику кількість інформації;

- Іменувати, створені сторінки слід англійською мовою;

- Необхідно позбавлятися від горизонтальних прокручувань екрану;

- Колір посилання не повинен бути схожим з тлом сторінки. Іноді багато в цьому роблять помилку. Якщо, наприклад, фон сторінки темно-червоний, а колір посилання синій, то варто відвідувачу переглянути посилання як вона стає темно-червоною і зникає;

- Найкраще робити такі сторінки, які можна змінювати. Робіть сторінки, які доступні всім читачам незалежно від того, яким браузером, платформою або екраном вони вирішили чи змушені користуватися;

- На першій сторінці сайту повинна знаходитися коротка інформація про зміст сайту, поданих матеріалах, авторів сайту. Відвідувач, що випадково потрапив на сайт, не повинен гадати, що він може на ньому знайти;

- Укraj бажано, щоб графіка на сайті мала лише допоміжне значення (за винятком, звичайно, сайтів, присвячених образотворчому мистецтву та іншим подібним тематиками). Багато користувачів відключають відображення графіки в своїх браузерах для прискорення подорожей по Інтернету;

- Не використовуйте на сайті текст, набраний заголовними буквами;

- Найбільше небажано — це використання при створенні сайту фреймів;

- Розмір кожної сторінки сайту не повинен перевищувати межу в 80-100 кілобайт разом з графікою (оптимально — 40-50), за винятком сторінок з великою кількістю інформації — електронних книг, наприклад. У будь-якому випадку при великому розмірі того чи іншого файлу про це має бути сказано біля посилання на нього.

З особливостями дозволу дисплея пов'язане питання вибору між змінюються сторінками (змінюється розмір і здійснюється настройка під різні розміри вікон) і фіксованими за розміром (що дозволяє розробнику краще керувати розмірами сторінки). На користь кожного з підходів є вагомі аргументи. Природно, можна знайти гарні доводи за і проти кожного з них.

Web-сторінки за замовчуванням гнучкі. Текст і елементи HTML-файлу потрапляють у вікно браузера, заповнюючи весь доступний простір, поза залежності від розмірів дисплея. Якщо розмір вікна браузера змінюється, елементи повторно виводяться, щоб налаштуватися на нові розміри. У цьому й проявляється сутність Web.

Багато дизайнерів свідомо розробляють сторінки таким чином, щоб вони витримували розширення і стиснення Web-вікна. Цей підхід має свої переваги і недоліки.

Переваги:

- Web-сторінки будуть відображатися на дисплеях з різним дозволом; гнучку сторінку можна настроїти для виводу на будь-якому дисплеї;

- Заповнений весь простір дисплея, відсутня небажане вільне місце, наявність якого часто планується розробниками сторінок з фіксованими розмірами;

- Дизайн гнучких сторінок за духом і за природою більш близький до золотої середини. Згідно з такими стандартами, «хорошою» вважається сторінка, яка доступна для більшості користувачів.

Недоліки:

- На великих дисплеях довжина рядка може виявитися надмірним, коли текст заповнює всю ширину вікна браузера. Довгі рядки особливо

незручні для читання з екрану, тому, при заповненні текстом всієї ширини вікна або фрейму, значно погіршуються умови читання багатьом користувачам;

- На великих дисплеях елементи будуть розташовані на екрані досить гармонійно, на маленьких дисплеях вони виявляються скупченими;

- Результати гнучкого дизайну непередбачувані, і сторінка в різних користувачів буде виглядати по-різному.

Тим, хто хоче мати більший контроль над розміткою сторінки, слід розробляти сторінки фіксованої ширини, яка буде постійною для всіх користувачів, незалежно від розміру дисплея або змін розмірів вікна. Цей підхід заснований на принципах створення сторінок у видавничій справі, таких як підтримка постійної сітки, відносин елементів, розташованих на сторінці, і зручні довжини рядків.

Переваги:

- сторінка буде виглядати однаково незалежно від розмірів дисплея. Це особливо важливо для компаній, які прагнуть представити свій імідж однаково для всіх відвідувачів;

- сторінки і стовпці з фіксованою шириною забезпечують краще керування довжинами рядків. Щоб рядки не ставали занадто довгими при перегляді на великих дисплеях, можна використовувати таблиці.

Недоліки:

- якщо розмір даного вікна браузера менше сітки сторінки, частини сторінки не буде видно і може знадобитися горизонтальна прокрутка. Вона майже завжди сприймається як перешкода, що ускладнює роботу, тому в більшості випадків її треба уникати. Одне з рішень — вибрати розмір сторінки, який підійде більшості;

- як і раніше складно контролювати розмір символів, що виводяться в браузерах, так що елементи можуть непередбачувано зміщуватися в результаті використання більшого чи меншого розміру, в порівнянні з тим, який використовувався при розробці;

- прагнення повністю контролювати відображення сторінки означає свого роду виступ проти середовища. Web — це не друковане видання, у нього свої сильні сторони і особливості. Захисники стратегії гнучкого дизайну скажуть, що фіксованим дизайну немає місця в Web.

Стратегія розробки. Визначивши, які браузери використовують більшість відвідувачів вашого сайту, ви зможете вирішити, які теги HTML і Web-технології доцільно використовувати у вашій розробці. Точно так само можна визначити, яку частину користувачів ви ризикуєте проігнорувати при використанні таких коштів, як Java або JavaScript.

Опинившись перед дилемою відмінності функціональних можливостей браузерів, Web-дизайнери розробили різноманітні підходи до ви-

рішення проблем, що відрізняються за ступенем крайності. Зрозуміло, «правильний» спосіб підтримки того чи іншого сайту залежить від його призначення і аудиторії.

Незначна частина розробників дотримується ідеалізованого уявлення про те, що Web повинен бути доступний всім. Також вони можуть вважати, що спосіб зовнішнього подання повинен знаходитися в руках кінцевого користувача, а не автора. Вони прагнуть використовувати тільки самий надійний, перевірений стандарт і переконатися, що сторінки працюють зі всіма браузерами, включаючи Lynx і перші версії найбільш популярних браузерів.

Ще одна група розробників дотримується іншої крайньої точки зору. Вони створюють сторінки лише для самої останньої, новітньої версії популярних браузерів. Їх не хвилює, що сторінка не буде доступна для користувачів, що використовують інші браузери. Затвердження «порадьте їм поставити нову версію — це безкоштовно» дуже часто звучить як виправдання такої тактики. Крім того, існують автори, які працюють тільки з останньою версією одного конкретного браузера. Більшість дизайнерів вважають за краще йти на компроміс. У дизайнерських колах поширена фраза про Web-сторінки, які «витончено деградують» («degrade gracefully»), що означає використання новітніх технологій, подібних DHTML або JavaScript, таким чином, щоб забезпечувати функціонування сторінки і на більш ранніх версіях браузерів.

Інший вдалий, але більш трудомісткий підхід — створити кілька версій сайту, розрахованих на різні можливості користувачів. Деякі сайти надають користувачам самостійно вирішувати, яку з версій вони хочуть подивитися. Часто при вході на сайт користувача просять зробити вибір між версією з повним набором ефектів і просто текстовою чи між версіями — з фреймами і без них.

Ще більш один підхід — автоматичний запуск версії, відповідної типу браузера, який робить запит. JavaScript може задавати дії залежно від використовуваного браузера.

Незалежно від того, який браузер обраний, однією з умов успіху є правильне програмування HTML. Існує ряд онлайн-ресурсів, які перевіряють Web-сайт на відповідність різними показниками якості, включаючи сумісність з браузерами (або узгодженість з HTML-специфікацією) вашої програми. Крім того, є засоби, перевіряючі HTML-код на наявність помилок. Найбільш популярні послуги з перевірки якості HTML надають: — Website Garage; — Net Mechanic; — Doctor HTML.

Перевірка з використанням редакторів HTML. Бази даних сумісності браузерів і засоби перевірки HTML починають прокладати шлях до

авторського інструментарію HTML. Так, GoLive Cyberstudio надає повну базу всіх тегів HTML, а також інформацію про їх підтримку браузерами.

Будь-яка Web-сторінка (а також вузол або файл) є документом, написаним на зрозумілій комп'ютеру мові, тобто деяку програму або код. Отже, для створення Web-вузлів і Web-сторінок можна скористатися безпосереднім програмуванням, а також мовами розробки Web-додатків — Delphi, Java і ін. А можна використовувати програмні засоби створення і редагування Web-документів. Для цих цілей існують різні програми, наприклад Macromedia DreamWeaver або MicroSoft FrontPage.

Огляд HTML-редакторів. Кожен вибирає свій інструмент для створення Web-сторінок. Це може бути MS FrontPage або Macromedia DreamWeaver, Allaire HomeSite або 1st Page 2000. А хтось користується простим текстовим редактором, наприклад Блокнотом (Notepad). Текстові редактори, можливо, використовувати тільки для створення невеликих сторінок, тому що в них є багато мінусів: не підтримуються проекти, відсутня «підсвічування» тексту, в загальному, працювати з ними може тільки професіонал, що знає мову HTML.

Розглянемо візуальний *HTML-редактор DreamWeaver*. Цей програмний продукт розрахований на тих, хто погано, або майже не знає мову HTML, хоча в ньому можна створювати сайти навіть не володіючи цими знаннями. DreamWeaver містить все, що необхідно як для візуального компонування web-сторінок, так і для роботи з HTML-кодом. Інтуїтивний інтерфейс DreamWeaver настільки простий, що навіть початківець дизайнер зможе швидко створити професійний Web-сайт. Безпосередньо в Dreamweaver можна створювати анімації у форматі Macromedia Flash, використовувати дані з Microsoft Office, легко імпортувати rollover-графіком, меню і кнопки з Fireworks. Компанія Macromedia вважається лідером з виробництва програм для створення веб-сайтів, а також законодавцем моди в цій області. Останнім часом вона почала випускати версію за версією даного продукту, тим самим все, більш удосконалюючи його. DreamWeaver-3, -4, -6 і це ще не межа. Причому в кожній новій версії додається все більше і більше функціональних можливостей, не по одній і не по дві, а мало не десятками. Багато розроблювачів Web-сайтів вважають DreamWeaver найбільш зручним HTML-редактором як для початківців Web-дизайнерів, так і для досвідчених програмістів.

Одна з останніх версій HTML-редактора компанії Macromedia-DreamWeaver 9, який відноситься до категорії WYSIWYG-редакторів (т.е. What You See Is What You Get), і цей пакет має дуже багато пере-

ваг: зручний інтерфейс, налаштування функцій, підтримка великих проектів та багато іншого. Для роботи в цій програмі не потрібно досконально знати HTML (у цьому і спрощується перевага технології WYSIWYG — що бачу, то і отримую).

DreamWeaver на кілька кроків випереджає інші редактори, що використовують технологію WYSIWYG, в першу чергу тим, що генерує дуже чистий HTML-код. DreamWeaver дозволяє позбутися від однотипної роботи при створенні сторінок (наприклад, верстка тексту) за допомогою використання опції «запис послідовності команд» ви можете записувати послідовність вироблених вами команд, потім натискаєте, наприклад, CTRL + P, і DreamWeaver відтворює все в тій же послідовності.

Macromedia DreamWeaver — професійний редактор HTML для візуального створення і управління сайтами різної складності і сторінками мережі Internet. DreamWeaver включає в себе багато інструментів і засобів для редагування та створення професійного сайту: HTML, CSS, JavaScript, редактори коду (перегляд коду та інспектор коду), що дозволяє вам, редагувати різні текстові документи, які підтримуються в DreamWeaver. Також ви можете налаштувати DreamWeaver, щоб він наводив порядок і переформатував HTML.

Можливість візуального редагування в DreamWeaver також дозволяє швидко створювати або змінювати дизайн проекту без написання коду. DreamWeaver відноситься до так званих «візуальним» редакторам, тобто ви відразу можете бачити на екрані (хоча б приблизно) результат своєї роботи. При цьому він поширює повний доступ до джерела коду і не вставляє в нього нічого зайвого, як це робить, наприклад, FrontPage. Таким чином, можна створювати свою сторінку і паралельно вивчати HTML, заглядаючи в джерело. Можна на живому прикладі переконатися, що HTML — це просто. Простота поводження з редактором DreamWeaver полягає в тому, що можливо розглянути всі централізовані елементи і перетягнути їх із зручною панелі безпосередньо в документ.

DreamWeaver повністю налаштовується. Можна використовувати DreamWeaver, щоб створювати свої власні об'єкти і команди, змінювати «гарячі» клавіші і розширювати можливості DreamWeaver новими властивостями, інспекторами властивостей і новими звітами про сайт.

Компанія Macromedia вирішила більшість проблем сумісності і продуктивності, випустивши Flash, який до сьогоднішнього дня вельми еволюціонував і є повноцінною частиною інструментів-технік Web-дизайну. Існують plug — in 'и (Plug-in), які вбудовуються в браузер, і служать для перегляду Flash сторінок. Називаються вони Flash Player.

Причому в останніх версіях Netscape Navigator і Internet Explorer ці модулі вже вбудовані (якщо немає, то їх можна безкоштовно завантажити з сайту Macromedia). Існує програма Flash, за допомогою якої ці сторінки створюються.

На користь Flash наведемо його основні переваги і статистику використання Macromedia професійними розробниками:

- Маленький розмір виходять файлів і, відповідно, більш швидке завантаження з мережі. Flash використовує векторний формат зображень і стискає растрові і звукові файли, (які також можуть використовуватися в сторінках Flash), що дуже позитивно впливає на зменшення розміру сторінки і час її скачування;

- Усунення проблем сумісності між браузерями. На відміну від HTML, Flash однаково працює як в Internet Explorer, так і в Netscape Navigator. Є навіть спеціальний варіант примочки-програвача для браузерів, що підтримують Java (Flash Java Player);

- Потужний подієво-керований мову. У Macromedia Flash використовується спеціальна мова, за допомогою якого можна створювати «інтелект» для своєї сторінки. Причому якщо в Flash 4 це був, швидше, якийсь скрипт (script), що має всього кілька основних функцій, то в Flash 5 (незважаючи на назву «ActionScript») — це майже повноцінна мова програмування, за підтримкою умов, циклів, масивів, функцій і класів, які можна успадковувати;

- Flash має автоматичну підтримку anti — aliasing (згладжування контурів за допомогою змішування сусідніх кольорів). У результаті навіть проста лінія або кружечок, намальовані в Flash, виглядають приємно для очей. Що ж тут говорити про малюнки, намальованих професіоналами;

- Flash стає стандартом де-факто. У випадках, де необхідна широка інтерактивність, графіка, звук, і маленький розмір, Flash незамінний[6].

HTML-редактор FrontPage. Редактор входить в програмний пакет MS Office. Цей програмний продукт спрощує роботу з HTML-мовою.

Microsoft FrontPage покликаний полегшити завдання гідно представити себе у WWW або створити Web-сайт для мережі Internet. FrontPage, органічно вписується в пакет додатків Microsoft Office, став першим продуктом широкого використання для Internet, що поєднує в собі клієнтську і серверну частини і забезпечує можливість розробки сайту в цілому і встановлення його на більшість популярних серверів. FrontPage поставляється з декількома додатковими утилітами (так званий FrontPage Bonus Pack).

Унікальність FrontPage ще й у тому, що він базується на клієнт-серверній моделі розробки, що наймовірніше полегшує інтеграцію з більшістю комп'ютерних систем. У клієнт-серверних системах, сервер —

це комп'ютер (або додаток), що забезпечує віддаленим користувачам доступ по мережі до своїх даних або ресурсів. Клієнт — це комп'ютер (або додаток), який запитує ці дані або ресурси. Найчастіше сервер — потужна машина, а клієнт — звичайний настільний комп'ютер. Припустимо, наприклад, що всі рахунки, виставлені компанією Cascade Coffee Roasters, зберігаються в базі даних на сервері. У клієнт-серверній платіжній системі ви вводите інформацію на комп'ютері-клієнті, а заповнивши рахунок, зберігаєте інформацію на сервері, централізовано. Таким чином, ви можете підключити до сервера необмежену кількість клієнтських комп'ютерів, і всі вони будуть мати доступ до одних і тих же даних.

FrontPage працює аналогічним чином, фактично він включає і сервер, і клієнта. Його клієнтське програмне забезпечення складається з Провідника (FrontPage Explorer) і редактора (FrontPage Editor). Провідник дозволяє переглядати і адмініструвати сайти кількома різними способами. Для створення нових сторінок і редагування існуючих призначений Редактор.

Для серверної сторони FrontPage можна використовувати FrontPage Personal Web Server або Microsoft Personal Web Server під управлінням Windows 95, Windows 98 або Windows NT Workstation. При установці на Windows NT Server FrontPage автоматично визначає наявність Microsoft Internet Information Server (IIS), і якщо він встановлений, то надалі з ним і працює. Можна встановити один з персональних Web-серверів на комп'ютер в локальній (Local Area Network, LAN) або глобальною (Wide Area Network, WAN) мережі на базі TCP / IP і тим самим перетворити цю мережу в intranet. Можна також розмістити персональний Web-сервер на тому ж комп'ютері, на якому встановлено клієнтське забезпечення. Редагувати сторінки вашого сайту і створювати нові ви можете на будь-якому клієнтському комп'ютері, підключеному до сервера — навіть якщо вони знаходяться в протилежних точках земної кулі.

До складу FrontPage також входять Серверні розширення (FrontPage Server Extensions), що забезпечують інтеграцію FrontPage з усіма найбільш популярними Web-серверами. Якщо вже є якісний Web-сервер, то серверні розширення допоможуть гладко вирішити проблеми взаємодії між ним і FrontPage.

У складу Microsoft Office входять Microsoft Word, Excel, PowerPoint і Access. Microsoft Office — це самий популярний сьогодні пакет офісних додатків. Потужність Office в створенні інформаційного наповнення у поєднанні із засобами управління сайтом і засобами генерації сторінок FrontPage дає неперевершені можливості конструювання Web-сайтів. Ось лише кілька аспектів їх тісної взаємодії:

- Документи Office у всіх режимах огляду сайту в Провіднику FrontPage позначаються такими самими значками, що і в провіднику Windows.

- Можливості FrontPage з перевірки та відновленню посилань поширюються на будь-які розташовані на сайті документи Office, які містять посилання

- Матеріал з файлів Office дуже просто перенести в Web-сторінки FrontPage. Наприклад, робочі листи Excel можна частково або повністю скопіювати в редакторі на вашу сторінку за допомогою буфера обміну (Clipboard) або механізму drag — and — drop, і FrontPage автоматично перетворює їх в таблицю HTML

- Можна перетягувати документи Office з Провідника Windows в Провідник FrontPage, і ці документи будуть автоматично імпортуватися.

Основним недоліком MS FrontPage є те, що він генерує дуже великий HTML-код (занадто багато зайвого), тому сторінки виходять великими, що позначається на швидкості завантаження. Більш того, при створенні Web-сторінок в цьому редакторі видно одне, а у вікні браузера — зовсім інше (особливо це стосується Netscape Navigator). Тому для створення якісних Web-сторінок рекомендується використовувати пакет Macromedia Dream Weaver[6].

На думку, О.Бовкуна [1] найбільш раціональним й доступним для будь-якого вчителя історії способом створення персонального сайту є можливість скористатися спеціалізованим інструментарієм Інтернет-сервісу, призначеного для створення сайтів за допомогою візуальних конструкторів та працюючого за принципом клікання маніпулятора. Наприклад, такий Інтернет-сервіс, як «OsvitaHost.net», пропонує розміщення, реєстрацію та технічну підтримку сайтів учасникам освітнього процесу: навчальним установам, викладачам, учням та студентам, а також організаціям, які мають відношення до виховання учнівської молоді. Але за розміщення сайтів на сервері власник має сплачувати символічну орендну плату. Доволі популярним серед користувачів Інтернету є російськомовний безкоштовний ресурс «Narod.ru», що дозволяє створити персональний сайт за лічені хвилини, використовуючи відповідні шаблони. Але російськомовний інтерфейс ресурсу стоїть на заваді використання такого сайту в навчальному просторі України. Тому вітчизняним вчителям історії варто використати для створення персонального сайту унікальну систему «Ucoz».

Відзначимо основні можливості структурних складових сайту — модулів, створених за допомогою системи Ucoz. Оформлення та наповнення сайту інформацією розпочинається з головної сторінки, адже саме її першою побачать учні. На головній сторінці можна подати матері-

али, актуальні для учнів. Наприклад, якщо планується викладання факультативу або нового для школярів курсу, на цій сторінці можна розмістити коротку інформацію, яка б змогла змотивувати учнів до вивчення нового для них предмету. На цій же сторінці вчитель може повідомити про зміни у розкладі занять, поінформувати учнів про проведення тижня історії, олімпіади тощо. Взагалі, на головній сторінці може бути розміщена будь-яка інформація у форматі новин. Головне, щоб вона була оформлена у вигляді, максимально зручному для сприйняття, а також була особистісно забарвленою. Адже учні повинні відчувати, що за допомогою сайту спілкуються з учителем, а вчитель не повинен забувати, що головне призначення його сайту — допомога учням у навчанні. Також на головній сторінці за бажанням вчитель може розмістити такий модуль як міні-чат, який дозволяє організувати інтерактивне спілкування між користувачами сайту в режимі реального часу. А отже, учні матимуть змогу отримати швидку відповідь на запитання, яке виникло, приміром, під час виконання домашнього завдання.

Наступний модуль — каталог файлів. Головне призначення цієї структурної одиниці сайту — надання учням можливості ознайомлюватися та мати постійний доступ до різноманітних матеріалів під час проведення уроків та виконання домашніх завдань: різноманітних пам'яток, опорних конспектів, схем, графіків тощо. Кожен зареєстрований користувач сайту може розміщувати свої матеріали, і тому вчитель має змогу створити спеціальну папку, де б учні залишали підготовлені ними реферати чи повідомлення до уроку. У будь-якого учня, який користується сайтом, існує можливість залишити коментар до розміщеного в цьому розділі матеріалу або ж поставити запитання автору. Ця функція дозволяє зекономити час на уроці, адже не обов'язково заслуховувати усі підготовлені повідомлення, завжди є можливість відіслати зацікавлених в додатковій інформації учнів до матеріалу розміщеного однокласниками на сайті.

Модуль «Тести» дозволяє створювати тести у двох форматах — вибір однієї правильної відповіді та декількох. Такі тести можуть замінити проведення термінологічних та хронологічних диктантів у разі, якщо в учителя є можливість провести урок у комп'ютерному класі. Інший варіант — учні можуть проходити подібний тест в позаурочний час, тоді призначення такого тесту полягає в тому, що учитель за допомогою питань тесту звертає увагу учнів на найважливіші моменти навчального матеріалу домашнього завдання. Результати подібного тестування зберігаються автоматично. До того ж учитель шляхом відповідних опцій може заборонити проходити тест двічі, встановивши певні обмеження. Використання сторінки тестів надає учню велику свободу під час підго-

товки до занять, готує його до уроку, а в подальшому — й до тематичної атестації. Учитель, у свою чергу, отримує дуже зручний інструмент для швидкої перевірки знання учнями фактичного матеріалу та автоматичного опрацювання отриманих результатів.

Модуль «Опитування» можна використовувати для проведення інтерактивного голосування серед учнів з тим, щоб вони могли обмінятися думками один з одним для виявлення їхнього ставлення до різних питань. Результати голосування підсумовуються і не підлягають зіставленню з конкретним користувачем. Система може використати засоби «маркування» користувачів, що проголосували, для запобігання повторних голосувань з одного питання. Цей маркер ніяк не пов'язаний з даними конкретного користувача.

Постійне проведення подібних опитувань дозволяє учителю вивчати настрої і ставлення учнів до впровадження та використання на уроках нових форм та методів навчання. Зворотний зв'язок, побудований за допомогою персонального сайту, має цілу низку переваг порівняно з традиційними методами, оскільки: 1) більш ефективно збираються та обробляються дані; 2) рівень відвертості учнів даних стає вищим (завдяки відсутності учителя під час опитування); 3) опитування відбувається відкрито і доступно (кожен має змогу взяти участь в опитуванні та ознайомитися з його результатами); 4) немає обмеження у часі проведення опитування (у будь-який вільний час, краще зосередившись на запитаннях); 5) система викривлень дослідження обмежена (вона дає можливість взяти участь в опитуванні лише один раз, тим самим захищає результати опитування від викривлення).

Інший модуль, який може бути розміщений на сайті з метою організації зворотного зв'язку з учнями, — «Форум». Форум — це універсальний засіб для організації діалогу учень — учень, учень — вчитель. До того ж цей модуль дозволяє по-новому застосовувати метод дискусії в навчальному процесі. Звідси основне призначення модуля «Форум» в навчальних цілях — організація та проведення дискусії в письмовій формі. Форум цінний тим, що проведення обговорення не обмежене певними часовими кордонами, як це відбувається в умовах звичайного проведення дискусії на уроці. Також ця форма проведення дискусії дозволяє учням більш ґрунтовно дослідити питання, винесене на обговорення, навести додаткові аргументи, які не були використані одразу, врахувати психологічні аспекти, надаючи можливість взяти участь в дискусії тим учням, які краще висловлюють свою думку письмово. До того ж учень на форумі вчиться лаконічно та зрозуміло висловлювати свою думку і, що найважливіше, грамотно формулювати власне дискусійне питання, адже кожен може створити на форумі власну тему для

обговорення і виступити у ролі модератора (людини, яка відповідає за певну тему й стежить за тим, щоб рівень спілкування не виходив за межі культурного рівня).

Зрозуміло, на форумі не достатньо лише запропонувати тему для дискусії. Необхідно зробити так, щоб учні побачили у ньому цікавий та корисний навчальний інструмент, адже навчальний форум вимагає від учнів більш високих навичок спілкування у письмовій формі, ніж ті, що застосовуються ними зазвичай на інших сайтах. Тому найбільш загальними завданнями використання модуля «Форум» на персональному сайті вчителя є:

- отримання досвіду участі в письмовій дискусії, розвиток комунікативних і соціальних умінь взаємодії;
- аналіз наявного в учнів досвіду, осмислення і розгляд питань, що обговорюються, з різних точок зору, критичне ставлення до висловлених під час дискусії суджень та аргументів;
- конструювання нового знання, пошук компромісних рішень та висновків;
- перевірка на практиці сформульованих гіпотез та ціннісних орієнтацій під час використання отриманої раніше історичної інформації.

Ефективність дискусії на форумі залежить від актуальності теми, що обговорюється, й чітко поставленої мети. Під час формулювання теми дискусії педагогові необхідно орієнтуватися на наявність в учнів загальних знань і певних розбіжностей у цих знаннях, неоднозначного оцінювання деяких історичних фактів, володіння школярами історичними термінами, поняттями з теми дискусії. Широко сформульована тема передбачає узагальнення та впорядкування отриманої на уроці навчальної інформації, пошук альтернатив, інтерпретацію історичних фактів та подій. Вузька тема вимагає формулювання висновків та особистого ставлення до історичних фактів, що обговорюються, або результатів діяльності історичної особи.

Важливим моментом повноцінного функціонування форуму є попереднє ознайомлення учнів із загальними правилами проведення дискусії та поведінки на форумі. Ці правила є частиною модуля й викликаються кліком маніпулятора на відповідному посиланні.

Змістовий модуль 6

Можливості використання у процесі навчання історії комп'ютерних систем тестування та програм розробки мультимедійних навчальних курсів

ЛЕКЦІЯ

План

1. Основи тестології. Тестування на уроці історії.
2. Програми комп'ютерного тестування.
3. Сценарій створення мультимедійної навчальної програми (курсу).
4. Комп'ютерні програми розробки мультимедійних навчальних курсів.

Література

1. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії [Електронний ресурс] / О.В. Бовкун. — Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html>
2. Використання комп'ютерів для тестування в комп'ютерному класі [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://5ballov.qip.ru/referats/preview/104021/3/?referat-vikoristannya-komp-yuter-v-dlya-testuvannya-v-komp-yuternomu-klas>
3. Кабанова Т. А. Тестирование в современном образовании. / Т.А.Кабанова, В.А.Новиков. Уч. пособие. — М.: Высшая школа, 2010. — 381 с.
4. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.
5. Кутовенко А. Macromedia Authorware 7 // Компьютерная газета [Електронний ресурс]. / А.Кутовенко — Режим доступу: <http://www.nestor.minsk.by/kg/2005/19/kg51905.html>
6. Малієнко Ю. Поважати тести (З досвіду роботи використання комп'ютерних тестових комплексів на підсумкових уроках з історії середніх віків). Всесвітня історія. 7 клас / Ю. Малієнко // Історія в школах України. — 2005. — N7. — С. 26-31
7. Прохоров А. Уроки по созданию учебного мультимедийного курса на базе eLearning Office 3000 // КомпьютерПресс [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.compress.ru/article.aspx?id=10982&iid=441>

8. Технологія розробки педагогічного сценарію [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/ENK/PPZ_shahina/6.htm
9. Чельшкова М. Б. Теория и практика конструирования педагогических тестов. / М. Б. Чельшкова. Уч. Пособие. — М.: Логос, 2002. — 432 с.
10. Ярошук Л. Основи педагогічних вимірювань та моніторингу якості освіти: навч. посіб. /Л.Ярошук. — Бердянськ: Вид. Ткачук О.В., 2010. — 248 с.

1. Основи тестології. Тестування на уроці історії.

Тестологія — це міждисциплінарна наука про створення якісних та науково-обґрунтованих вимірювальних діагностичних методик, вчення про вимірювання психофізіологічних та особистісних характеристик.

Тестологи вивчають і створюють способи, методи, технології вимірювань психофізіологічних та особистісних характеристик. Спеціалісти створюють тестові комплекси, де реалізовані досягнення тестології у вигляді сукупності технологій, рекомендацій, тестів, автоматизованих систем, пристроїв.

Тести застосовуються для контролю та оцінки процесу навчання, його активізації, кращого засвоєння матеріалу, вироблення умінь і навичок, самонавчання.

Ключовим поняттям педагогічної тестології є поняття «педагогічний тест».

Тест — це завдання, яке переважно вимагає однозначної відповіді, укладений за певними правилами і процедурами, передбачає попередню експериментальну перевірку й відповідає таким характеристикам ефективності як валідність та надійність.

У педагогіці тестом називають специфічну уніфіковану форму контролю знань та навичок. Іноді під поняттям «тест» розуміють засіб педагогічного вимірювання або стандартизований метод дослідження, призначений для кількісних та якісних оцінок характеристик людини[10].

Правила формулювання основи завдання у тесті.

1. Чітко, однозначно, лаконічно.
2. Не опускати суттєвих деталей, без яких вибір правильної відповіді складний.
3. В основі завдання — дієслово.
4. Зрозуміла лексика, прості синтаксичні конструкції.
5. Не вживати слів «зазвичай», «часто», «в основному».
6. Формулювати проблему стверджувальним реченням.
7. Не використовувати подвійне заперечення.

8. Слова, які повторюються у варіантах відповідей, перенести до онови завдання.

Тестове завдання об'єктивне, якщо його можна оцінити без висловлення власного судження щодо якості відповіді.

Валідність — це характеристика ефективності тесту, яка показує що оцінює тест, як добре оцінює; вказує на більшу чи меншу ступінь придатності тесту до використання з певною метою.

Валідність буває: змістова; критеріальна; порівняльна; за віковою диференціацією; конструктивна; поверхнева; поточна; прогностична; узагальнююча; зовнішня.

Змістова валідність — це характеристика тесту, що відображає ступінь впевненості, що завдання тесту досить повно охоплюють зміст певної сфери знань, тест точно визначає суттєві для цієї діяльності навички, але водночас не перевіряє другорядні в даному разі знання і навички. Змістова валідність тесту залежить від глибини попередньо проведеного авторами тесту аналізу навчального плану і програми, змісту підручників, точності і повноти формулювання мети навчання.

Критеріальна валідність відображає ступінь впевненості, що тест правильно оцінює успішність тестованого, реально відображає досягнення певного рівня знань і вмінь, визначає в якій мірі результати тесту можна використати для висновків про успішність тестованого.

Види тестових завдань: — На вибір відповіді. — З короткою відповіддю. — На впізнання. — З розгорнутою відповіддю. — З альтернативними відповідями. — На відтворення по пам'яті. — На встановлення відповідності. — На встановлення правильної послідовності. — На встановлення причинно-наслідкових відношень. — На вибір із кількох тверджень. — На інтерпретацію. — З пропуском частин речення. — На порівняння.

Загальні вимоги до складання тестових завдань на вибір відповіді: 1. Жодної двозначності чи неточності у формулюванні. 2. Основа завдання тесту повинна бути у стверджувальній формі, яка після підстановки відповіді перетворюється на істинне чи хибне твердження. 3. Основою тестового завдання має бути коротке речення. 4. Варіанти відповідей — 2-3 слова. 5. В основі не повинно бути жодного іррелевантного для цієї проблеми матеріалу. 6. Варіанти відповідей мають бути однаково привабливі, приблизно однаково завдовжки. 7. Із завдання потрібно вилучити всі асоціації, що підказують вибір правильної відповіді. 8. Частота вибору варіантів правильної відповіді в усіх завданнях має бути приблизно однакова. 9. У варіантах відповідей не рекомендується використовувати слова: «все», «жоден», «ніколи», «завжди», «всі названі», «з названих жоден». Такі слова сприяють угадуванню правильної відпові-

ді. 10. Не можна в межах одного тестування використовувати завдання, в яких одна відповідь впливає з іншої. 11. Не можна включати в тест завдання, що містять оцінні судження або передбачають формулювання висловлення власною думкою. 12. Жоден з варіантів відповідей не повинен бути частково правильною відповіддю, яка за певних умов може розглядатись як правильна. 13. Варіанти відповідей мають бути граматично узгоджені з основою завдання.

Завдання з короткою відповіддю. 1. Передбачає стислу відповідь (словом, числом, символом). 2. Використовується для оцінювання на рівні знань. 3. Коротка відповідь — це ключове слово, знання якого є найсуттєвішим для матеріалу, знання якого оцінюють.

Завдання на встановлення правильної послідовності.

1. Тестований має встановити правильну послідовність елементів, дій, подій, операцій, тощо. 2. Розглядається як варіант завдання на надання відповіді.

Завдання на встановлення відповідності.

1. Складається з основи, та низки альтернативних варіантів відповідей, розміщених у дві колонки. 2. Буває двох модифікацій: завдання, в яких відповідь можна вибрати тільки один раз і завдання, у яких відповідь можна вибрати кілька разів.

За умов переходу до обов'язкового зовнішнього тестування використання комп'ютерних тестів на уроках історії дає можливість учителям та учням пристосуватись до нового стандарту перевірки знань, освоїти новітні методики оцінювання знань та вмінь і водночас підвищити рівень комп'ютерної грамотності.

За місцем у навчальному процесі тести можуть бути локальними, тематичними і підсумковими. До локального узагальнення належать теми, присвячені історії однієї країни. Тематичне узагальнення традиційно співпадає з контролем знань, запропонованим чинною програмою. Підсумкове узагальнення охоплює основні питання, вивчені дітьми на уроках історії за рік, що дає учителю можливість об'єктивно оцінити як роботу учнів, так і свою. Такий системний підхід допоможе учням своєчасно готуватися до перевірки знань.

На думку Ю. Малієнко [6], за змістом комп'ютерних тестів з історії можна провести їх класифікацію, тобто виділити основні типи: текстові, картографічні, візуально-ілюстративні. Кожен з цих типів сприяє розвитку відповідних умінь та навичок. Поєднання текстових завдань з картографічними та ілюстративними створює комп'ютерний комплекс з високим рівнем універсальності, що значно поширює процес самореалізації школярів.

Картографічні та візуально-ілюстративні тести вчитель може використовувати як комплексно, у поєднанні з іншими, так і окремим блоком.

Основними типами текстових завдань є:

- визначення історичних дат;
- визначення історичної постаті;
- встановлення відповідності між датами, подіями, явищами, діями;
- історико-географічні тести;
- історико-лінгвістичні питання;
- опрацювання термінологічного апарату;
- складання груп слів за схожістю понять і явищ.

Ряд важливих переваг має використання комп'ютерних тестів в процесі обробки та представлення результатів тестування:

1. За наявності в класі (школі) комп'ютерної мережі можна легко організувати централізований збір і опрацювання результатів тестування. Результати виконаного завдання виводяться школяреві та відправляються в автоматичному режимі вчителю на комп'ютер.

2. Комп'ютерна програма дозволяє безпосередньо стежити за процесом тестування. Вчитель має можливість бачити на екрані монітора, хто з учнів і який саме тест виконує, скільки завдань і з яким результатом виконано.

3. Учитель отримує детальну інформацію про результати проходження тестів учнями, а також може налаштувати вигляд таблиці результатів «під себе» (сховавши окремі колонки). До того ж можна упорядкувати результати за будь-яким критерієм, зберігати їх у файлі для подальшого опрацювання.

4. Учитель має можливість швидко проаналізувати результати тестування, наприклад, які питання викликали найбільші ускладнення під час розв'язання, щоб згодом провести з учнями роботу над помилками. Програма надає результат розв'язання учнем тесту у відсотках, інформацію про кількість правильно і невірно виконаних завдань, про час, витрачений на розв'язання тесту тощо. Допомогу в аналізі результатів тестування надають вчителю діаграми правильності і часу, витраченого на розв'язання завдань.

Створюючи тести, вчителю необхідно, по-перше, визначитися із завданням (проблемою), яке діагностується під час тестування. Воно повинно відповідати вимогам програми з історії й бути чітко сформульованим. По-друге, учитель має уявити завдання і варіанти відповідей у вигляді мініатюрної моделі знань. Обрати певні дані чи факти, які належить перевірити. Продумати варіанти відповідей на поставлені запитання. У якості варіантів відповідей можна використати типові помилки учнів, яких вони припускались, відповідаючи на це запитання на уроці[1].

У комп'ютерного тестування як методу контролю є свої обмеження і недоліки. Не варто наділяти комп'ютерне тестування тими функціями, які воно не здатне підтримувати. Слід розуміти, що за допомогою комп'ютерних тестів краще за все перевіряти рівень оволодіння учнями фактичного матеріалу. Але перевірка за їх допомогою глибинного розуміння історії навряд чи може вважатися раціональною процедурою. Найкращий результат у цьому випадку може дати симбіоз тестових та традиційних методів контролю.

2. Програми комп'ютерного тестування.

Для комп'ютерного тестування у вітчизняній освітній практиці найчастіше використовується програми OpenTEST2, Асистент2, УТК (Універсальний тестовий комплекс), MyTest X тощо.

OpenTEST. Спеціалізована програма, що надає можливість тестування в локальній мережі в інтерактивному режимі. Дана технологія з використанням відкритого коду написання програми. Її орієнтація на Інтернет-технології дає можливість встановити тільки на сервері програму для тестування а на локальних машинах ніяких програм встановлювати не потрібно. Завдяки написання програми OpenTest на PHP її можна встановлювати як під Windows так і під Linux.

Інтерфейс програми складається з 5 великих модулів: тестування — для проведення тестування, статистика — для виведення різноманітної статистичної інформації, студія тестів — для створення та редагування тестів, керування користувачами — для контролю та керування користувачами, зона адміністрування — для керування тестовими процесами в режимі on-line. Для створення та редагування тестів можна використовувати модуль студії тестів, або окрему програму для створення тестів TestEditor.

Питання та відповіді можуть містити в собі графічні об'єкти, що дає можливість використовувати більш-цікаві варіанти тестів. Готові тести можна експортувати та імпортувати. Вся інформація про тести та тестування зберігається в базі даних на сервері і доступна з будь-якої машини мережі по паролю.

Асистент2. Програма має нескладну форму створення тестів, використовуючи простий текстовий редактор — блокнот. Створені тести легко можна змінити, але суттєвим недоліком програми є те, що не підтримуються графічні об'єкти. Та під час припинення тестування можна отримати 12 балів відповівши тільки на одне перше питання. Сервер статистики показує досить непогану статистичну інформацію загально-го характеру, яка також зберігається на в вигляді текстового файлу.

УТК (Універсальний тестовий комплекс). Програма створена для проведення тестування в комп'ютерному класі. Сама програма складається з двох частин — генератора та тестера. З самої назви зрозуміло, що генератор використовується для створення тестів та налагодження тестування в класі, а тестер — модуль для локального тестування.

Генератор тестів використовується для створення та редагування комп'ютерних та бланкових тестів, проведення мережевого тестування та виводу звітності. Програма широко використовує Microsoft Word, тому ця програма повинна бути встановлена на Вашому комп'ютері. Для використання генератора в повній мірі потрібно зареєструвати програму в Інтернеті (реєстрація безкоштовна).

Питання та відповіді в УТК 1.51 можуть бути трьох типів А- вибір з наданих варіантів правильних, В — введення правильної відповіді, D — побудова правильної послідовності. Будова питань така, що можна створити та роздрукувати паперовий варіант для тестування в класі без використання комп'ютера. Готові тести досить легко експортуються та імпортуються в програму.

Програма тестер проводить тестування та видає відповіді учню що проходить тестування. Недоліком є те, що варіанти відповіді не перемішуються (можливо в платній версії цей недолік виправлено). Результати тестування мають красивий та зрозумілий вигляд, зберігаються в файлі, їх досить легко можна переглянути та роздрукувати.

До того ж генератор працює тільки на одному комп'ютері і тестування по локальній мережі можна провести тільки при включеному та налагодженому генераторі тестів[2].

MyTest X це — система програм (програма тестування учнів, редактор тестів і журнал результатів) для створення і проведення комп'ютерного тестування, збору та аналізу результатів, виставлення оцінки за вказаною в тесті шкалою. За допомогою програми MyTest X можлива організація та проведення тестування, іспитів у будь-яких освітніх установах (вузи, коледжі, школи) як з метою виявити рівень знань з будь-яким навчальним дисциплінам, так і з навчальними цілями.

Програма легка і зручна у використанні. MyTest X працює з дев'ятьма типами завдань: одиночний вибір, множинний вибір, встановлення порядку проходження, встановлення відповідності, вказівку істинності чи хибності тверджень, ручне введення числа, ручне введення тексту, вибір місця на зображенні, перестановка букв. У тесті можна використовувати будь-яку кількість різних типів, можна тільки один, можна і все відразу. У завданнях з вибором відповіді (одиночний, множинний вибір, визначення порядку, визначення істинності) можна використовувати до 10 (включно) варіантів відповіді.

Програма складається з трьох модулів: Модуль тестування (MyTestStudent), Редактор тестів (MyTestEditor) та Журнал тестування (MyTestServer). Для створення тестів є дуже зручний редактор тестів. Будь-який вчитель-предметник, що навіть володіє комп'ютером на початковому рівні, може легко скласти свої тести для програми MyTestX і використовувати їх на уроках.

У програмі є багаті можливості форматування тексту питань і варіантів відповіді. Можете визначити шрифт, колір символів і фону, використовувати верхній і нижній індекс, розбивати текст на абзаци і застосовувати до них розширене форматування, використовувати списки, вставляти малюнки і формули. Для більшої зручності в програмі є власний текстовий редактор.

До кожного завдання можна задати складність (кількість балів за вірну відповідь), прикріпити підказку (показ може бути за штрафні бали) і пояснення вірної відповіді (виводиться у разі помилки в навчальному режимі), налаштувати інші параметри...

Є можливість використовувати декілька варіантів питання завдання, зручно створювати вибірку завдань для учнів, перемішувати завдання та варіанти відповідей. Це значно зменшує можливість списування під час проходження одного і того ж теста кількома тестованими або його повторному проходженні.

У MyTest X можна використовувати будь-яку систему оцінювання. Система оцінки і її налаштування можна задати або змінити в редакторі тесту.

При наявності комп'ютерної мережі можна, використовуючи модуль журналу MyTestX, можна легко: 1. Організувати централізований збір і обробку результатів тестування. Результати виконання завдань виводяться учню і відправляються вчителю. Учитель може оцінити або проаналізувати їх у будь-який зручний для нього час. 2. Організувати роздачу тестів учням через мережу, тоді відпадає необхідність щоразу копіювати файли тестів на всі комп'ютери. Роздавати можна відразу кілька різних тестів. 3. Безпосередньо стежити за процесом тестування. Можете бачити хто і який тест виконує, скільки завдань вже виконано і яка їхня результативність. За допомогою програм MyTest X можна організувати як локальне так і мережне тестування.

3. Сценарій створення мультимедійної навчальної програми (курсу).

Сценарій створення мультимедійної навчальної програми складається з таких етапів: 1) попередній; 2) підготовчий; 3) створення сценарію; 4) основний; 5) заключний.

На попередньому етапі здійснюється вибір курсу для його представлення в середовищі мультимедіа. Це один із найвідповідальніших етапів роботи. Вибір здійснюється на основі результатів дослідження доцільності створення саме цього курсу. Потрібно проаналізувати вже розроблені з даної теми курси, визначити затрати і час на створення курсу, а також його можливий тираж і тип аудиторії, для якої він адресований. Тип аудиторії дозволяє визначити найбільш загальні вимоги до мультимедіа-курсу;

На підготовчому етапі передбачається написання тексту курсу, створення сценарію навчальної системи, а також сценаріїв анімаційних фрагментів, ескізів інтерфейсу та анімації, збір ілюстрацій для сканування.

Навчальний курс становить головний компонент навчального або дисциплінарного курсу. Всі навчальні тексти пов'язані з компонентами, що відносяться до даного курсу: текстовою системою, словником і базою знань.

Навчальний текст створюється шляхом послідовної реалізації таких етапів діяльності:

- визначення мети і вибору джерел;
- структурного прочитування і виділення структури навчального тексту на підставі вибраних джерел;
- декомпозиції і ділення початкових джерел;
- рекомпозиції, тобто складання нового учбового тексту на підставі фрагментів початкових джерел;
- структурно-стилістичного редагування;
- контролю;
- експертизи тексту.

Текст курсу використовується в подальшому як основа для написання сценарію навчальної системи. Тому бажано ретельно відредагувати текст так, щоб не вносити в нього у подальшому великих змін.

Паралельно з написанням тексту курсу проводиться робота над сценарієм мультимедіа-курсу.

Сценарій курсу — це докладний перелік компонентів і тем курсу, а також попередній опис структури курсу: опис анімаційних і відеофрагментів, ілюстрацій, зв'язку між тематичними розділами, гіпертекстові посилання.

Написання сценарію здійснюється з урахуванням можливостей вибраного програмного забезпечення, наявних початкових матеріалів (відеофрагментів, різноманітних картинок, звуків і т.д.). Розробка сценарію навчальної системи передбачає реалізацію окремих задач, що дозволяють у результаті сформувати послідовність відеосторінок. Кожна відеосторінка вміщує в себе окремі поєднання елементів мультимедіа.

Мультимедіа-системи можуть оперувати з такими типами медіаелементів:

- звичайний текст і гіпертекст, а також гіпермедіа (містить посилання не тільки на пов'язані теми, розділи чи поняття, а й на інші підпорядковані медіаелементи-зображення, звуки відео і т.д.);

- таблична інформація;
- ілюстративний матеріал — графіки, схеми, малюнки, картографічна інформація та ін.;

- анімаційні послідовності, що дозволяють представити фізичні, технологічні, природні та інші процеси;

- реальні фотоматеріали;

- звукозаписи, музика;

- фрагменти кіно- і відеозйомок;

- специфічні комп'ютерні інтерактивні матеріали: інтерактивні таблиці і графіки (дозволяють користувачеві самому визначати вид таблиць і графіків, списки покажчиків, характер величин); інтерактивні анімації (передбачають можливість переходу до різноманітних стадій процесів, що подаються в анімації, заміни різних параметрів об'єктів анімації, що дозволяє дослідним шляхом визначати різницю в розвитку процесів, що розглядаються).

Співвідношення тексту (гіпертексту) і медіаелементів на відеосторінці визначається призначенням і рівнем складності курсу.

На етапі створення сценарію розробляються ескізи ілюстрацій і анімаційних фрагментів, розпочинається добір джерел для відео і звукового оформлення мультимедіа-курсу.

На основному етапі створюються різноманітні медіаелементи, їхнє створення може здійснюватись паралельно, також вибирається тип інтерфейсу.

На заключному етапі відбувається об'єднання медіаелементів.

За типом організації інтерфейсу можна виділити навчальні мультимедіа-курси із зворотним зв'язком із користувачем (інтерактивні) і без нього. Курси без зворотного зв'язку призначені лише для викладання матеріалу визначеними способами за заданими сценаріями. Програму Microsoft PowerPoint дуже зручно використовувати для створення таких мультимедійних курсів (лекційних). Інтерактивні курси базуються на взаємодії з учнем. Сценарій викладання може бути змінений у залежності від успіхів навчання і побажань користувача. За його ж бажанням може бути сформований власний сценарій. Навчання може відбуватися у вигляді рольової гри з оцінкою дій користувача. Можуть бути поставлені віртуальні експерименти за заданими умовами. В курсі може бути передбачена можливість запису дій і порівняння їх з оптимальними

(наприклад, під час вивчення іноземної мови запис вимови і його прослуховування в порівнянні з правильним).

Реалізація інтерфейсу конкретного курсу залежить від багатьох параметрів. Значні обсяги інформації, характерні для навчальних мультимедіа-курсів, стануть доступними лише при наявності продуманого інтерфейсу і системи навігації.

Якість виконання інтерфейсу визначає сприйняття навчального курсу користувачем. Важливо спробувати досягти рівноваги між естетикою, змістом і загальним враженням від роботи з курсом.

Таким чином застосування технології мультимедіа може значно поліпшити ефективність навчання. Простий, зручний у роботі інтерфейс робить мультимедіа-курси незамінними під час самостійної роботи учнів, тому такі курси знаходять широке застосування в системі дистанційного навчання[8].

4. Комп'ютерні програми розробки мультимедійних навчальних курсів.

Для забезпечення комп'ютерного навчання сьогодні використовуються ціла низка спеціальних програмних пакетів з розробки мультимедійних навчальних курсів: Macromedia AuthorWare, Adobe Captivate, Articulate Studio, iSpring Suite, eLearning Office 3000.

Macromedia AuthorWare — програма розробки навчальних курсів, яка дозволяє вибудовувати інформацію у вигляді послідовно змінюваних екранів (слайдів). Пакет дозволяє включати в курс текст, графіку, флеш-роліки, відео фрагменти; імпортувати вже готові презентації з MS PowerPoint. Крім того, програма має можливість керувати відтворенням відео із цифрових камер і магнітофонів у режимі он-лайн.

На відміну від MS PowerPoint, Macromedia AuthorWare дозволяє створювати інтерактивні меню, що дають можливість організувати проходження навчального курсу в будь-якій послідовності. Пакет дозволяє також організувати реєстрацію учнів, збирати дані про проходження ними як різних частин курсу, так і всього курсу в цілому. Готовий курс може бути збережений у спеціальному вигляді для використання в якості дистанційного. Для цього файли курсу розміщуються на сервері або в Інтернеті, а в користувача встановлюється плеєр AuthorWare.

Але найпривабливішою можливістю Macromedia AuthorWare є наявність так званих Визначених об'єктів (майстрів), що дозволяють швидко й легко організувати систему тестування й на її основі створювати електронні задачки, що активізують пізнавальну діяльність учнів. Все це можна

зробити без знання мов програмування. Ця обставина є дуже важливою при виборі Macromedia AuthorWare як основного продукту для розробки інтерактивних мультимедійних навчальних курсів[4,5].

Adobe Captivate — програма для створення інтерактивних тестів і навчальних курсів. Може бути використана для демонстрації, запису відео уроків, створення симуляції програми і навчальних презентацій. Adobe Captivate також можна використати для конвертування презентацій у формат Adobe Flash.

Програма призначена, насамперед, для вчителів неінформатиків і дає можливість створювати навчальні курси без необхідності вивчення програмування. За допомогою Adobe Captivate можна робити захоплення екрана, показувати рухи курсору миші, постачати дії на екрані коментарями, створювати різні режими навчання, що вимагають від учня виконання певних дій.

Програма підтримує імпорт із MS PowerPoint, завдяки чому можна перетворювати слайди у формат SWF, створювати інтерактивні презентації з використанням звуку й відео. Програма підтримує файли MP3, AVI, FLA й FLV.

Adobe Captivate підтримує систему шарів Photoshop, надаючи можливість створення на їхній базі анімацій окремо в кожному із шарів. Крім того, передбачена можливість публікації навчальних матеріалів у форматі PDF й Audio Video Interleave (AVI) для розміщення на сервісах YouTube.

Adobe Captivate входить до складу набору Adobe eLearning Suite. Пакет Adobe Captivate становить основу набору Adobe eLearning Suite. Саме в пакеті Captivate здійснюється основна робота зі збору електронних підручників і посібників, що сполучають у собі ситуаційне моделювання, навчання на основі сценаріїв, засобу оцінки знань, мультимедійний зміст та інтерактивні функції.

Цей програмний пакет підтримує індивідуальне настроювання показу навчального матеріалу. Одним із прикладів такого індивідуального настроювання є особистий зміст матеріалу — він буде змінюватися в міру ознайомлення слухача з матеріалом. Слухач зможе на початку курсу вказати своє ім'я, і в наступних слайдах програма буде відображати звертання до слухача по імені.

Articulate Studio поєднує кілька потужних продуктів для розробки e-learning в одному інтегрованому пакеті. Він дозволить вам швидко створювати електронні курси в Flash-форматі, навіть якщо ви зовсім не маєте навички програмування. Завдяки цій програмі презентації PowerPoint стають електронними курсами, також можна додати в презентацію елементи інтерактивності та звуковий ряд.

За допомогою Articulate Studio⁰⁹ можна швидко створювати й поширювати інтерактивні професійні навчальні матеріали; дати можливість предметним експертам розповісти про їхній досвід; швидко донести важливу інформацію до тих, хто її потребує.

Articulate Studio⁰⁹ може зберегти електронний курс вигляді Flash-файлу, що працює на будь-якому Web-сервері або LMS. Також є можливість зберегти курс у форматах SCORM або AICC. Курси, розроблені в Articulate Studio⁰⁹, перевірені на працездатність у більшості систем дистанційного навчання: Webtutor, Прометей, IBM LMS, Moodle й інших.

iSpring Suite — програма для створення електронних курсів з тестами, опитуваннями, аудіо та відео. *iSpring Suite* розширює можливості PowerPoint і дозволяє створювати електронні курси для дистанційного навчання у звичному середовищі.

Програма *iSpring Suite* дозволяє з легкістю записати, імпортувати й синхронізувати аудіосупровід з анімаціями й слайдами вашого електронного курсу.

За допомогою цієї програми можна доповнити свій навчальний курс відеосупроводом, створити дистанційне навчання з ефектом присутності.

У програмі *iSpring Suite* є можливість запропонувати поперегортувати реалістичну електронну книгу, вивчити інтерактивний каталог або тимчасову шкалу, знайти відповіді в базі питань, що часто ставляться.

Ця програма дозволяє повністю змінити зовнішній вигляд плеєра відповідно до дизайну вашого електронного курсу, а також настроїти макет плеєра для кожного слайда.

Програмний пакет «*eLearning Office 3000*»[7]. За його допомогою з вихідних матеріалів, як з кубиків, можна зібрати сучасний мультимедійний дистанційний навчальний курс із можливостями організації online-семінірів і конференцій, з убудованими системами пошуку, навігації й словниками й з електронними методичними розробками.

Інструментальний пакет «*eLearning Office 3000*» призначений для викладачів вищих і середніх навчальних закладів. Його відрізняють дружній інтерфейс і максимальна автоматизація роботи. Пакет складається із трьох компонентів: *ePublisher* — для швидкого створення електронних навчальних публікацій; *eAuthor* — для створення дистанційних навчальних курсів, навчального матеріалу в мультимедійній формі, інтерактивних систем тестування, повнотекстової пошукової системи з матеріалів підручника й засобів зв'язку з web-сайтом Навчального центру; *eBoard* — для організації й керування інтерактивними лекціями, семінарами, конференціями в Мережі Інтернет.

Практичне заняття №11-12

Тема: Робота у комп'ютерних редакторах тестів та у програмах розробки мультимедійних навчальних курсів (4год.)

***Мета:** формування мультимедійної компетентності майбутніх учителів історії; систематизація знань студентів про автоматизацію тестового контролю навчальних досягнень учнів з історії та можливості програм розробки мультимедійних навчальних курсів; узагальнення знань щодо дидактичних можливостей завдань у комп'ютерному тестуванні. Формувати та удосконалювати вміння: складати тестові завдання з історії, використовувати програмне забезпечення тестового контролю, працювати у програмах розробки мультимедійних навчальних курсів.*

План

1. Здійснення комп'ютерного тестування у процесі навчання історії. Переваги і недоліки.
2. Технологія розробки завдань у комп'ютерному тестуванні.
3. Можливості програмного забезпечення тестового контролю. Комп'ютерні системи тестування: OpenTEST2, Асистент2, УТК (Універсальний тестовий комплекс), MyTest X, KEduca тощо.
4. Призначення програм розробки мультимедійних навчальних курсів. Дистанційна освіта.
5. Особливості роботи у комп'ютерних програмах розробки мультимедійних навчальних курсів: Macromedia AuthorWare, Adobe Captivate, Articulate Studio, iSpring Suite, eLearning Office 3000 тощо.

Література

1. Булах І. Є., Мруга М. Р. Створюємо якісний тест : навч. посіб. — К. : Майстер-клас, 2006. — 187 с.
2. Комп'ютер на уроках історії и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.
3. Малієнко Ю. Поважати тести (З досвіду роботи використання комп'ютерних тестових комплексів на підсумкових уроках з історії середніх віків). Всесвітня історія. 7 клас / Ю. Малієнко // Історія в школах України. — 2005. — N7. — С. 26-31
4. Мирошниченко В.О. Всесвітня історія. Тести для підготовки до ЗНО 2012 року. Частина II. / В.О.Мирошниченко, А.О.Федчиняк — Х. : Вид.

- група «Основа», 2012. — 108с. — (Б-ка журналу «Історія та правознавство». Вип.4 (100)).
5. Оганесян А.Г. Опыт компьютерного контроля знаний // Дайджест педагогических идей и технологий. — 2001. — №1-2. — С.101-103
6. Прохоров А. Уроки по созданию учебного мультимедийного курса на базе eLearning Office 3000 // КомпьютерПресс [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.compress.ru/article.aspx?id=10982&iid=441>
7. Сіптарова С.В. Тести — на моніторі комп'ютера: Контролююча програма для тестування учнів історико-філологічного профілю з теми «Відродження» / С.В. Сіптарова // Всесвітня література в середніх навчальних закладах України. — 2006. — N 10. — С. 56-58.
8. Субботина В. В. Интеграция и компьютеризация на уроках истории / В.В.Субботина // Преподавание истории в школе. — 2006. — N4. — С. 25-31
9. Чельшкова М. Б. Теория и практика конструирования педагогических тестов./ М. Б. Чельшкова. Уч. Пособие. — М.: Логос, 2002. — 432 с.

Самостійна робота

1. Виберіть одну з тем шкільного курсу історії та складіть до неї запитання для контрольної роботи. Зі складених питань складіть комплекс тестів: по два тести на розвиток хронологічної, просторової, логічної компетентностей, по одному на знання історичних осіб і установлення причинно-наслідкових зв'язків. Складіть два тестових завдання на співвідношення (рік-подія, діяч-країна).
2. Оформіть Вашу тестову контрольну роботу в електронному вигляді, за допомогою комп'ютерної системи тестування — OpenTEST2. Протестуйте і збережіть на цифровий носій Вашу контрольну роботу.

Індивідуальна робота

1. Складіть письмово поетапний сценарій комп'ютерного тестування, враховуючи всі вимоги до комп'ютерного тестового комплексу.
2. Розробіть мультимедійний навчальний курс з історії за допомогою комп'ютерної програми (на вибір: Macromedia AuthorWare, Adobe Captivate, Articulate Studio, iSpring Suite, eLearning Office 3000).

Методичний матеріал до практичного заняття №11-12

Програма OpenTEST2 — це одна з найрозповсюдженіших комп'ютерних систем тестування в українській освіті. Її з успіхом використо-

вують у вітчизняній загальноосвітній школі для проведення тестувань, заліків, контрольних робіт, екзаменів і будь-яких інших видів контролю знань та умінь учнів.

Особливістю комп'ютерної системи тестування OpenTEST2 є низькі вимоги до апаратних і програмних ресурсів. Немає потреби встановлювати систему на багато комп'ютерів. Вона встановлюється на сервер і запускається на клієнтських машинах в будь-якому встановленому браузері.

Система дозволяє проводити одночасно тестування більш як 1000 користувачів. Продуктивність системи забезпечується оптимізованим кодом і всесвітньо визнаними засобами побудови Web-додатків. Система OpenTest2 функціонує на основі зв'язки web-сервер Apache + PHP + MySQL. Всі ці технології є незалежними від платформи, що дозволяє встановити систему OpenTest2 практично на будь-який комп'ютер.

На офіційному сайті програми є версія OpenTEST 2.1.0 Portable, яка призначена для тих випадків, коли потрібний швидкий і легкий запуск OpenTEST без інсталяції, а також можливості перенесення програми разом з даними між різними комп'ютерами. Дана версія може запускатися навіть з флеш носія. Вона являє собою пакет Денвер3 з встановленою системою OpenTEST2. Вона також не змінює системних файлів Windows, так що може бути деінстальована простим видаленням папки з розміщеною програмою.

Тести для цієї системи можна розробляти в текстовому редакторі Word або безпосередньо в самій системі тестування.

Для виконання практичного завдання наводимо зразок тематичної контрольної роботи[4], що може бути поміщена до системи тестування:

**Тема. КРАЇНИ ЗАХІДНОЇ ЄВРОПИ (1945- ПОЧАТОК XXI ст.).
11 КЛАС.**

І. Завдання цієї форми складаються зі вступного запитання та чотирьох варіантів відповідей, серед яких потрібно вибрати один правильний.

1. Коли відбулося оприлюднення плану Маршалла?

А 1945р.;

Б 1948р.;

В 1947р.;

Г 1946р.

2. Назвіть дату підписання Маастрихтського договору про створення Євросоюзу

А 7лютого 1992р.;

- Б 25 березня 1957 р.;
- В 1 листопада 1993 р.;
- Г 31 грудня 1993 р.

3. Прихід до влади у Великій Британії лейбористів на чолі з Т. Блером відбувся:

- А 22 серпня 1999 р.;
- Б 2 травня 1979 р.;
- В 8 серпня 1989 р.;
- Г 2 травня 1997 р.

4. Назвіть дату падіння Берлінської стіни:

- А 18 березня 1990 р.;
- Б 13 серпня 1961 р.;
- В 9 листопада 1989 р.;
- Г 3 жовтня 1990 р.

5. Назвіть дату кінця існування італійської Першої республіки:

- А січень 1994 р.;
- Б грудень 1990 р.;
- В вересень 1991 р.;
- Г лютий 1993 р.

6. У повоєнний період внаслідок переговорів з Югославією, при посередництві інших держав, Італія отримала прикордонне місто:

- А Барі;
- Б Трієст;
- В Сараєво;
- Г Спліт;

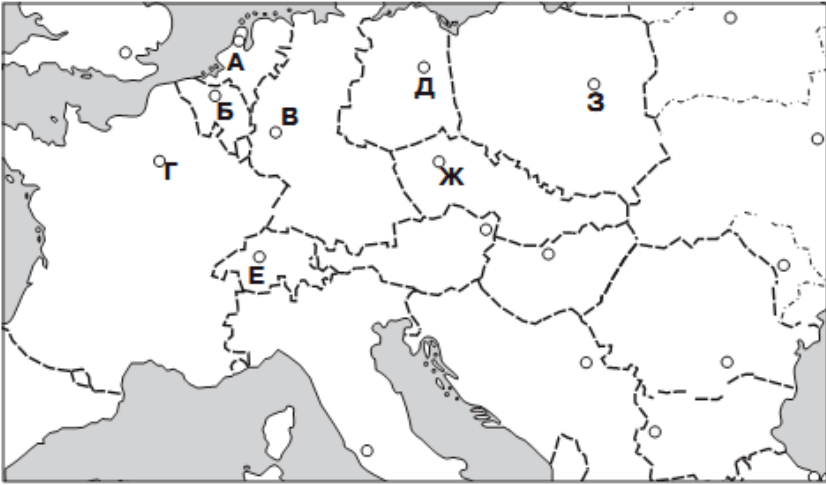
7. Яке колоніальне володіння Франції, на відміну від інших, вважалося її заморським департаментом?

- А Туніс;
- Б Алжир;
- В Марокко;
- Г Індокитай.

8. Від якої держави отримали незалежність: Ямайка, Барбадос, Тонга, Фіджі?

- А Великої Британії;
- Б Франції;
- В Португалії;
- Г Голландії.

9. Якою буквою позначено на карті державу, що з'явилася на території Німеччини 23 травня 1949 р. ? (Мал.27.)



Мал.27.

10. Яка територія не є частиною сучасної Великої Британії?

- А Уельс;
- Б Шотландія;
- В Північна Ірландія;
- Г Ірландія.

11. Що означає термін «патерналізм»?

- А політика уряду держави, що полягала у будівництві великих підприємств, що визначали розвиток цілих галузей промисловості;
- Б політика уряду держави, що полягала у налагодженні добросусідських відносин з країнами регіону, створенні ринків вільної торгівлі;
- В політика керівництва великих монополій, що полягала у будівництві для своїх працівників дешевих квартир, соціальних закладів, налагодженні системи охорони здоров'я;
- Г політика урядів великих метрополій, що полягала у будівництві для своїх колоній висококласних соціальних закладів, військових об'єктів, налагодженні системи охорони здоров'я.

12. Особливе міждержавне об'єднання власне Великої Британії та 48 колишніх її домініонів та колоній після 1947 р. отримало назву:

- А «Британський союз»;

- Б** «Британська співдружність європейських націй»;
В «Співдружність»;
Г «Організація Північноатлантичного договору».
- 13.** Що означає термін «інвестиція»?
А створення промисловості в сільськогосподарській країні;
Б капіталовкладення, фінансовий внесок в економіку;
В посилення зусиль, продуктивності роботи;
Г надмірний випуск грошей, не забезпечених товаром.
- 14.** «Голені голови» ☒— це __ :
А групи пацифістів у Німеччині;
Б промарксистські групи молоді в Німеччині;
В об'єднані групи робітників-іммігрантів у Німеччині;
Г групи неонацистської молоді в Німеччині.
- 15.** Політика консервативного правління Великої Британії 1979-1990 рр., що супроводжувалася приватизацією національних підприємств, зменшенням фінансування освіти та охорони здоров'я отримала назву — ...
А тетчеризм;
Б регресивний лібералізм;
В консервативний лейборизм;
Г стратегія «третього шляху».
- 16.** Хто із прем'єр-міністрів Великої Британії наважився розпочати конституційну реформу?
А Д. Камерон;
Б Г. Браун;
В Дж. Мейджор;
Г Е. Блер.
- 17.** Хто став першим канцлером об'єднаної Німеччини?
А В. Брандт;
Б Г. Шмідт;
В Г. Шредер;
Г Г. Коль.
- 18.** Шовіністичну організацію «Національний фронт» у Франції з 1990-х рр. очолює:
А Е. Жаке;
Б Ж. Ширак;
В Ж.-М. Ле Пен;
Г Н. Саркозі.

19. Лідером якої партії була прем'єр-міністр Великої Британії М. Тетчер?
- А республіканської;
 - Б консервативної;
 - В демократичної;
 - Г лейбористської.
20. На чолі руху «Вперед, Італіє!» середини 1990-х рр.. стояв:
- А С. Берлусконі;
 - Б С. Пертіні;
 - В А. Моро;
 - Г Дж. Андреотті.
21. У 1957р. Бельгія, Італія, Люксембург, Нідерланди, Франція та ФРН підписали «Римський договір» про:
- А «Договір про Європарламент»;
 - Б «Договір про Європейський Союз»;
 - В «Спільний ринок»;
 - Г «Спільну участь у формуванні НАТО».
22. Яка подія сталася в історії Великої Британії у 1999р.?
- А Від імені Великої Британії Г. Вільсон підписав Заключний акт Народи з безпеки та співробітництва в Європі;
 - Б на виборах до парламенту перемогу здобули лейбористи на чолі з Т. Блером;
 - В відбулися вибори до парламенту Шотландії та представницької асамблеї Уельсу;
 - Г розпочався загальнонаціональний страйк шахтарів.
23. М. Тетчер мріяла побудувати суспільство, що складалося б з дрібних акціонерів і підприємців:
- А «Велике суспільство»;
 - Б «Народний капіталізм»;
 - В «Гармонійний соціум»;
 - Г «Народна аристократія».
24. «Хворою людиною Європи» наприкінці 70-х рр. XX ст. називали:
- А ФРН;
 - Б Італію;
 - В Францію;
 - Г Велику Британію.
25. 2 травня 1968 року у Парижі розпочалися (...лася, ...вся) ...
- А студентські заворушення;

- Б** вибори президента;
- В** парламентські слухання щодо конституційної реформи;
- Г** заворушення пов'язані зі страйком транспортників.

26. Результатом терористичних дій представників Ордену оранжистів у Північній Ірландії 1968р. було:

- А** створення окремої ольстерської католицької поліції;
- Б** утворення незалежної держави з центром у Белфасті;
- В** приєднання Ольстеру до Ірландії;
- Г** створення ІРА (Ірландської революційної армії).

27. Наслідком політики «жорсткої економії» уряду соціалістів у Франції на початку 80-х рр. було(-а):

- А** зменшення внесків у соціальне страхування;
- Б** відмова від зовнішніх позик;
- В** збільшення податків;
- Г** зменшення податків.

28. Причиною масових виступів проти існуючого режиму 16–17 червня 1953р. у Берліні було(-а):

- А** створення коаліції Християнсько-демократичного союзу і Християнсько-соціального союзу (ХДС/ХСС) ФРН;
- Б** об'єднання Комуністичної і Соціал-демократичної партій НДР;
- В** будівництво бетонного муру;
- Г** смерть Й. Сталіна.

29. Наслідком об'єднання Німеччини стало ...

- А** зменшення капіталовкладень в економіку східних земель;
- Б** перехід на планову економіку;
- В** банкрутство підприємств ФРН, безробіття;
- Г** банкрутство підприємств НДР, безробіття.

30. Причиною надання згоди Італії на розміщення американських крилатих ракет на своїй території був:

- А** початок «холодної війни»;
- Б** початок війни СРСР в Афганістані;
- В** початок війни США у В'єтнамі;
- Г** початок арабо-ізраїльського протистояння.

II. Завдання цієї форми складаються зі спільного вступного запитання та чотирьох завдань, позначених буквами, до кожного з яких потрібно підібрати один варіант відповіді, позначений цифрою.

31. Установіть відповідність між хронологічними межами і подіями:

А 1946–1958 рр.	1 роки існування НДР як самостійної держави;
Б 1979–1990 рр.	2 діяльність уряду М. Тетчер у Великій Британії;
В 1985–1991 рр.	3 Четверта республіка у Франції;
Г 1962–1972 рр.	4 діяльність уряду лівоцентристської коаліції в Італії.
Д 1949–1990 рр.	

32. Встановіть відповідність між політичними діячами та їх партіями:

А Дж. Мейджор	1 християнський-демократ;
Б Ж. д'Естен	2 консерватор;
В Г. Коль	3 ліберал;
Г Дж. Каллаген	4 республіканець;
	5 лейборист.

33. Установіть відповідність між масовими рухами та їх характеристикою:

А бітники	1 рух був спрямований проти засилля великих корпорацій, домінування Заходу, за надання допомоги країнам «третього світу»;
Б рок-рух	2 рух на захист довкілля та природи від негативного впливу людської діяльності;
В рух «зелених»	3 світогляд, який засуджує війни, закликає до встановлення миру;
Г рух антиглобалістів	4 рух, що вийшов з надр масової культури, припинивши зв'язки з нею, висловлював стихійний протест молоді проти соціальної невлаштованості, війн, милітаризму та ін.;
	5 рух, що відкидав існуючі норми поведінки і моралі, утверджував контркультуру, закликав насолоджуватися життям.

34. Установіть відповідність між країнами та їх політичними лідерами:

А Велика Британія	1 В. Ульбріхт;
Б ФРН	2 Г. Макміллан;
В Франція	3 К. Аденауер;
Г Бельгія	4 Ж. Помпіду.
Д НДР	

35. Установіть відповідність між країнами та їх політичними лідерами:

А Італія	1 А. Меркель;
Б Німеччина	2 С. Берлусконі;
В Франція	3 Ж. Ширак;
Г Велика Британія	4 Дж. Маршалл.
	5 Г. Вільсон.

36. Установіть відповідність між роком та історичним фактом:

А 1946р	1 утворення Тризонії в Німеччині;
Б 1948р	2 утворення Бізонії в Німеччині;
В 1950р	3 вступ ФРН до НАТО;
Г 1953р	4 вступ НДР до РЕВ.
Д 1955р	

37. Установіть причинно-наслідкові зв'язки:

А італійське «економічне диво»	1 поява великих промислових імперій: ФІАТ, Піреллі, Едісон, розвиток відсталого півдня країни;
Б німецьке «економічне диво»	2 жорстка експлуатація робочої сили, відмова від військових видатків до 1955р., створення гнучкої податкової політики;
В утвердження П'ятої республіки у Франції	3 збільшення плати за комунальні послуги, зростання воєнних витрат, страйковий рух;
Г політика «тетчеризму» у Великій Британії	4 патріотичне піднесення, відновлення й посилення репресій, боротьба з повстанським рухом;
	5 уповільнення економічного розвитку, політична стабільність, домінування в політичному житті голлістів.

III. Завдання цієї форми складаються з інструкції та чотирьох подій, які треба розташувати в правильній послідовності.

38. Установіть хронологічну послідовність подій:

- А** руйнування Берлінського муру;
- Б** відкриття кордону між ФРН і НДР;
- В** рішення парламенту НДР про об'єднання країни з ФРН;
- Г** об'єднання ФРН і НДР на основі 23-ї статті Конституції ФРН.

39. Розташуйте прем'єр-міністрів Великої Британії за термінами перебування їх урядів при владі, починаючи з найбільш тривалого терміну:

- А** Дж. Каллаген;
- Б** Дж. Мейджор;
- В** Т. Блер;
- Г** М. Тетчер.

40. Установіть хронологічну послідовність подій:

- А** створення Ради Європи;
- Б** прийняття «плану Маршалла»;
- В** підписання Договору про створення ЄЕС (Спільного ринку);
- Г** підписання Маастрихтської угоди.

41. Установіть хронологічну послідовність перебування президентів Франції при владі:

- А** Ж. Ширак;
- Б** Ф. Міттеран;
- В** В. Ж. д'Естен;
- Г** Ж. Помпіду.

42. Позначте варіант, де вміщений правильний перелік країн, що є членами ЄС:

А 1, 3, 4;	1 Швейцарія;
Б 2, 3, 4;	2 Бельгія;
В 2, 3, 5;	3 Франція;
Г 4, 5, 6.	4 Нідерланди;
	5 Молдова;
	6 Білорусь.

43. Позначте варіант, де вміщений правильний перелік міст в яких розміщуються провідні європейські інституції (штаб-квартира ЄС, європейський суд з прав людини, міжнародний суд з військових злочинів):

А 1, 2, 4;	1 Копенгаген;
Б 1, 3, 5;	2 Стокгольм;
В 2, 4, 6;	3 Женева;
Г 4, 5, 6.	4 Брюссель;
	5 Страсбург;
	6 Гаага.

44. Позначте варіант, де вміщений правильний перелік прізвищ канцлерів об'єднаної Німеччини:

А 1, 2, 4; Б 1, 3, 5; В 3, 4, 5; Г 3, 5, 6.	1 К.Аденауер; 2 Г.Шмідт; 3 А.Меркель; 4 Г.Шредер; 5 Г.Коль; 6 В.Ульбріхт.
--	--

Відповіді до теми «Країни Західної Європи» (1945- початок XXI ст.)

Завдання I типу

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
В	А	Г	В	А	Б	Б	А	В	Г	В	В	Б	Г	А
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Г	Г	В	Б	А	В	В	Б	Г	А	Г	В	Г	Г	Б

Завдання II–III типу

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
А	3	2	5	2	2	2	1	2	4	2	4			
Б	2	4	4	3	1	1	2	1	3	1	3	+		
В		1	2	4	3	4	5	3	2	3	2			+
Г	4	5	1		5		3	4	1	4	1		+	
Д	1			1		3								

Для підготовки *n'ятого* питання варто скористатися наступною інформацією:

Одним з найпростіших у користуванні програмних пакетів для розробки мультимедійного навчального курсу з історії є eLearning Office 3000.

Як зазначає А. Прохоров[6] в пакет eLearning Office 3000 входять три компоненти: ePublisher (для автоматичного створення електронних публікацій), eBoard (для проведення трансляцій, інтерактивних лекцій, семінарів, конференцій через Інтернет) та eAuthor.

eAuthor призначений для створення навчальних курсів, що включають усі компоненти мультимедійних навчальних додатків: матеріал у

мультимедійній формі, повнотекстову пошукову й довідкову системи на матеріалі CD-ROM, інтерактивну систему тестування, а також засоби інтеграції з мережею Інтернет.

Підготовка вмісту підручника. Вихідними даними для створення електронного навчального посібника є текст у форматі RTF. Фотографії, малюнки, графічні елементи — у форматах *.bmp, *.jpg (крім progressive jpg), *.gif (крім анімаційного). Розмір файлів не обмежений, оскільки є функція масштабування.

Відеозйомки, мультиплікація, кліпи повинні бути у форматах *.mpg, *.avi, звуковий матеріал — у форматах *.wav, *.mp3. Тривалість відео- і звукових фрагментів не обмежена. Обмеженню підлягає лише загальний обсяг інформації на компакт-диску (650 Мбайт).

Після запуску програми відкриється діалогове вікно Новий підручник. У діалоговому вікні Новий підручник вводяться основні параметри нового підручника — назва, місце розташування на жорсткому диску, шаблон оформлення.

Уведення шляху й імені папки, у якій будуть зберігатися файли створюваного підручника існує дві можливості введення цих параметрів. У першому випадку шлях й ім'я папки вводяться в рядку введення Путь. У другому, за допомогою діалогового вікна Вибір папки введіть Вибрати шлях і Вибір папки. Виберіть диск і каталог. На диску повинно бути не менш 30 Мбайт вільного місця. Шлях до обраної папки запишеться в рядку введення Путь. Наприкінці, що з'явилася запису, напишіть назву підручника.

Щоб вибрати шаблон створюваного підручника, натисніть кнопку Вибрати шаблон підручника, з'явиться діалогове вікно Вибір шаблону.

Переглянете всі наявні шаблони — «стрілка вправо» й «стрілка вліво». Виберіть потрібний шаблон і натисніть кнопку Вибрати. Відкриється діалогове вікно Новий підручник. Натисніть кнопку Створити підручник. На екрані з'явиться повідомлення: Почекайте, будь ласка, іде копіювання необхідних файлів....

У результаті програма створить підручник без змістовного наповнення (порожню заготовку) відповідно до уведених параметрів. У створеній папці, що має ім'я підручника, буде перебувати запускаючий файл, з ім'ям підручника Sdk.h35. Далі, відкриваючи цей файл у програмі, наповнюється підручник змістом.

Після формування заготовки підручника з'явиться основний екран програми eLearning Office 300 v 2.0, що містить головне меню й сторінку Початок підручника, що відповідає обраному шаблону.

Головне меню містить наступні пункти: Підручник, Бібліотеки, Лекції, Тести, Словник, Підказка, Згорнути, Вихід. За допомогою цих

пунктів здійснюється робота зі створення й зміни різних розділів підручника.

Для зміни назви підручника двічі клацніть по написі Назва курсу. З'явиться діалогове вікно Властивості: Елемент «Текстове вікно», що має три вкладки. У вікні уведення Напис наберіть назву підручника.

Для редагування анотації двічі клацніть на написі Анотація до курсу. З'явиться діалогове вікно Властивості: елемент «Тестове вікно». У вікні уведення Напис на вкладці Основні наберіть текст. На сторінці Початок підручника з'явиться новий текст анотації.

Для того щоб продовжити роботу з підручником, необхідно в діалоговому вікні Новий підручник, що з'являється щораз після завантаження програми, натиснути кнопку Відкрити підручник. При цьому відкриється діалогове вікно Відкрити підручник. У списку утримується перелік файлів підручників, що запускаються тільки, якщо створені на даному комп'ютері за допомогою програми eLearning Office 3000 v 2.0. Нагадаємо, що запускаючий файл підручника має ім'я SDK.h35. Слід зазначити, що кожен підручник буде перебувати в окремій папці з ім'ям, що ви йому привласнили.

Формування мультимедійних бібліотек. Бібліотека — це папка, у яку поміщені файли або відеофрагменти, звукові фрагменти або малюнки. Процес створення бібліотек відповідного типу також відноситься до етапу підготовки вихідних матеріалів підручника.

Програма eLearning Office 3000 підтримує роботу із трьома типами бібліотек: 1. Відеофрагменти. 2. Звукові фрагменти. 3. Малюнки.

Програма дозволяє відкрити бібліотеку, імпортувати в неї нові файли, видаляти старі й при цьому формує список файлів бібліотеки.

Створення бібліотеки відео. Виберіть пункт Бібліотеки в головному меню. З'явиться меню Бібліотеки. Виберіть команду Відео. Відкриється діалогове вікно Відео. Натисніть кнопку Відкрити бібліотеку. З'явиться діалогове вікно Відкриття файлу. Знайдіть папку з відеофрагментами, виберіть потрібний файл відеофрагмента. Натисніть кнопку Відкрити. Діалогове вікно Відкриття файлу закриється, а в діалоговому вікні Відео з'явиться список файлів відеофрагментів, що перебувають у даній папці, а також кнопки, раніше сховані. Натисніть кнопку Записати бібліотеку. У цьому випадку програма запам'ятовує шлях до папки, що тепер сприймається як бібліотека, і надалі щораз при відкритті діалогового вікна Відео буде відображати список файлів, що перебувають у цій бібліотеці.

Створення бібліотеки звуку. Виберіть пункт Бібліотеки в головному меню. З'явиться меню Бібліотеки. Виберіть команду Звук. Відкриється діалогове вікно Звук. Натисніть кнопку Відкрити бібліотеку. З'явиться

діалогове вікно Відкриття файлу. Знайдіть папку зі звуковими фрагментами, виберіть потрібний звуковий файл. Натисніть кнопку Відкрити. Діалогове вікно Відкриття файлу закриється, а в діалоговому вікні Звук з'явиться список звукових файлів, що перебувають у даній папці, а також кнопки, раніше сховані. Далі натисніть кнопку Записати бібліотеку. У цьому випадку програма запам'ятовує шлях до папки, що тепер сприймається як бібліотека, і надалі щораз при відкритті діалогового вікна Звук буде відображатися список файлів, що перебувають у цій бібліотеці. Створення бібліотеки малюнків створюється аналогічно до попередніх двох бібліотек.

При відкритті діалогових вікон Звук, Відео, Малюнки будуть відображатися останні записані бібліотеки. Бібліотек кожного типу може бути кілька. За допомогою кнопок Відкрити бібліотеку, Відкрити файл, Імпорт файлу, Видалити файл, наявних у цих діалогових вікнах, можна переглянути вміст будь-якої папки з відповідними фрагментами або файли відповідних фрагментів, що не перебувають у бібліотеці, додати в бібліотеку нові файли або видалити непотрібні.

При натисканні кнопки Відкрити бібліотеку відкриється діалогове вікно Відкриття файлу, у якому можна знайти папку з файлами відео-або звукових фрагментів або малюнків. При закритті цього діалогового вікна будуть відображений шлях до папки з файлами відповідних фрагментів і список наявних файлів бібліотеки в діалоговому вікні Відео, Звук або Малюнки. При відкритті бібліотек Відео й Малюнки в лівій частині діалогового вікна відображаються малюнки або перші кадри відеофрагментів.

Відповідно до концепції програми eLearning Office 3000 електронний підручник складається з ряду лекцій, поєднаних в одну або декілька тем. Кожна лекція являє собою сукупність текстового матеріалу й мультимедійних ілюстрацій. Кожна лекція може ґрунтуватися на одному або декількох принципах (наприклад, на хронологічному), за якими структурується навчальний матеріал. Це, як і контекстний пошук в матеріалі підручника, забезпечує швидкий доступ до конкретної лекції.

СЛОВНИК ОСНОВНИХ ТЕРМІНІВ

Автоматизовані навчальні системи — навчальні комплекси, в яких присутнє комбіноване використання комп'ютерної графіки, анімації, живого відеозображення, звуку, інших медійних компонентів. Завдяки автоматизованим навчальним системам модель реального об'єкту стає максимально наочною, а тому зрозумілою та доступною для учня.

Алгоритм — формальний припис, що однозначно визначає зміст і послідовність операцій, які переводять сукупність вихідних даних у результат — розв'язок задачі. Алгоритм складається із системи послідовних елементарних перетворень над текстами певного виду і рівня, що регулюють порядок виконання цих перетворень.

Аудіальні (слухові) засоби навчання — засоби, що передають інформацію, розраховану на сприймання органами слуху: комплекти грамплатівок; записи програмних художніх творів; записи музичних творів; документальні звукозаписи; звукозаписи для організації самостійної роботи на уроці; записи з радіо спеціальних навчальних і виховних передач для учнів; документальні, драматичні; фрагменти радіоспектаклів, музичні передачі.

Аудіовізуальні (зорово-слухові) засоби навчання — звукове кіно, телебачення, дидактичні машини, комп'ютери тощо. До таких засобів можна віднести навчальні кінофільми, телебачення, відеозаписи. Ці засоби навчання деякі вчені вважають окремим видом наочності, які поділяються на: дидактичну техніку (кіно-, діапроектори, телевізори, відеомагнітофони, електрофони), окремі види статичної проекції (діафільми, діапозитиви, транспаранти тощо), екранні засоби динамічної проекції (кінофільми, кіно фрагменти, відеозаписи, грамофонні записи, магнітофонні засоби, радіо- та телепередачі).

Браузер — комп'ютерна програма для перегляду інформації в мережі Інтернет. Наприклад, Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox тощо.

Веб-вузол (Веб-сайт) — поєднання веб-сторінок, в загальну структуру. Окрім власне веб-сторінок, веб-вузол містить теги і файли, що забезпечують його функціонування в мережі Internet.

Веб-сторінка — це файл з розширенням HTM, HTML, SHTML, XHTML. Документ, який користувач одержує в результаті прочитування HTML-файлу спеціальною програмою — Web-оглядачем. Web-сторінка містить текст, графіку, а також посилання на інші документи і файли (текстові, графічні, аудіо і відео).

Відеопроєктори — проєктори для роботи із джерелами аналогового відео сигналу у ТВ стандартах PAL, SECAM, NTSC (відеомагнітофони, телевізори, програвачі CD-I, DVD й ін.) через інтефейси S-Video.

Відеостіна — великоекранна система відбиття інформації. Знаходять застосування практично в будь-якій сфері діяльності, де необхідний аналіз великого потоку інформації або адресувати інформацію широкої аудиторії. Представляє із себе сукупність проєкторів, екранів, комуруючих пристроїв й інших частин. Відеостіна збирається з відеокубів, розташованих впритул так, щоб розмір відеостіни збігався з розміром зображення.

Візуальні (зорові) засоби навчання — оригінальні предмети або їхні різноманітні еквіваленти, діаграми, карти тощо. Це засоби, в яких носіями інформації є діафільми, діапозитиви, епіпосібники і транспаранти, що подаються учням за допомогою діапроєкторів, епіпроєкторів і кодоскопів у вигляді нерухомих зображень предметів.

Гіперпосилання — це вказівка браузеру звернутися до даних або вказівок у мережах (або за межами) HTML — документа. За допомогою гіперпосилань користувачі можуть переходити з однієї сторінки на іншу, документ стає інтерактивним і динамічним. Існують три основних типи гіперпосилань: внутрішні, зовнішні та відносні.

Гіпертекстуальність — насиченість середовища інформацією, організованість і зручність використання даного інформаційного середовища за допомогою спеціальних технологічних прийомів; таке навчально-пізнавальне середовище є відкритим з погляду доступу до інформаційних повідомлень і спілкування з іншими учасниками конференції.

Графопроєктор (інші назви — кодоскоп, оверхед-проєктор) — оптичний пристрій, призначений для проєктування інформації, нанесеної на спеціальну прозору плівку. Інформація на плівку наноситься за допомогою будь-якого копіювального апарата, лазерного або струминного принтера або вручну спеціальними фломастерами. У порівнянні з іншими проєкційними апаратами графопроєктори відрізняються невисокою ціною, простотою виготовлення демонстраційних матеріалів і великою яскравістю зображення, оскільки принцип дії приладу заснований на просвічуванні прозорої плівки з інформацією — втрачає світла при цьому не відбувається.

Домен — область, одиниця структури, певна зона в системі доменних імен Інтернету, виділена власникові домена (якій-небудь країні, міжнародній організації, регіону, юридичній або фізичній особі) для цілей забезпечення доступу до наданої в Інтернет інформації, що належить власнику домену. Доменне ім'я — це унікальне алфавітно-цифрове ім'я, що ідентифікує конкретний вузол мережі Інтернет.

Інновація — створення та впровадження різного виду нововведень, які породжують значні зміни в освіті та інших галузях.

Інтерактивна (мультимедійна) дошка — засіб інформаційних мультимедійних технологій, що поєднує в собі унікальні можливості виведення на неї будь-якої інформації з комп'ютера (шляхом проекції зображення за допомогою звичайного проектора), довільного доповнення виведеного зображення ручними замітками, коментарями, примітками або «окресленнями» якихось важливих фрагментів тексту чи графіки, що привертають увагу учнів.

Інтерактивність — це можливість спілкуватися з комп'ютером, наявність реакції програми на кожен дію користувача. Інтерактивність — невід'ємна складова частина якісного навчального процесу та навчальних комп'ютерних матеріалів. Надаючи школярам можливість вибору різних варіантів їх дій, інтерактивність є основою тестів, навчальних ігор та інших засобів пробудження учнівського інтересу та пізнавальної активності. Презентаціям і подібним продуктам програмного забезпечення (ППЗ) інтерактивність надає нелінійної структури, яка передбачає можливість врахування різного ходу думок учнів на уроці та створює умови для активізації їх самостійного мислення, сприяє розвитку творчих здібностей учнів.

Інформаційна компетентність — здатність особистості орієнтуватися в потоці інформації, як уміння працювати з різними видами інформації, знаходити і відбирати необхідний матеріал, класифікувати його, узагальнювати, критично до нього ставитися, на основі здобутих знань вирішувати будь-яку інформаційну проблему, пов'язану з професійною діяльністю. Інформаційна компетентність є основним компонентом інформаційної культури.

Інформаційні технології — сукупність методів, виробничих процесів і програмно-технічних засобів, інтегрованих з метою збирання, обробки, зберігання, розповсюдження, відображення і використання інформації в інтересах її користувачів. Технології, що забезпечують та підтримують інформаційні процеси, а саме процеси пошуку, збору, передачі, збереження, накопичення, тиражування інформації та процедури доступу до неї.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) — це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі та подання інформації, що розширює знання людей і розвиває їхні можливості щодо керування технічними і соціальними проблемами.

Комп'ютерний тренажер — засіб моделювання реальності. З його допомогою можна не лише відтворити будь-який об'єкт, але й забезпе-

чити його програмою, яка описує його поведінку в реальних умовах. Завдяки цій «віртуальній лабораторії» людина практикує операції, що максимально відповідають реальним, насправді маючи справу лише з їх електронним аналогом.

Компетентність — це сукупність складних умінь та якостей особистості. Бути компетентним — це означає вміти мобілізувати в даній ситуації здобуті знання і досвід.

Компетенція — це загальна здатність, яка базується на знаннях, уміннях, здібностях, досвіді, цінностях, які набуваються завдяки навчанню.

Контрастність — відношення максимальної яскравості зображення (при показі білого поля) до мінімальної яскравості (при показі чорного поля). Дана величина визначає здатність до передачі відтінків і півтонів. Контрастність є важливим параметром при оцінці якості зображення проекторів. Чим вище контрастність проектора, тим краще він справляється з відтворенням затемненого відеоряду.

Медіа-плеєр — програвач мультимедіа (медіа-плеєр, англ. *Media player*) — тип комп'ютерних програм, призначених для відтворення мультимедіа файлів. Більшість програмних мультимедіа програвачів підтримують значну кількість медіа-форматів, включаючи аудіо і відео файли. Деякі мультимедіа програвачі призначені для відтворення тільки аудіо або відео файлів і називаються, відповідно, програвачі аудіо (аудіоплеєри) і програвачі відео (відеоплеєри). Розробники таких програвачів прагнуть зробити їх якомога зручнішим для відтворення відповідних форматів.

Моделювання — відтворення характеристик певного об'єкта на іншому, спеціально створеному для їх вивчення.

Мультимедіа — технологія, що описує порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних типів; інформаційний ресурс, створений на основі цієї технології; комп'ютерне програмне забезпечення, вище згаданого інформаційного ресурсу; комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів; особливий узагальнюючий вид інформації, яка поєднує в собі як традиційну статичну візуальну (текст, графіку), так і динамічну складову різних типів (усний текст, музику, відео фрагменти, анімацію тощо).

Мультимедіа (datavideo) проектори — проектори, які можна підключити до комп'ютера (замість монітора) через інтерфейс RGB (VGA) або до джерела відеосигналу.

Мультимедіа-комп'ютери — комп'ютери з сукупністю програмних і апаратних засобів, що дозволяють відтворювати звукову (музика,

мова та ін.), а також відеоінформацію (відеоролики, анімаційні фільми та ін.)

Мультимедійна компетентність — якість особистості, що включає в себе інтегровану сукупність знань, умінь і досвіду виконання різних видів операцій з мультимедійними технологіями та ціннісне ставлення до цієї діяльності.

Мультимедійна компетентність вчителя історії — це професійна якість особистості вчителя-предметника, що включає в себе інтегровану сукупність знань, умінь і досвіду виконання різних операцій — як складових мультимедійних технологій, під час підготовки і проведення навчальних занять, а також цінності пов'язані з цією діяльністю.

Мультимедійне середовище — підсистема соціокомунікативного простору, яка забезпечує функціонування в суспільстві мультимедійної інформації.

Мультимедійний кабінет історії — інформаційно-тематичний міні-центр обладнаний комп'ютером з мультимедійними можливостями, проекційною технікою (мультимедіа-проектор), інтерактивною (мультимедійною) дошкою, акустичною системою, підключенням до мережі Інтернет, сканером і принтером.

Мультимедійність — це доцільне поєднання в комп'ютерному навчальному засобі (презентації, програмі тощо) текстових, графічних, аудіо- та відеоматеріалів. Мультимедійність дає змогу максимально унаочнити навчальний матеріал.

Мультимедія-презентація — це файл-документ, в якому зібрані матеріали для наочної демонстрації. Вони подані в зручному для сприйняття вигляді із застосуванням різних мультимедійних форм та ефектів. Презентація, як комп'ютерний документ, що створений програмними засобами є послідовністю слайдів, що змінюють один одного.

Навчальні фільми — фільми, що мають навчальний характер і відтворюють ті чи інші процеси як у вигляді реальних спеціальних зйомок, так і тривимірної комп'ютерної графіки.

Педагогічна майстерність — синтез психолого-педагогічного мислення, відповідних знань, навичок, умінь і емоційно-вольових засобів виразності, які у взаємозв'язку з високорозвиненими якостями особистості педагога дають змогу йому ефективно вирішувати навчально-виховні завдання.

Педагогічний моніторинг — система збору, обробки, збереження і розповсюдження інформації про освітню систему на рівні вчителя (про рівень розвитку особистості, її просування в системі ключових компетентностей, рівень навчальних досягнень учнів) та на рівні адміністрації — це система внутрішньошкільного керівництва та контролю.

Пошукова система в мережі Інтернет — веб-сайт, призначений для пошуку сторінок, що містять задане слово або словосполучення чи відповідають іншим критеріям. Наприклад, Google, Yandex, Yahoo тощо.

Провайдер — організація, яка надає послуги доступу та передачі (інформації) певними інформаційними каналами. Подібні організації часто надають комплексне рішення доступу та користування Інтернетом.

Професійна компетентність — набута суб'єктом й актуалізована ним у реальних професійних ситуаціях або в ситуаціях, комплементарним їм, сукупність складних умінь, необхідних для можливості суб'єкта ефективно функціонувати в тій або іншій професійній сфері.

Рівень освіченості — якість особистості, що характеризує здатність особистості вирішувати завдання різного характеру (пізнавальної, ціннісно-орієнтаційної, комунікативної і перетворювальної діяльності), спираючись на здобутий соціальний досвід.

Сабвуфер — це пристрій, призначений для відтворення сигналів низької частоти. Звичайні колонки просто фізично не здатні відтворювати глибокий, по-справжньому низький бас. Для того щоб одержати гарні низькі частоти, на додаток до колонок потрібний сабвуфер.

Сервер — у комп'ютерній термінології термін може стосуватися окремого комп'ютера чи програми. Головною ознакою в обох випадках є здатність машини чи програми переважною кількістю часу працювати автономно, без втручання людини реагуючи на зовнішні події відповідно до встановленого програмного забезпечення.

Системно-діяльнісний підхід — методологічний напрямок управління соціально-педагогічними системами, який передбачає наявність взаємопов'язаних та взаємозумовлених видів діяльності суб'єктів педагогічного процесу (навчання, виховання, управління, розвиток, учіння тощо).

Системно-функціональний підхід — методологічний напрямок управління соціально-педагогічними системами, який передбачає наявність компонентів, визначення функцій та узгодженості по горизонталі і вертикалі, тобто забезпечення координації і субординації у їх реалізації.

Тест — сукупність взаємопов'язаних контрольних завдань, які дозволяють надійно та валідно вимірити та оцінити знання, уміння та будь-які інші характеристики особистості.

Хостинг (також інколи гостинг, англ. hosting) — послуга, що надає дисковий простір для розміщення фізичної інформації на сервері.

Якість освіти — система соціально обумовлених показників рівня знань, умінь, досвіду творчої діяльності, ціннісного ставлення до світу тощо. Інтегрована характеристика системи освіти, яка відображає ступінь відповідності реальних досягнених освітніх результатів нормативним вимогам, суспільним і особистісним очікуванням.

ТЕСТИ ЗАГАЛЬНОГО КОНТРОЛЮ

У кожному питанні 1 правильний варіант відповіді (крім питань 7, 8, 11, 17, 18, 20). Правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

1. Масове виробництво персональних комп'ютерів розпочалось:

Виберіть правильну відповідь:

- в 40-х роках
- в 50-х роках
- в 60-х роках
- в 80-х роках
- в 90-х роках

2. До наочно-слухових (аудіовізуальних) засобів навчання не відносяться:

Виберіть правильну відповідь:

- діафільми
- діафільми із звуковим супроводом
- кінофільми
- кінофрагменти
- мультимедійні презентації

3. Для успішного дизайну мультимедійної презентації необхідно дотримуватися законів...

Виберіть правильну відповідь:

- композиції
- колористики
- тестології
- ергономіки
- економіки
- програмування.

4. Який з пристроїв може шкідливо діяти на здоров'я людини?

Виберіть правильну відповідь:

- принтер
- монітор
- системний блок
- модем
- клавіатура.

5. Файл — це:

Виберіть правильну відповідь:

- одиниця вимірювання інформації
- програма в оперативній пам'яті

- текст, розпечатаний на принтері
- програма, або дані на диску.

6. Найменшим об'єктом, який використовується в текстовому редакторі є:

Виберіть правильну відповідь:

- слово
- точка екрану (піксель)
- абзац
- знакомісце (символ)
- речення.

7. Що з приведених означень є інструментами в графічному редакторі:

Виберіть правильні відповіді:

- лінія, круг, прямокутник
- вирізати, копіювати, вставити
- олівець, кисть, ластик
- набір кольорів (палітра)
- переміщення, заливка, текст.

8. До складу мультимедійного комп'ютера обов'язково входить:

Виберіть правильні відповіді:

- проектор
- CD або DVD — дисковод
- звукова карта
- модем
- плотер.

9. Модем, який передає інформацію з швидкістю 28 000 біт/с, може передати дві сторінки тексту (3600 байт) за:

Виберіть правильну відповідь:

- 1 — 2 секунди
- 1-2 хвилини
- 1-2 години
- 1-2 дні.

10. Який із перерахованих способів підключення до Інтернету забезпечує найбільші можливості доступу до інформаційних ресурсів?

Виберіть правильну відповідь:

- віддалений доступ по комутованому телефонному каналу
- постійне з'єднання по оптоволоконному каналу
- постійне з'єднання по відділеному телефонному каналу
- постійне з'єднання по радіоканалу.

11. Які режими роботи дисплея Ви знаєте?

Виберіть правильні відповіді:

- графічний
- ігровий
- текстовий
- символний
- екранний.

12. Зображення, описане у вигляді контурів, що складаються з кривих, які розраховуються за спеціальними формулами називається:

Виберіть правильну відповідь:

- растрове
- векторне
- криволінійне
- контурне
- піксельне.

13. Зображення, яке формується з точок (пікселів) називається:

Виберіть правильну відповідь:

- растрове
- векторне
- криволінійне
- контурне
- піксельне.

14. Стиснення даних — це:

Виберіть правильну відповідь:

- процедура, перекодування даних, з метою збільшення їхнього обсягу
- перекодування даних для швидшого доступу до них
- захист від несанкціонованого доступу
- процедура перекодування даних, з метою зменшення їхнього обсягу

15. До основних елементів інтерфейсу Windows XP належать

Виберіть правильні відповіді:

- робочий стіл, панель завдань
- головне меню
- вікна програм і папок, ярлики
- діалогові вікна
- архіватори
- антивіруси.

16. Процес встановлення нової програми на диску називають:

Виберіть правильну відповідь:

- дефрагментацію

- фрагментацією
- інсталяцією
- деінсталяцією
- копіюванням.

17. Як називають постачальника послуг Інтернету:

Виберіть правильну відповідь:

- комунікатор
- веб-сервер
- провайдер
- браузер
- провізор.

18. Відмітьте служби Інтернету :

Виберіть правильні відповіді:

- веб (WWW)
- Email
- FTP
- Opera
- Windows
- IP- телефонія.

19. Повний URL має такий вигляд:

протокол://ім'я сервера: номер порту/шлях/ім'я файлу

Поставте відповідності між значеннями і їх описами:

- протокол
- ім'я сервера
- номер порту
- шлях
- ім'я файлу
- доменне ім'я комп'ютера, на якому розміщено дані
- http, ftp
- послідовність розділених / рисками імен каталогів в яких
- логічний канал, яким передаються дані
- ім'я файлу, який потрібно відкрити

20. Які функції виконує браузер:

Виберіть правильні відповіді:

- встановлює зв'язок з веб-сервером
- завантажує на комп'ютер сторінку з Інтернету
- передає в Інтернет двійкові коди
- відтворює на комп'ютері завантажену сторінку
- відтворює інформацію у вигляді HTML- коду.

21. Засіб моделювання реальності. З його допомогою можна не лише відтворити будь-який об'єкт, але й забезпечити його програмою, яка описує його поведінку в реальних умовах...

Виберіть правильну відповідь:

- комп'ютерний тренажер
- інтерактивна (мультимедійна) дошка
- автоматизована навчальна система
- мультимедійна презентація
- навчальний фільм

22. Комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів —...

Виберіть правильну відповідь:

- медіа-плеєр
- мультимедіа
- відеопроєктор
- оверхед-проєктор
- кодоскоп

23. Засіб інформаційних мультимедійних технологій, що поєднує в собі можливості виведення на неї будь-якої інформації з комп'ютера і довольного доповнення виведеного зображення замітками, коментарями, примітками або «окресленнями» якихось важливих фрагментів тексту чи графіки — ...

Виберіть правильну відповідь:

- монітор
- транспарант
- відеостіна
- інтерактивна (мультимедійна) дошка
- дошка для проєктування

24. Файл, комп'ютерний документ в якому зібрані матеріали подані в зручному для сприйняття вигляді із застосуванням різних мультимедійних форм та ефектів. Є послідовністю слайдів, що змінюють один одного — ...

Виберіть правильну відповідь:

- навчальний фільм
- мультимедія-презентація
- база даних
- мультимедія-публікація
- комп'ютерна діаграма

25. Якість особистості, що включає сукупність знань, умінь, цінностей і досвіду виконання різних видів операцій з мультимедійними технологіями — ...

Виберіть правильну відповідь:

- технологічна компетенція
- інформаційна грамотність
- інноваційне мислення
- педагогічна майстерність
- мультимедійна компетентність.

26. Програма-табличний процесор. Підтримує всі необхідні функції для створення електронних таблиць будь-якої складності...

Виберіть правильну відповідь:

- Microsoft Office Outlook
- Microsoft Office Access
- Microsoft Office Excel
- Microsoft Office Picture Manager
- Microsoft Office Project.

27. Програма-векторний графічний редактор. Створює діаграми та блок-схеми для Windows...

Виберіть правильну відповідь:

- Microsoft Office Excel
- Microsoft Office Visio
- Microsoft Query
- Microsoft Office Groove
- Microsoft SharePoint Designer

28. Жанр комп'ютерної гри, що дозволяє очолити якийсь процес і розподіляючи довірені у ваше керівництво ресурси, виконати поставлені завдання, а також прийняти участь у військових подіях різних часів у ролі головнокомандуючого...

Виберіть правильну відповідь:

- екшен
- аркада
- стратегія
- перегони
- спортивні

29. Що не є педагогічним програмним засобом (ППЗ)?

Виберіть правильну відповідь:

- е-атлас
- е-підручник

- е-енциклопедія
- е-газета
- е-словник

30. Що не є пошуковою машиною в мережі Інтернет?

Виберіть правильну відповідь:

- Яндекс
- Explorer
- Rambler
- Google
- Meta

ЗАПИТАННЯ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Мультимедійні системи як новий методологічний засіб навчання на уроках історії
2. Поняття «технічні засоби навчання»
3. Поняття «мультимедіа»
4. Поняття «мульти/медіакультура» і «мультимедійна компетентність»
5. Особливості мультимедійної компетентності вчителя історії
6. Комп'ютерний тренажер як засіб навчальних мультимедійних систем
7. Автоматизовані навчальні системи
8. Мультимедія-презентація як засіб навчальних мультимедійних систем
9. Навчальні фільми як засіб навчальних мультимедійних систем
10. Типологія навчальних відеоматеріалів на уроках історії
11. Використання аудіо-візуальних засобів навчання викладачами історії в радянській школі
12. Досвід використання мультимедіа на уроках історії в українській школі
13. Досвід використання мультимедіа на уроках історії закордоном
14. Переваги та недоліки масового використання мультимедіа на уроках історії
15. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку
16. Мультимедійні технології, мультимедіа-системи та їх роль у процесі навчання
17. Вимоги до використання наочності у мультимедійному уроці
18. Вимоги до аудіовізуального супроводу у мультимедійному уроці
19. Особливості педагогічного дизайну уроку історії
20. Робота у текстовому процесорі MS Word. Використання середовища MS Word для обробки історичних даних.
21. Використання табличного середовища MS Word
22. Використання графічного середовища MS Word
23. Теоретико-методичні засади застосування мультимедійної презентації у навчанні історії
24. Робота у програмі MS PowerPoint. Рекомендації щодо створення мультимедійних презентацій
25. Класифікації, етапи створення і вимоги до мультимедійних презентацій
26. Використання спеціальних ефектів презентації. Управління показом презентацій

27. Композиція, колористика, ергономіка презентації
 28. Створення стандартних публікацій у програмі MS Publisher
 29. Область застосування Microsoft Excel
 30. Система бази даних Microsoft Access
 31. Робота у допоміжних програмах Microsoft Office. Взаємодія додатків
 32. Можливості теле і радіомовлення у процесі навчання історії
 33. Електронні енциклопедії, довідники, каталоги, колекції на цифрових носіях та їх використання у процесі навчання історії
 34. Електронний атлас з історії та робота з ним. Функції електронного атласу
 35. Електронні підручники, посібники та інші педагогічні програмні засоби (ППЗ)
 36. Браузери та пошукові системи мережі Інтернет
 37. Дидактичні можливості Інтернет-технологій
 38. Інтернет-ресурси для історика
 39. Інтернет-технологія навчання історії — веб-квест
 40. Робота з аудіо-відеоматеріалами на уроці історії. Програми-редактори аудіо-відео
 41. Використання мультиплікаційних (анімаційних) фільмів на уроці історії
 42. Комп'ютерні ігри та можливості їх застосування у навчальному процесі
 43. Теорія розробки і оформлення Web-сайту
 44. Створення персонального Web-сайту вчителя історії
 45. Програми-помічники для створення Web-сайту
 46. Здійснення комп'ютерного тестування під час навчання історії.
- Переваги і недоліки
47. Технологія розробки завдань у комп'ютерному тестуванні
 48. Можливості програмного забезпечення тестового контролю.
- Комп'ютерні системи тестування
49. Призначення програм розробки мультимедійних навчальних курсів. Дистанційна освіта
 50. Особливості роботи у комп'ютерних програмах розробки мультимедійних навчальних курсів.

Список рекомендованих джерел та літератури

1. Антонов В. М. Вимоги до створення електронного підручника (на основі досвіду викладання історії) / В.М. Антонов, Л.О. Думан // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — №6. — С. 27-30.
2. Антонова Т.С. Мультимедийный учебник истории информатизации процесса обучения / Т.С. Антонова, А.Л. Харитонов // Преподавание истории в школе.-2000.-№3. — С.51-61
3. Аствацатуров Г.О. Педагогический дизайн мультимедийного урока [Электронный ресурс] / Г.О. Аствацатуров. — Режим доступа: http://vio.fio.ru/vio_45/cd_site/Articles/art_1_2.
4. Барладін О. Історичний атлас у комп'ютерному класі / О. Барладін, Л.Даценко, Д. Ісаєв // Історія в школах України. — 2005. — N1. — С. 21-22
5. Баханов К.О. Організація особистісно-орієнтованого навчання: Порадник молодого вчителя. Посібник. / К.О.Баханов. — Х.: Вид. група «Основа», 2008. — 159с.
6. Баханов К.О. Сучасна шкільна історична освіта: інноваційні аспекти: [монографія] / К. О. Баханов. — Донецьк: ТОВ Юго-Восток, Лтд, 2005. — 384 с.
7. Баханов К.О. Традиції та інновації в навчанні історії в школі: Дидактичний словник-довідник / К.О. Баханов.— Запоріжжя: Просвіта, 2002. — 108с.
8. Бахматюк Я. ІКТ і мультимедійне забезпечення навчального процесу на уроках історії \ Історія України. — 2011. — №37. — С.3-16
9. Беляков Е. В. Подготовка и использование презентаций в учебном процессе [Электронный ресурс] / Е. В. Беляков. — Режим доступа : <http://belyk5.narod.ru/Present.htm>.
10. Берлинер Э.М. Microsoft Office 2003. / Э.М. Берлинер, И.Б.Глазырина, Б.Э. Глазырин. — М: ООО «Бином-Пресс», 2007. — 576 с.
11. Беспалов П. В. Компьютерная компетентность в контексте личностно- ориентированного обучения / П.В. Беспалов // Педагогика. — 2003. — № 4. — С.45-50
12. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії [Електронний ресурс] / О.В. Бовкун. — Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html>
13. Бодина О.Г. Дизайн мультимедийного сопровождения учебных занятий [Электронный ресурс] / О. Г. Бодина // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использо-

вання для проведення занять в очній і заочній формах на курсах по підвищенню ікт-компетентності». — Режим доступу: http://itocenter.ifmo.ru/download/05_.pdf С.119-124

14. Булах І. Є., Мруга М. Р. Створюємо якісний тест : навч. посіб. — К. : Майстер-клас, 2006. — 187 с.

15. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]. / Я.С. Быховский — Режим доступа : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/15.Html>

16. Вакулюк В., Семенова Н. Мультимедийные технологии в учебном процессе / В. Вакулюк, Н. Семенова. // Высшее образование в России. — 2004. — №2. — С. 101–105

17. Ванчицький А. Блоги та мережеві щоденники, їх використання в педагогічній практиці / [Електронний ресурс] / А. Ванчицький. — Режим доступу: <http://tolik.govno.ua/?p=184>

18. Вегерчук С. М. Використання мультимедійних технологій навчання на уроках історії та правознавства / С.М. Вегерчук, О.В. Тимошенко, Ю.А.Кондратова // Історія та правознавство. — 2006. — № 10. — С. 15-16

19. Везиров Т.Г. Электронные средства обучения в формировании мультимедиа компетентности учителей–предметников в системе повышения квалификации / Т.Г. Везиров // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. — 2012. — №1. — С. 58-63

20. Вембер В.П. Що слід враховувати під час структурування навчального матеріалу в електронних підручниках / В. П. Вембер // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 4. — С. 38–42

21. Верлань А.Ф. Дидактичні принципи в умовах традиційного і комп'ютерного навчання / А.Ф. Верлань, Н.Т. Тверезовська // Педагогіка і психологія. — № 4. — 1998. — С. 126–132.

22. Вернер И. Все о мультимедиа / Ингенблек Вернер. — К.: BNV, 1996. — 352с.

23. Вихрев В.В Компакт–диск по истории древнего мира. / В.В. Вихрев // Преподавание истории в школе. — 2000. — №6. — С.49-52

24. Вовковінська Н.В. Як створити комп'ютерну презентацію: посібник / Н.Вовковінська, С. Литвинова. — К. : Шкільний світ, 2009. — 128с.

25. Волинський В.П. Використання відеоінформації як засобу навчання / В.П.Волинський, Н.І. Головка // Педагогіка і психологія. — 1995. — № 3. — С. 71-76.

26. Волобуєва Т. Рівні підготовки педагогів у системі післядипломної педагогічної освіти щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій / Т.Волобуєва // Післядипломна педагогічна освіта в Україні. — 2010. — № 1. — С. 30-35.

27. Вольнова С. Творчество на экране. Методические советы для проведения медиаурока. 6 — 9 классы [Электронный ресурс] / Светлана Вольнова, Николай Мечников // История. — № 5. — Режим доступа: <http://his.1september.ru/article.php?ID=200800507>.
28. Всесвітня історія. Новітня історія 10 клас [Електронний ресурс]: педагогічний програмний засіб. — К. : ПП «АВТ», 2005. — 1 електрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. — Систем. вимоги: 64 Mb RAM; Windows 98, 2000, XP. — Назва з контейнера
29. Гапон В. Комп'ютерна система для інформатизації навчального процесу в загальноосвітніх навчальних закладах // Директор школи, ліцею, гімназії. — 2001. — №2. — С.85-89
30. Гевал П.А. Загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів // Комп'ютер в школі та сім'ї. — 2000. — №3. — С.33-34
31. Господарик Ю. П. Электронная хрестоматия в Интернете как средство поддержки школьного учебника истории / Ю. П. Господарик // Преподавание истории и обществознания в школе. — 2005. — N2. — С. 19-27.
32. Гриценчук О. Реалізація громадянської освіти засобами ІКТ у міжнародній практиці / О. Гриценчук // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 3. — С.42-47
33. Грицька Т.С. Етапи формування та види інформаційних компетентностей учнів / Т.С. Грицька // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2010. — № 1. — С.41-43
34. Гукин Дэн Word 2010 для чайников / Д. Гукин. — М.: Издательство «Диалектика», 2010. — 352с.
35. Гуревич Р. Веб-квест як інноваційна технологія навчання у вищій і середній школі. [Електронний ресурс] / Р. Гуревич, М. Кадемія. — Режим доступу: <http://book.net/index.php?p=achapter&bid=8963&chapter=1>
36. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: [навч. посібн. для студентів педагог. ВНЗ і слухачів інстит. післядипл. освіти] / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. — Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2004. — 365 с.
37. Гуржій А.М. Засоби навчання: навчальний посібник. / А.М. Гуржій, Ю.О.Жук, В.П. Волинський— К., ІЗМН, 1997. — 208с.
38. Данилова О. Мультимедіа власноруч: текст, графіка, аудіо, анімація, відео / О. Данилова, В. Манако, Д. Манако. — К. : Вид. дім «Шкіл. світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. — 120 с.
39. Дементівська Н. П. Стратегії розвитку навичок критичного мислення в учнів при оцінюванні ресурсів Інтернету. [Електронний ресурс] / Н.П.Дементівська — Режим доступу: <http://www.scribd.com/doc/33487253/>

40. Дементієвська Н.П. Проектування, створення та використання навчальних мультимедійних презентацій як засобу розвитку мислення учнів [Електронний ресурс] / Н. П. Дементієвська, Н. В. Морзе // Інформаційні технології і засоби навчання. Електронне наукове фахове видання. — 2007. — № 1 (2). — Режим доступу : <http://www.ime.edu.ua.net/em2/emg.html>.
41. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти // Історія в школах України. — 2004. — № 2. — С. 3.
42. Десятов Д. Використання веб-квесту як методу розвитку дослідницьких умінь учнів у процесі навчання історії / Д. Десятов // Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету (педагогічні науки). — №3. — Бердянськ: БДПУ, 2012. — 294с. — С. 73 — 79
43. Десятов Д. Л. Використання відеоджерел на уроках історії / Д.Л.Десятов // Історія та правознавство. — 2005. — № 14. — С. 6-8.
44. Десятов Д. Л. Можливості комп'ютерної програми «MS Publisher» та її використання на уроках історії / Д.Л. Десятов // Історія та правознавство. — 2006. — № 3. — С. 27-29.
45. Дидактика современной школы: пос. для учит. / [Кобзарь Б.С., Кумарина Г.Ф., Кусый Ю.А.] ; под ред. В.А.Онищука. — К. : Рад. шк., 1987. — 351с.
46. Дишлева С. Інформаційно-комунікаційні технології та їх роль в освітньому процесі / С.Дишлева // Режим доступу: <http://osvita.ua/school/technol/6804>
47. Долинер Л.И. Информационные и коммуникационные технологии обучения: проблемы и перспективы // Информатика и образование. — 2003. — №6. — С.125-128
48. Драйден Гордон, Вос Джаннет. Революція в навчанні. — Львів, 2005. — 541с.
49. Драхлер А. К вопросу о презентациях [Електронний ресурс] / А.Драхлер. — Режим доступу: http://www.itn.ru/communities.aspx?cat_no=35313&d_no=35316&ext=Attachment.aspx?Id=9007.
50. Драхлер А. Зачем учителю истории Интернет / А. Драхлер // Преподавание истории в школе. — 2004. — №6. — С. 63-66.
51. Дрешер Ю.Н. Применение мультимедийных технологий в образовательном процессе [Електронний ресурс] / Ю. Н. Дрешер. — Режим доступу : www.gpntb.ru/win/inter-events/crimea2007/cd/153.pdf.
52. Дрібниця В. Використання комп'ютера на уроках суспільно — гуманітарних дисциплін / В.Дрібниця // Історія і правознавство. — 2005. — №14. — С.4-5

53. Дрібниця В. Електронний підручник — сучасний засіб навчання / В.Дрібниця // Історія України. — 2004. — №14. — С.11-13
54. Дрібниця В. Електронний підручник з історії для 11-го класу / В.Дрібниця // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — №3. — С. 44-45.
55. Дрібниця В. О. Історична інформація в мережі Інтернет// Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 1. — С. 31-37
56. Дрібниця В. Порівняльний аналіз ППЗ з історії України та всесвітньої історії для загальноосвітніх навчальних закладів [Електронний ресурс] / В.Дрібниця. — Режим доступу : <http://archive.nbuv.gov.ua/e-journals/NarOsv/2007-2/07dvoznz.htm>
57. Електронний атлас з курсу історії України для 10 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Історичні карти, коментарі, ілюстрації, відео сюжети, запитання для самоперевірки, конструктор уроків. ЗАТ «Інститут передових технологій». — 2006.
58. Єфіменко Т. М. Використання інформаційно комунікаційних технологій у процесі вивчення історії та правознавства / Т. М. Єфіменко // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 7. — С. 25–31
59. Жадаєв Д. Применение ИКТ в преподавании истории в школе [Електронний ресурс] / Д. Жадаєв — Режим доступу: <http://www.history.perm.ru/modules/smartsection/print.php?itemid=13>
60. Жаріков В. З досвіду використання мультимедійних технологій на уроках історії // Історія в школах України. — 2010. — № 9. — С. 13–15
61. Жерлыгина С.П. Использование компьютерных технологий в преподавании истории // Преподавание истории в школе.-2002.-№8.-С.67-69
62. Журавлев А. В. Использование новых информационных технологий на уроках истории [Електронний ресурс] / А. В. Журавлев. — Режим доступу : <http://www.rusedu.info/Article79.html>.
63. Завієна Н. Комп'ютеризація освіти в психолого–педагогічній літературі // Рідна школа.-1999.-№7-8.-С.59-63
64. Задорожній М.І. Інформаційні технології навчання в загальноосвітній школі // Комп'ютерне моделювання та інформаційні технології в освітній діяльності: Збірник наукових праць. — Кривий Ріг: Видавничий відділ КДПУ, 1999.- С.158-168
65. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки» // <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=537-16&p=1277674139504567>
66. Зернецька О.В. Національні антикризові стратегії і громадське телерадіомовлення (досвід США) [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://soskin.info/ea/2010/3-4/201028zmist.html>

67. Иванов В. Microsoft Office System 2003: Учебный курс. СПб.: Питер; Киев, Издательская группа ВНУ, 2004. — 640 с.
68. Иванова Е. О. Использование Интернет-ресурсов в образовательных целях (на основе анализа зарубежного опыта) [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.gpntb.ru/win/inter-events/crimea2001/tom/sem1/Doc31>. HTML
69. Информатика и информационные технологии. (Учебное пособие) Под ред. Романовой Ю.Д. — М. 2008, 3-е изд., 592с.
70. Информатика. Практикум по технологии работы на компьютере. (Учебное пособие) Под ред. Макаровой Н.В. — 2-е изд. — М., 2005. — 256с.
71. Ігнатова О.М. Дидактичні можливості Інтернет-технологій [Електронний ресурс] / О.М. Ігнатова.— Режим доступу: http://www.nbuu.gov.ua/portal/soc_gum/Sitimn/2009_21/Dudakt_mojl_inter_net_tehnologii.pdf
72. Информатизация средней освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / [Н. В. Вовковінська, Ю. О. Дорошенко, Л. М. Забродська та ін.]; за ред. В. М. Мадзігона, Ю. О. Дорошенка. — К. : Педагогічна думка, 2003. — 272с.
73. Информатика. Навчальна програма для учнів 10-11-х класів загальноосвітніх навчальних закладів. Рівень стандарту. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua/main.php?query=education/average/prog12>
74. Информатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Посібник. / за ред. О.І.Пушкаря. — К. : Вид. центр «Академія», 2001. — 696 с.
75. Інформаційні технології і засоби навчання: [зб. наук. праць] / за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О. Жука. — К. : Атіка, 2005. — 272 с.
76. Кабанова Т. А. Тестирование в современном образовании. / Т.А.Кабанова, В.А.Новиков. Уч. пособие. — М.: Высшая школа, 2010. — 381 с.
77. Кадемія М. Ю. Інформаційно- комунікаційні технології навчання : словник-госарій / М.Ю. Кадемія, М.М. Козяр, Т.Є. Рак. — Львів : «СПОЛОМ», 2011. — 327с.
78. Карташова Л.А. Роль веб-технологій у підвищенні ефективності діяльності вчителів загальноосвітніх навчальних закладів // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2008. — № 5. — С. 19-22.
79. Карташова Л.А. Формування ІТ-готовності як нової якісної характеристики учителя суспільно-гуманітарних дисциплін. [Електронний ресурс] -Режим доступу: www.knlu.kiev.ua/?AC=361&pp=12

80. Кацун Ю. Освітнє мовлення: фахово й «без фанатизму» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/media/osvitnie-movlennya-fahovo-y-bez-fanatizmu>

81. Кінофрагменти на уроках історії [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://wiki.ciit.zp.ua/index.php/Кінофрагменти_на_уроках_історії

82. Комаров Ю. Використання мультимедійного комплексу у викладанні історії / Ю. Комаров // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — №2. — С. 36-38.

83. Комаров Ю.С. Мультимедийный урок: проблема эффективности [Електронний ресурс] / Ю.С. Комаров. — Режим доступу : <http://www.it-n.ru/Attachment.aspx?Id=579>.

84. Компьютер на уроках истории и обществознания: пособие для учителя / [А.И. Чернов, А.Ю. Морозов, П.А. Пучков, Э.Н. Абдулаев]. — М. : Просвещение, 2009. — 126 с.

85. Копотій В. В. Оцінювання інформаційних ресурсів Інтернет. [Електронний ресурс] — Режим доступу: http://www.kspu.kr.ua/wiki/index.php/Оцінювання_інформ_маційних_ресурсів_Інтернету

86. Костікова І.І. Формування культури інформаційно-комунікаційних технологій студентами [Електронний ресурс] / І.І. Костікова — Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/4569/>

87. Кочегарова Л. В. К вопросу о медиадидактике [Електронний ресурс] / Л.В. Кочегарова. — Режим доступу: http://it-n.ru/profil.aspx?Cat_no=692&d_no=26733

88. Кочегарова Л.В. Медиадидактика как направляющий вектор икт-компететности педагога / Л.В. Кочегарова // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: информатика и информатизация образования. — 2008. — №15. — С. 88-91

89. Кравченко Є.Г. Інформаційно-комунікаційна складова фахової компетентності вчителя-мовника. [Електронний ресурс] — Режим доступу: www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Nsod/2009_1/Kravchenko.pdf

90. Крузе Б.А. Мультимедийная компетентность учителя / Б. А. Крузе // Педагогическое образование и наука. — 2009. — № 6. — С. 82-85.

91. Крюкова О.П. Эффективная коммуникация между чителем и учащимся в учебной среде, опосредованной компьютером: проблемы и решения [Електронний ресурс] / О.П. Крюкова // Сборник научных трудов «Теория и практика коммуникации». Вестник Российской коммуникативной ассоциации, выпуск 2 ; под общей редакцией И. Н. Розинной. — Ростов/н-Д : ИУБиП, 2004. — 244 с. — С. 85–93. — Режим доступу : http://www.russcomm.ru/rca_biblio/k/krukova03.doc.

92. Куліков В.О. Пошук історичної інформації в інтернеті: Посібник для студентів історичних факультетів. — Харків: Вид-во ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2007. — 91 с.

93. Кутьин В.А. Опыт использования педагогического дизайна [Электронный ресурс] / В. А. Кутьин // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по повышению икт-компетентности». — Режим доступа: http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf с. 146-147.

94. Кушнерева Ю. Повышение мотивации к изучению истории и формированию навыков компьютерного пользователя // История. — 2001.-№17(Май) — С.2-3

95. Ладиченко Т. Електронний педагогічний програмний засіб в історії — новий крок в оволодінні навчальним матеріалом // Історія в школах України. — 2005. — №4. — С. 35-36

96. Лебедева, М.Б. Что такое ИКТ-компетентность студентов педагогического университета и как ее формировать? / М.Б. Лебедева, О.Н. Шилова // Информатика и образование. — 2004. — № 3. — С. 95-100

97. Левицкая А. А. Роль и значение веб-квеста в современном образовании / А. А.Левицкая, А. В. Федоров // Школьные технологии. — 2010. — № 4. — С.75-81.

98. Литвиненко О.О. Мультимедійне середовище: сутність та структура [Електронний ресурс] / О.О. Литвиненко. — Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/portal/SOC_Gum/VKhDAK/2011_32/V32-2-15.pdf

99. Литвинова С. Г. Інформатизація сучасної освіти // Інформатика в школі. — 2009. — № 9. — С. 16-18.

100. Литвинова С.Г. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності вчителя-предметника / С. Г. Литвинова / [Електронний ресурс] -Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em5/content/08lsgtso.htm>

101. Ловыгина Ю.И. Мультимедийные технологии педагогического дизайна [Электронный ресурс] / Ю. И. Ловыгина // Материалы Интернет-конференции «Основы педагогического дизайна и опыт его использования для проведения занятий в очной и заочной формах на курсах по повышению икт-компетентности». — Режим доступа : http://ito-center.ifmo.ru/download/05_.pdf с. 147-151

102. Лячина С. Информационные и коммуникативные технологи в школе // Народное образование. — 2000. — №7. — С.35-47

103. Макарова Т.Н. Использование компьютерных презентаций по истории и обществознанию [Электронный ресурс] / Т.Н. Макарова, Л.М. Симонова. — Режим доступа : http://www.naukapro.ru/new2007/4_003.htm

104. Малієнко Ю. Поважати тести (З досвіду роботи використання комп'ютерних тестових комплексів на підсумкових уроках з історії середніх віків). Всесвітня історія. 7 клас / Ю. Малієнко // Історія в школах України. — 2005. — №7. — С. 26-31.
105. Методика использования мультимедиа технологий на уроке [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://sch19.minsk.edu.by/main.aspx?uid=87101>
106. Минский М. Остроумие и логика когнитивного бессознательного / М.Минский // Новое в зарубежной лингвистике. — М. : 1988. Вып.23. — С. 281–304.
107. Мирошниченко В.О. Всесвітня історія. Тести для підготовки до ЗНО 2012 року. Частина II. / В.О.Мирошниченко, А.О.Федчиняк — Х. : Вид. група «Основа», 2012. — 108с. — (Б-ка журналу «Історія та правознавство». Вип.4 (100)).
108. Мисан В. До проблеми характеристики сучасного уроку історії / В.Мисан // Доба. — 2006. — № 1. — С. 1 — 8.
109. Мокрогуз О.П. ПК як універсальна складова оптимізації роботи вчителя (З практики запровадження комп'ютерних технологій на уроці історії) / О.П.Мокрогуз // Історія в школах України. — 2005. — №1. — С. 23-27
110. Мокрогуз О.П. До питання методики застосування мультимедійної презентації PowerPoint на уроках історії // Історія України. Шкільний світ. — 2010. — №11.
111. Мокрогуз О.П. Інноваційні технології на уроках історії / О.П.Мокрогуз. — Х. : Вид. група «Основа»: «Триада+», 2007. — 192 с.
112. Мокрогуз О.П. Методика застосування мультимедійних презентацій у навчанні історії старшокласників: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / О.П.Мокрогуз. — Бердянськ, 2010.
113. Морзе Н. Використання електронного підручника за умов класно-урочної системи навчання / Н.Морзе, В.Вембер // Компютер у школі та сім'ї. — 2008. — №7. — С. 25-30
114. Морзе Н. Як навчати вчителів, щоб комп'ютерні технології перестали бути дивом на уроці? / Н.Морзе [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://www.cipre.edu.ua>
115. Морозов М. Н, Герасимов А. В., Курдюмова М. Н. Совместная образовательная деятельность школьников на основе компьютерных сетей // Школьные технологии. — 2010. — № 1. — С. 79-83
116. Мультимедиа в образовании: специализированный учебный курс / Бент Б. Андерсен, Катя ван ден Бринк; авторизованный пер. с англ. — М. : Дрофа, 2007. — 159 с.

117. Настільна книга молодого вчителя історії та правознавства / Автори-укладачі І.П. Нікітіна, О.В. Галегова, Ю.О.Нікітін. — Х.: Вид-во «Ранок», 2010. — 256с.
118. Недзельська В.М. Деякі аспекти використання комп'ютера на уроках історії та правознавства // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2000. — №3. — С.37
119. Несторенко О. В. Інформаційне суспільство і масова інформаційна просвіта // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2004. — № 4. — С. 5-11.
120. Нетеча Я. Використання аудіовізуальних та мультимедійних засобів на уроках історії / Я. Нетеча // Історія України (Шкіл. світ). — 2006. — №10. — С. 10-15.
121. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под. ред. Е.С.Полат. — М. : Академия, 2000. — 272 с.
122. Оганесян А.Г. Опыт компьютерного контроля знаний // Дайджест педагогических идей и технологий. — 2001. — №1-2. — С.101-103
123. Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів / [за ред. Ю.І. Машбиця]. — К. : ІЗМН, 1997. — 264 с.
124. Охредько О. Історія та комп'ютер // Історія в школі. — 2000. — №5.-С.22-25
125. Охредько О. Комп'ютер на уроках історії // Історія в школах України. — 2001. — №4. — С.23-26
126. Патаракин Е. Д. Социальные сервисы Веб 2.0 в помощь учителю. — Москва, 2006. — 56 с.
127. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку <http://1to1.iteach.com.ua/metodych/pidtrymka/?pid=3634>
128. Пенчук І. Функціонально — жанрові особливості телевізійних освітніх програм [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Dtr_sk/2010_4/files/SC410_14.pdf
129. Пичугина А. Использование Интернет — технологий в учебном процессе. [Електронний ресурс] / А. Пичулина. — Режим доступу: <http://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/ispolzovanie-internet-tehnologiy-v-uchebnom-processe>
130. Підласий І. Комп'ютер на уроці / І.Підласий // Радянська школа. — 1991. — №8.- С.34-36
131. Подласый И. Сколько не повторяй «компьютеризация» // Народное образование. — 1990. — №12. — С.32-37.
132. Полянський П. Про переваги і вразливі місця електронних підручників [Електронний ресурс] / П.Полянський. — Режим доступу : http://osvita.ua/school/school_today/16840/

133. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г.Фрейман. — К.: Генеза, 2006. — 328 с.
134. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук. метод. посіб. — К.: Видавництво А.С.К., 2004. — 192 с.
135. Портал підготовки до незалежного оцінювання знань школярів // [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://test.svitosvit.ua/default.aspx?id=root>
136. Прессман Л. П. Основы методики применения экранно-звуковых средств в школе / Л. П. Прессман. — М. : Просвещение, 1979. — 176 с.
137. Про схвалення Концепції Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року [Електронний ресурс]: Розпорядження КМУ № 1722-р від 27.08.10 року. — Режим доступу: http://osvita.ua/legislation/Ser_osv/8835.
138. Проценко Г. О. Веб 2.0 — нові можливості Інтернету / Г.О. Проценко // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2007. — № 6. — С. 15-18
139. Рапуто А.Г. Развитие визуально-образного мышления и навыков эффективного применения средств мультимедиа у учителей предметников / А.Г. Рапуто // Информатика и образование. — 2007. — № 7. — С. 72–77.
140. Рева Ю.П. Вибір та оцінка програмного забезпечення для організації сучасного навчання // Комп'ютерне моделювання та інформаційні технології в освітній діяльності: Збірник наукових праць. — Кривий Ріг: Видавничий відділ КДПУ, 1999. — С.225-229.
141. Риквінд Й.Я., Могуліс Є.Д. Комп'ютер у школі. Книга для вчителя. — К.: Рад.шк.,1991.-191с.
142. Романцова Ю. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся. [Електронний ресурс] / Ю. Романцова — Режим доступу: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
143. Рыжкова Н.Г. Использование компьютерного учебника на занятиях по истории в школе.-2000.-№3.-С.52-53.
144. Сагман Стив. Microsoft Office 2003. Русская версия. Пер. с англ. Осипова А.И. — М.: ДМК пресс, 2004. — 544 с.
145. Свистунова Т. М. Проблема формування інформаційної культури школярів в умовах становлення Інтернет-суспільства // Інформатика в школі. — 2010. — № 12. — С. 2-12.
146. Селеменов С. В. Развивающая наглядность / С. В. Селеменов // Образование в современной школе. — 2003. — № 12. — С. 27-36

147. Селеменев С. Мультимедійний учебник по истории / С.Селеменев // Школьные технологии. — 2003. — №6. — С. 183-193.
148. Спірін О.М. Інформаційно-комунікаційні та інформатичні компетентності як компоненти системи професійно-спеціалізованих компетентностей вчителя інформатики / О. М. Спірін // [Електронний ресурс] Сайт Інституту інформаційних технологій і засобів навчання АПН України, 2007-2009. 23:15 23.02.2010. Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/3733/2/09somtio.htm>
149. Срібняк О. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку / О.Срібняк, О.Худобець // Історія України. — 2008. — № 37. — С. 10 — 12; № 38. — С. 11 — 13; № 39. — С. 9 — 11.
150. Старєва А.М. Методика навчання суспільствознавства: навч.-метод. посібник / А.М. Старєва. — Миколаїв: ОППО, 2012. — Кн.2. — 176с.
151. Створюємо свою першу сторінку [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://nachni.in.ua/2urok_html.html
152. Стельмах Б. Дистанційне навчання. Онлайн уроки. [Електронний ресурс] / Б. Стельмах. — Режим доступу: <http://shkola.lviv.ua/2009/11/19/distancijna-osvita-onlajn-uroki/>
153. Степанищев А.Т. Методика преподавания изучения истории: Учебное пособие для студентов высших заведений. В 2ч. — М.: Гуманист.изд.центр ВЛАДОС, 2002. — 208с.
154. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с комп'ютером // Народное образование. — 2003.-№2.- С.145-151.
155. Страдлінг Роберт. Багаторакурсність у викладанні історії. Посібник для вчителя. — Видавництво Ради Європи. — [Б. м.], [Б. р]. — 65с.
156. Стратегия модернизации содержания общего образования. Материалы для разработки документов по обновлению общего образования. — М., 2001. — С.12-13.
157. Студеникин М.Т. Методика преподавания истории в школе: Учебное пособие для студентов высших заведений.- М.: Гуманист. изд. центр ВЛАДОС, 2002 — 240с.
158. Субботина В. В. Интеграция и компьютеризация на уроках истории / В.В. Субботина // Преподавание истории в школе. — 2006. — №4. — С. 25-31.
159. Тарасенко О. Роздуми про нагальність застосування інноваційно- інформаційних технологій в освіті / О. Тарасенко // Історія України. — 2007. — №39. — С. 8-12
160. Теорія і практика запровадження компетентнісного підходу до навчання історії в школі: Колективна монографія / К.Баханов, С.Баханова, О.Барнінець, Н.Венцева, О.Гуренко, Д.Десятов, Г.Кашкар'юв,

В.Мирошниченко, О.Мокрогуз, В.Нишета, А.Федчиняк / За заг. ред. д. пед. наук, проф. К.Баханова. — Донецьк: ЛАНДОН-XXI, 2012. — 520с.

161. Тороп В. В. Проблема использования информационных технологий в преподавании предметов социально-гуманитарного цикла // Преподавание истории в школе. — 2007. — № 2. — С. 5-8

162. Тукало М. Д. Мультимедійні системи навчання як новий методологічний засіб інтерактивного навчання на уроках хімії [Електронний ресурс] / М. Д. Тукало. — Режим доступу: <http://www.nbuu.gov.ua/e-journals/ITZN/em4/content/07tmdcol.htm>

163. Уваров А. Ю. Педагогический дизайн за рубежом: основные понятия и определения [Електронний ресурс] / А. Ю. Уваров. — Режим доступу : http://sputnik.master-telecom.ru/Docs_24/Ped.jurnal/Vio/Vio_13/cd_site/Articles/art_1_13_1.htm.

164. Уваров А.Ю. Создание учебных материалов с учетом принципов эффективного учения [Електронний ресурс] / А. Ю. Уваров. — Режим доступу : vio.fio.ru/vio_10/cd_site/articles/art_1_19_1_3.htm.

165. Фанталов А. Современная игра в солдатики [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.indi-an.20fr.com/games.htm>.

166. Фельдт А. Компьютерные игры: обучение или развлечение? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://his.1september.ru/2003/43/25.htm>

167. Фоменко А. Деякі підходи до розробки і створення навчальних комп'ютерних програм(комп'ютерних посібників) з історії //Історія в школах України. — 2003. — №1. — С.21-25

168. Фоменко А., Пометун О. Сучасні комп'ютерні навчальні програми з історії та підходи до їх використання на уроках // Історія в школах України. — 2002. — №3. — С.26-30

169. Фоменко А.В. Комп'ютер як засіб організації навчально — пізнавальної діяльності учнів на уроках історії (на матеріалах історії стародавнього світу): Автореферат — диск: К. — 2003. — 18с.

170. Фролов И.М. Энциклопедия Microsoft Office 2003 / И.М. Фролов. — М.: Бук-пресс, 2006. — 912с.

171. Хворостенко С. Чи прийде інформатизація навчання в кабінет історії? [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://www.iat.kiev.ua/index.php?page_id=76

172. Христіанінов О.М. Мультимедійні технології у навчальному процесі вищої школи / О. М. Христіанінов // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. — 2007. — № 2. — С. 78–85.

173. Худобець О. Microsoft PowerPoint як інструментальне середовище вчителя історії // Історія та правознавство. — 2006. — №5. — С.25-27

174. Худобець О. А. Використання технології презентацій в практичній роботі шкільного вчителя історії / О.А. Худобець, Ю.Н. Чебослаєв // Історія та правознавство. — 2005. — № 25. — С. 19-21.
175. Худобець О. Інтернет і підліток — культура спілкування та залежність // Історія України. — 2006. — № 19. — С. 15-18
176. Худобець О. Новітні інформаційні технології: навчити учителя // Історія України. — 2006. — № 17. — С. 18-22
177. Худобець О.А. Активізація інтересу учнів до історії за допомогою комп'ютерних ігор // Історія в середніх і вищих навчальних закладах України. — 2005. — №2. — С. 44-46.
178. Худобець О.А. Використання комп'ютерного супроводу на уроках історії стародавнього світу в 6 класі / О. А. Худобець // Історія в школах України. — 2006. — № 8. — С. 33–36.
179. Худобець О.А. Доповнити, а не підмінити: З досвіду роботи щодо застосування презентаційних технологій при проведенні уроків історії / О.А.Худобець // Історія в школах України. — 2005. — №3. — С. 2-5.
180. Хуторской А. Практикум по дидактике и современным методам обучения. — Санкт-Петербург, 2004. — 539 с.
181. Цимбаленко Г, Щербаченко В. Розвиток громадянської культури учнів за допомогою Інтернет-форумів // Вісник програм шкільних обмінів. — 2004. — №22. — С. 14-19
182. Чельшкова М. Б. Теория и практика конструирования педагогических тестов./ М. Б. Чельшкова. Уч. Пособие. — М.: Логос, 2002. — 432 с.
183. Чернов А. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания /А.Чернов // Преподавание истории в школе. — 2001.- №8.- С.40-46.
184. Чернов А.І. Мультимедійний кабінет історії: оснащення, зміст і перспективи розвитку // Викладання історії в школі. — 2008. — № 3. — С. 7-8
185. Эргодизайн [Електронний ресурс].— Режим доступу: http://www.rosdesign.com/design_materials/ergodesign.htm.
186. Ярошук Л. Основи педагогічних вимірювань та моніторингу якості освіти: навч. посіб. /Л.Ярошук. — Бердянськ: Видавець Ткачук О.В., 2010. — 248 с.
187. Яруга В. Тайнственная паутина: Учителю истории об Интернете / В.Яруга // История (Первое сентября). — 2003. — №18. — С. 1-7.
188. Ястребов Л.И. Классификация презентаций [Електронний ресурс] / Л. И. Ястребов. — Режим доступу: <http://www.openclass.ru/sites/default/files/33-7.doc>

ДОДАТКИ

Додаток 1

Корисні посилання

- <http://dissertant.com.ua/links.htm> — Ресурс для аспірантів та здобувачів наукового ступеня
- <http://osvita.tv/m-search.htm> — Все для здобувача наукового ступеня
- <http://ualib.net/poshuk.htm> — Каталог авторефератів дисертацій
- <http://ukrdiser.com/> — Віртуальна бібліотека аспіранта
- <http://search.ukrlibrary.org/cgi-bin/search.pl> — Поиск диссертаций (Украина)

Повнотекстові електронні версії журналів. Україна

- Актуальні проблеми економіки <http://www.nam.kiev.ua>
- Бизнес и безопасность <http://www.bsm.com.ua>
- «Вісник Національної Академії Наук України» <http://www.visnyk-nanu.kiev.ua>
- «Громадські ініціативи» <http://www.civic-initiatives.org.ua>

Повнотекстові електронні версії журналів. Росія

- Еженедельник, газета http://www.akdi.ru/id/izdania/e_life/id.htm
- Адвокат <http://www.aha.ru/~laweco>
- Библиография <http://www.bookchamber.ru/bibliography>
- Боевое искусство планеты <http://www.woin.ru>
- «Вестник Российского гуманитарного научного фонда» <http://www.rfh.ru/vestnik.asp>
- «Вестник Российского философского общества» <http://www.logic.ru/~phil-soc>
- «Власть» («Коммерсантъ») <http://www.kommersant.ru/k-vlast>
- «Вопросы психологии» <http://www.voppsy.ru>
- «Вопросы экономики» <http://www.vopreco.ru>
- «Директор школы» <http://www.direktor.ru>

Повнотекстові електронні версії газет. Україна

- Аргументы и факты (Украина) <http://aif.ukr.info>
- «Галицькі контракти» <http://www.gc.lviv.ua>
- «Голос України» <http://uamedia.visti.net/golos>
- «День» <http://www.day.kiev.ua>
- «Зеркало недели» <http://www.zerkalo-nedeli.com>
- «Молодь України» <http://uamedia.visti.net/mu>
- «Сегодня» <http://today.viaduk.net>
- «Факты и комментарии» <http://www.facts.kiev.ua>
- «Хрещатик» <http://www.kreschatic.kiev.ua>

Бібліотеки в Інтернет. Україна.

- Національна парламентська бібліотека України <http://www.nplu.org/article.php?id=2>
- Національна бібліотека України ім. В.І.Вернадського <http://www.nbuv.gov.ua/>
- Наукова бібліотека ім. М.Максимовича Київського національного університету імені Тараса Шевченка <http://www.library.univ.kiev.ua/ukr/title4.php3>
- Бібліотечні Інтернет — ресурси Верховної Ради України <http://www.library.univ.kiev.ua/ukr/title4.php3>
- Центральна наукова бібліотека Харківського національного університету ім. В.Н.Каразіна <http://www-library.univer.kharkov.ua/ukr/index.htm>
- Наукова бібліотека Національного університету «Києво-Могилянська академія» <http://www.library.ukma.kiev.ua/>
- Наукова бібліотека Львівського національного університету імені Івана Франка <http://library.lnu.edu.ua/bibl/>
- Наукова бібліотека Донецького національного університету <http://library.donnu.edu.ua/>
- Наукова бібліотека Запорізького державного університету <http://library.zntu.edu.ua/>
- Дніпропетровська обласна універсальна наукова бібліотека <http://www.libr.dp.ua/>
- Книжкова палата України <http://www.ukrbook.net/>
- Бібліотека Сумського державного університету <http://library.sumdu.edu.ua/>

Бібліотеки в Інтернет. Росія.

- Російська державна бібліотека <http://www.rsl.ru>
- Всеросійський інститут наукової і технічної інформації (ВІНІТІ) <http://www.viniti.ru>
- Інститут наукової інформації з суспільних наук РАН <http://www.inion.ru>
- Державна публічна науково-технічна бібліотека Росії <http://www.gpntb.ru>
- Всеросійська державна бібліотека іноземної літератури ім. М.І. Рудоміна <http://www.libfl.ru>
- Державна наукова педагогічна бібліотека ім. К.Д. Ушинського <http://www.gnpbu.ru>
- Державна центральна наукова медична бібліотека <http://www.scsml.rssi.ru>

- Юридична наукова бібліотека <http://lawlibrary.ru>
- Російська державна бібліотека з мистецтва <http://www.artlib.ru>
- Бібліотека Московського державного технічного університету ім. М. Баумана <http://library.bmstu.ru>
- Бібліотека Московського інженерно-фізичного інституту <http://www.library.mephi.ru>
- Електронна бібліотека Московського державного університету економіки, статистики та інформатики (МГУЕСiI) <http://www.ibc.mesi.ru>
- Бібліотека-читальня ім. І.С. Тургенєва <http://www.turgenev.ru>
- Російська національна бібліотека <http://www.nlr.ru>
- Бібліотека Санкт-Петербурзького університету <http://www.unilib.neva.ru>
- Санкт-Петербурзька центральна міська бібліотека для сліпих <http://www.gbs.spb.ru>
- Наукова бібліотека Державного Руського музею <http://www.rml.org.ru>
- Національна бібліотека Республіки Татарстан <http://kitap.kcn.ru>

Енциклопедії, словники та довідники

<http://www.slovyk.org.ua/>

Українсько-Російсько-Польсько-Білорусько-Англійський словник

<http://dic.academic.ru/>

Словники і енциклопедії ON-LINE

<http://mega.km.ru/megabook2/>

Енциклопедія КМ (найбільша у світі)

<http://www.krugosvet.ru/>

Енциклопедія «Кругосвет»

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

Енциклопедія УСЕ

Органи державної влади в Україні

<http://ssu.gov.ua/>

Служба безпеки України

<http://www.rainbow.gov.ua/>

Рада національної безпеки і оборони України

<http://www.president.gov.ua/>

Президент України

<http://www.bank.gov.ua/>

Національний банк України

<http://www.minfin.gov.ua/>

Міністерство фінансів України

<http://www.mon.gov.ua/>

Міністерство освіти і науки України

<http://www.mfa.gov.ua/>
Міністерство закордонних справ України
<http://www.ccu.gov.ua/>
Конституційний Суд України
<http://www.kmu.gov.ua/control/>
Кабінет Міністрів України
<http://www.ukrstat.gov.ua/>
Державний комітет статистики України
<http://www.archives.gov.ua/>
Державний комітет архівів України
<http://www.sta.gov.ua/>
Державна податкова адміністрація України
<http://www.scourt.gov.ua/>
Верховний Суд України
<http://www.rada.gov.ua/>
Верховна Рада України

Додаток 2

Інтернет-адреси сайтів на яких розміщені мультимедійні презентації з історії

- <http://teacherjournal.com.ua/shkola/istorya-ta-pravoznavstvo.html>
Учительський Журнал он-лайн — Історія та правознавство

- http://holodnyak-anna.at.ua/load/prezentaciji_z_istoriji_ukrajini/8
Творча скарбничка вчителя історії

- <http://studentshelper.org.ua/index.php?do=cat&category=storya> Колекція презентацій

- http://www.voipoppp.vn.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=192:2010-05-17-06-04-10&catid=72:kafuprosv&Itemid=99 Відео-матеріали (презентації) до уроків з історії світової та української художньої культури

- <http://prezentcui.at.ua/index/istorija/0-11> Презентації. Історія

- http://notatka.at.ua/load/prezentaciji_do_urokiv_istoriji/2 Презентації до уроків історії — Каталог файлів — Записник сучасного вчителя

- http://www.danilova.ru/storage/present_istoriya.htm Кладовая — Презентації Power Point — Презентації по истории

- <http://pedsovet.su/load/130> Презентации раздела «История и обществознание»

- http://valyakodola.ucoz.ru/load/prezentaciji_do_urokiv/prezentaciji_do_urokiv_istoriji/12 Презентації до уроків історії — З думкою про учня — uCoz

- <http://history.uspu.ru/presentation/section/1> Презентации по истории. Исторический факультет УрГПУ

- http://oipoppp.ed-sp.net/component/option,com_dcr/catid,509/Itemid,50/ http://oipoppp.ed-sp.net/component/option,com_dcr/catid,510/Itemid,50/ Черкаський освітянський портал — Колекція цифрових ресурсів

- http://osvita.ua/school/lessons_summary/history_ukraine/ Історія України. Конспекти та розробки уроків — Освіта.UA

Історичні фільми**А**

- Агора (фільм 2009)
Адмірал (фільм 2008)
Александр (Александр Македонський) (фільм 2004)
Атака легкої кавалерії (фільм 1968)
Атілла завойовник (фільм 2001)

Б

- Балада про доблесного лицаря Айвенго (СРСР) (фільм 1982)
Балтійське небо (фільм 1960)
Безумство короля Георга (фільм 1994)
Битва за космос (серіал ВВС), (4 серії), (фільм 2005)
Битва за нашу Радянську Україну (док. фільм 1943)
Битва при Червоних Кручах (фільм 2008)
Білий вибух (фільм 1970)
Богдан Хмельницький (фільм 1941)
Богдан-Зиновій Хмельницький (фільм 2008)
Бойовий кінь (фільм 2011)
Бойові фортеці. Дувр, Крак де Шевальє, Конві, Малага, Мальборк, Шато-Гайар / Battle Castle. (док. серіал 2012)
Брестська фортеця (фільм 2010)
Буря над Європою. Кочові племена / Sturm über Europa (фільм 2002)

В

- В бій ідуть одні «старики» (фільм 1973)
Ватерлоо (фільм 1970)
Варшавська битва 1920 року (фільм 2011)
Велика війна (док. серіал), (фільм 2010)
Велика Індія. Таємниця Тадж-Махала / Great India. Secrets of the Taj Mahal (2009)
Велике Розселення Людини (ВВС) / Human Journey (5 серій) (фільм 2009)
Великий Медічі: лицар війни (фільм 2001)
Величне століття. Роксолана (Туреччина) (серіал 2011-2012)
Від Бугу до Вісли (фільм 1980)
Війна і мир (4 серії 1965-67 рр.)

Війна і Цивілізація / War and Civilisation (док. серіал), (1998)
Вігер, що гойдає верес (фільм 2006)
Владика Андрей (фільм 2008)
Вогнем і Мечем (фільм 1999)
Вся правда про Ганнібала / The True Story of Hannibal (док. фільм 2004)

Г

Гагарін. Перший у космосі (Росія) (фільм 2013)
Ганді (фільм 1982)
Генерали проти генералів (Громадянська війна 1917р.), (4 серії), (док. серіал 2011)
Географічні відкриття / Voyages of Discovery (цикл фільмів 2006)
Гітлер: Сходження диявола (фільм 2003)
Гладіатор (фільм 2000)
Голод-33 (фільм 1991)
Графиня де Монсоро (серіал) (1997)
Гумбольдт — дослідник Південної Америки (док. фільм 2007)

Д

Данило — князь Галицький (фільм 1987)
Джеронімо: Американська легенда (фільм 1993)
Джон Ф. Кеннеді: Постріли у Далласі (фільм 1991)
Дивовижна легкість / Amazing Grace (фільм 2006)
Дорога на Січ (фільм 1995)
Друга світова війна. День за днем. (96 серій), (док. серіал 2005)

Е

Елізабет: Золота доба (фільм 2007)

Ж

Жанна д'Арк (фільм 1999)
Життя і смерть в Помпеях / Pompeii — Celler of Skeletons (док. фільм 2010)
Жнива розпачу (фільм 1985)
Жуков (фільм 2012)

З

Заборонені теми історії (цикл док. фільмів «Запретные темы истории» Фонда развития науки «III тысячелетие» А.Склярова) (2008-2012)
Забутий вождь. Олександр Керенський (док. фільм 2012)

Закоханий Шекспір (фільм 1998)
Залізна леді (фільм 2011)
Змова проти корони (фільм 2004)
Золотий вересень. Хроніка Галичини 1939-1941 (док. фільм 2010)

И

История мира за два часа / History of the world in 2 hours (фільм 2011)
История России. XX век. (Док. сериал), (86 серій), (фільм 2007-11)

І

Іерусалим — центр світу / Jerusalem — center of the world (2 серії),
(док. фільм 2009)
Імперія (фільм 2005)
Ісус. Бог і людина (фільм 1999)

К

Карти: Влада, грабунок та володіння (ВВС), (сериал 2010)
Катинь (фільм 2007)
Клеопатра (фільм 1963)
Конкістадори / Conquistadors (3 серії) (док. сериал 2001)
Конфуцій (фільм 2010)
Королева Марго (сериал) (1996)
Король танцює (фільм 2000)
Кремлівські таємниці XVI століття (1991)
Кремль 1812. Врятовані скарби (док. фільм 2012)
Криваве розлучення (Розпад СРСР) (док. фільми 2009)
Кромвель (фільм 1970)

Л

Лев узимку (фільм 2003)
Легенда про княгиню Ольгу (фільм 1984)
Леді Джейн (фільм 1986)
Ленінград (фільм 2007)
Лицарський замок (фільм 1990)
Лінкольн (фільм 2012)
Людовік XV: Черне сонце / Louis XV, le soleil noir (2009)

М

Микита Хрущов. Голос з минулого (док. фільм 2012)
Мій шлях / Mai wei (фільм 2011)

Місія (фільм 1986)
Мовчання Жанни / Jeanne captive (2011)
Молитва за гетьмана Мазепу (фільм 2001)
Монголія: у тіні Чингісхана (док. фільм 2010)
Московський Кремль. Дев'ять віків. (док. фільм 1994)

Н

На Київському напрямку (фільм 1968)
Нацизм: попередження історії / BBC (док. фільм 1997)
Невідома Україна. Золоте Стремено (Цикл док. фільмів 1993)
Незабутній 1919 рік (фільм 1952)
Незнаний Голод (фільм 1983)
Новая земля / Nova zembla (2011)
Нормани / The Normans (док. серіал 2010)

О

Олександр. Невська битва (фільм 2008)
Олександрія: Велике місто / Alexandria: The Greatest City (док. фільм 2010)
Орда (фільм 2012)
Османська імперія проти християн / Ottomans versus Christians (док. серіал 2011)
Останній самурай (фільм 2003)
Откровення пірамід / La revelation des pyramides (док. фільм 2009)

П

Падіння останньої імперії / 1911 / Xinhai geming (2011)
Падіння «Чорного яструба» (фільм 2001)
Перемога на Правобережній Україні (док. фільм 1944)
Перл-Харбор (фільм 2001)
Петро I. Заповіт (фільм 2011)
Подвиг розвідника (фільм 1947)
Подорож у часі (Шкала часу) / BBC: Time Watch (фільми 2006-2009)
Полтавська баталія. 300 років потому (док. фільм 2008)
Промова короля (фільм 2010)
Прощавай, моя королево (фільм 2012)

Р

Распутін (фільм 1996)
Рим (телесеріал) (22 серії) (2005-2007)
Римська імперія: Нерон (фільм 2004)

Росія і Захід. Духовно-історичні уроки (фільм 2012)
Рузвельт. Правити світом (док. фільм 2006)
Русь. Від заходу до світанку (фільм 2012)

С

Свої (фільм 2004)
Середні віки / Il Medioevo. (док. фільми 2008)
Син полку (фільм 1946)
Спартак (фільм 1960)
Список Шиндлера (фільм 1993)
Стародавні єгиптяни / Ancient Egyptians (док. серіал 2003)
Стародавні Олімпіади: нехай розпочнуться ігри (док. фільм 2004)
Стародавня Русь: Відроджена правда (2009)
Сходинки цивілізації: Таємниці минулого / Secrets in the Dust (6 серій) (2010)

Т

Таємниці царя Боспора (док. фільм 2010)
Таємниця Архімеда / Archimedes' secret (док. фільм 2002)
Тарас Бульба (фільм 2009)
Тевтонські лицарі / Teutonic Knights (док. фільм 2011)
Титанік. Справу закрито / Titanic. Case Closed (док. фільм 2012)
Той, хто пройшов крізь вогонь (фільм 2011)
Той, що танцює з вовками (фільм 1990)
Тринадцятий воїн (фільм 1999)
Тринадцять днів (Карибська криза) (фільм 2000)
Триста спартанців (фільм 2007)
Троя (фільм 2004)
Тутанхамон. Таємниці юного фараона / Tutankhamun (док. фільм 2007)
Тюдори (серіал) (The Tudors, 2007 — 2010)

У

Убивство Медічі (епоха Відродження) / The Medici Assassination (док. фільм 2005)
Україна. Народження нації (4-серійний фільм 2008)

Х

Холодна війна / CNN Cold War. (24 серії), (док. серіал 1998)
Хоробре серце (фільм 1995)
Хрестові походи / BBC (док. фільм 1995)
Хрестоносці (фільм 2004)

Ц

Царство небесне (фільм 2005)

Ч

Че Гевара (фільм 2005)

Черчилль (фільм 2002)

Чингісхан. Великий Монгол (фільм 2007)

Чудеса інженерії: Панамський канал / National Geographic (фільм 2011)

Ю

Юлій Цезар (фільм 2012)

Юність Петра (фільм 1980)

Я

Як створювались імперії. Ацтеки, Британія, Візантія, Греція, Єгипет, Карфаген, Китай, Майя, Наполеон, Персія, Рим, Росія, Світ Да Вінчі / Engineering an empire. (док. серіал 2005-2008)

Ярослав Мудрий (фільм 1981)

1453 Завоювання (фільм 2012)

1492: Завоювання раю (фільм 1992)

1812 — Перша Вітчизняна (Первая Отечественная) (док. фільм 2011)

1812. Бородіно (док. фільм 2012)

18-14 (2007)

38-я паралель (фільм 2004)

Додаток 4

**Телерадіоканали,
що мають найбільший освітній потенціал
(у контексті навчання історії).**



Перший Національний — загальнодержавний український ефірний телеканал. На цьому каналі демонструється велика кількість інформаційно-публіцистичних програм патріотичного спрямування. Час від часу з'являються художні та документальні фільми на історичну тематику.



Мега — український телеканал з великою кількістю науково-популярних фільмів на різну історичну тематику (як іноземного так і вітчизняного виробництва). Ще на телеканалі демонструються розважальні, змагальні та ігрові формати програм для тих, хто прагне знати більше про людину та її можливості.



Культура. На цьому українському телеканалі представлені: новини культури; культурно-художнє життя України: прем'єри, виставки, презентації книг, музейні новини, художні акції й інше; висвітлення державних процесів, консолідації суспільства; питання євроінтеграції; програма «Скрижалі нашої історії»; передачі про видатних культурних, політичних і суспільних діячів минулого; новий об'єктивний погляд на історичні події й фігури.



Карусель — український телеканал для дітей. Телевізійний проєкт для дітей та юнацтва, створений на базі найбільших виробників дитячого телевізійного продукту, за сприяння провідних психологів, педагогів, авторів інноваційних освітніх програм. Карусель — це яскравий калейдоскоп з кращих освітніх та розважальних шоу, улюблених фільмів і мультфільмів, веселих вікторин та ігрових проєктів. У захоплюючій і доступній формі унікальні передачі, що поєднують освітні, розвиваючі та ігрові елементи, навчають юних телеглядачів, активізують творчі здібності і розширюють кругозір.



Перший-Український-Інформаційний

5 канал — всеукраїнський інформаційний телеканал, створений за стандартами «Бі-бі-сі». Відмінною особливістю є щогодинні випуски новин і гостьові студії. Канал транслює новини, аналітичні програми (Машина часу, Сильні люди, Велика політика, Не перший погляд), публіцистику і документальне кіно.



Рада — український телеканал, що транслює засідання Верховної Ради України та програми аналітико-політичного спрямування. Важливий для всіх, хто цікавиться формуванням законодавства України і тенденціями в політиці. Голосування, виступи депутатів, ухвалення найважливіших законопроектів. Найбільш офіційний канал України.



Петро. Разом з телеканалом «Петро» ви пригадаєте найяскравіші моменти з історії нашої країни, побачите програми, фільми і телеспектаклі з «золотого фонду» вітчизняного телебачення, зустрінетеся з телеперсонажами 50-90-х рр.. ХХ ст.



Канал «National Geographic» — супутниковий телеканал, що розповідає про дивовижні народні звичаї, надзвичайні здібності тварин і птахів, гіпотези про походження людини і дослідження тектонічних зсувів, проблему глобального потепління і впливу інформації на воду. Тільки найяскравіші зйомки, тільки наукові факти. Все, чим ми дихаємо, що нас оточує, де ми живемо. Все про планету Земля.



Да Вінчі (Da Vinci Learning) — один з найкращих супутникових освітніх телеканалів у світі, що привносить у ваш дім пізнання, найцікавіші розваги та натхнення. Команда Da Vinci Learning вірить, що кожному кортить дізнатися про те, як влаштовано наш світ і про природу речей у ньому. Саме тому канал допомагає у процесі навчання: освіта без примусу, просто під час перегляду телевізора. Місія Da Vinci Learning — зробити перегляд телевізора важливим досвідом кожен день та для кожного.



Viasat History — супутниковий телеканал, що надає можливість самому долучитися до історії людства. Він відкриває безліч епохальних віх і героїчних подвигів, наукових відкриттів і культурних подій. Він розкриває хід розвитку цивілізацій і піднімає завісу таємниць. Він дивує винахідливістю, цілеспрямованістю, ідеалізмом, а інколи і жорстокістю наших предків. Так цікаво самому пережити події, які назавжди змінили світ!



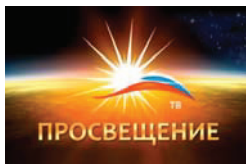
Discovery Channel — відомий телевізійний канал Великобританії, який охоплює весь наш світ. Країни і народи, їхня своєрідна культура і рідкісні звичаї, скарби стародавніх міст і подорожі у найвіддаленіші і загублені куточки земної кулі. Так цікаво поглянути на доквілля, відкрити у ньому нові горизонти, порівняти його зі своїм сприйняттям! Пізнавально, яскраво, емоційно, динамічно, легко.



Discovery Science. Унікальні дослідження, приголомшливі відкриття, геніальні винаходи, неповторні експерименти у всіх сферах життя. Від атома до Всесвіту, від техніки до психології, від мікрона до вулкана. Канал відповідає на запитання, які були нерозкритими впродовж століть. Канал для тих, хто хоче знати таємниці грандіозного доквілля. Discovery Science — канал про минуле і майбутнє.



Перший освітній (СГУ Первый образовательный (Росія)) — загальноросійський освітній телеканал Сучасної гуманітарної академії, що орієнтується на пропаганду загальнонародських цінностей. Телеканал транслює тільки оригінальні телепрограми власного виробництва. На сьогоднішній день у його ефірі в рамках передачі «Телекурси» показано більше 5 000 уроків з різних дисциплін. Презентовано більше 2 000 авторських програм, які ведуть академіки, доктори наук і фахівці-практики.



«ПРОСВЕЩЕНИЕ» (укр. ПРОСВІТА) — російський національний освітній телевізійний канал. Основною ідеєю телеканалу є розвиток суспільства й кожної людини окремо. Керівництво поставило на центральне місце висвітлення подій, що пов'язані з розвитком освіти, науки й культури. Ефір телевізійного каналу заповнений великою кількістю соціальних, освітніх і наукових телепрограм.



Телеканал «Урок Дома» — це єдиний у Росії, загальнодоступний телеканал з підготовки до ЄДЕ (ЕГЭ), розрахований на широку аудиторію учнів, викладачів середніх шкіл і гімназій, абітурієнтів, що вступають у вищі й середні навчальні заклади.



Наука 2.0 — російський науково-популярний освітній телеканал про досягнення науки. Ефір каналу складається із документальних та науково-популярних фільмів, лекцій, дискусій та пізнавальних інтермедій (міжпрограмних форматів). Більшу частину ефіру (близько 70%) займають програми власного виробництва, з доданням архівних програм ВГТРК. Близько третини ефіру (30%) складають іноземні документальні фільми (виробництва BBC, OffTheFense, Parthenon).



Прорив — українська радіостанція. Соціально-пізнавальні програми: Пізнаваймо Україну разом, Історичні факти, Це пам'ятає країна, Культ особи та ін.



Ера FM — українська радіостанція. Програми: Історії з історії, Соціум, Світ у подвійному фокусі. Економічний коментар та ін.

Мультиплікаційні та анімаційні фільми на історичну тематику

Серія. Всемирная история. Древний человек

Всемирная история. Древний Египет

Всемирная история. Вавилон

Всемирная история. Древняя Греция (*Режисер серії: Роберт Саакянц*).

Країна. Історія українських земель (Виробництво телеканалу «Інтер» та студії «Бабич-дизайн». (2005-2009 рр.))

Київ (10 серій), Волинь (10 серій), Велика вітчизняна війна (25 серій), Крим (20 серій), Центральна Україна (15 серій), Південна Україна (10 серій), Чернігів (5 серій), Донбас (5 серій), Слобожанщина (15 серій), Козаки (20 серій), Львів (25 серій), Одеса (14 серій), Галицько-Волинське князівство (9 серій).

Анімаційний фільм «Історія держави Російської» (рос. «История государства Российского»).

Анімаційний фільм «Час перемоги» (рос. «Время победы»)

Царство / Королівство (Виробництво: Японія, 2012); режисер: Камія Дзюн.

Боевые страницы (1939)

Православний мультфільм про Куликовську битву.

Дмитро Донський Битва Пересвета з Челубеєм

Олександр Пересвет, інок-воїн

Сказання про Ігорів похід

Сильні духом міцніші стіни

Солдатська лампа

Православний мультфільм про Куликівську битву.

Пересвет

Дмитро Донський Битва Пересвета з Челубеєм

Лебеді Непрядви

Сказання про Ігорів похід

Сильні духом міцніші стіни

Солдатська лампа

Солдат і сад

Князь Володимир

Велика естафета

Тополя: Т.Г. Шевченко

Все про козаків (1967-1995)

Додаток 6

Комп'ютерні ігри на історичну тематику

1. **World of Tanks** (рос. Мир танков) (укр. Світ танків) (2010) — комп'ютерна гра, клієнтська масова онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного танкового симулятора в історичному сеттинзі Другої світової війни, розроблена білоруською студією Wargaming.net. Розробниками гра позиціонується як MMO-екшен з елементами рольової гри та стратегії.

Велике значення в «World of Tanks» приділяється історичній достовірності бойових машин. Це стосується їхнього зовнішнього вигляду, близького до реалістичності бронювання, розташування внутрішніх і зовнішніх агрегатів й екіпажа. При створенні моделей танків розробники консультувалися з військовими істориками й експертами в області танкобудування.

Для режиму «Світова війна» створена глобальна карта, що включає Європу, частини Азії, Північної Африки, Північної Америки й всю територію Росії, розділена на невеликі зони впливу, за контроль над якими й відбуваються бої.



2. **World of Warplanes** (рос. Мир военных самолётов) (укр. Світ військових літаків) (2013) — комп'ютерна гра, клієнтська масова онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного авіасимулятора в історичному сеттинзі Другої світової війни. Розробляється студією Wargaming.net (Білорусь) разом з Persha Studio (Україна).

World of Warplanes включає у себе військові машини декількох ключових періодів в історії літакобудування - від біпланів 1930-х років до реактивних винищувачів Корейської війни.

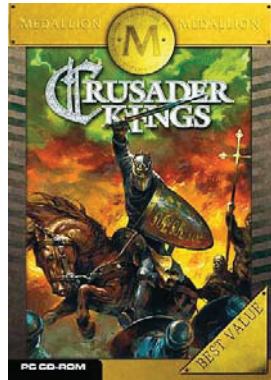
У грі на вибір представлено три основних класи техніки: одномоторні винищувачі, найбільш ефективні в ближньому маневреному бої, важкі винищувачі, небезпечні для будь-якого супротивника завдяки потужному озброєнню, і штурмовики - головні мисливці за наземними цілями. Для кожного літака буде доступно кілька типів озброєння, різноманітні варіанти планера й двигунів.



3. Crusader Kings (СК) (в рос. локалізації — Крестоносцы) (укр. Хрестоносці) — комп'ютерна гра жанру глобальна стратегія. Випущена в 2004 році.

Три кампанії - 1066 (битва під Гастінгсом), 1187 (Третій хрестовий похід), 1337 (Столітня війна); Рік закінчення гри - 1453, охоплений регіон — Європа, Північна Африка й частина Близького Сходу.

Реалізовано ідею про те, що з розширенням імперії нею стає усе важче керувати; у міру приєднання нових територій ефективність управління падає, так що гравець змушений віддавати ці території васалам, які за певних умов можуть оголосити себе незалежними від колишнього сюзерена.

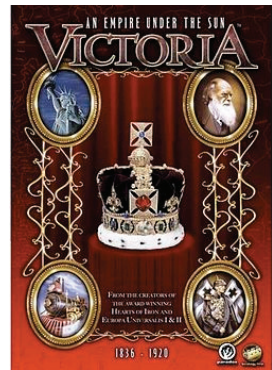


4. Victoria: An Empire Under the Sun (рос. Виктория: Империя под солнцем) (укр. Вікторія: Імперія під сонцем) (2003)

Названа на честь британської королеви Вікторії. Гра охоплює історичний період з 1836 року по 1920 рік. Гравець може взяти під своє керування будь-яку існуючу в ту епоху державу.

Економічна модель гри дуже складна навіть у порівнянні з іншими іграми Paradox Interactive. Розробники постаралися максимально наблизити її до реальності.

Кожна дипломатична дія вимагає одного «очка дипломатії». Дипломатія дозволяє укладати військові союзи, оголошувати війни й підписувати мирні договори, укладати різні угоди, тим самим міняючи хід історії й запускати альтернативні шляхи розвитку для країни.



5. Victoria II (рос. Виктория II) (укр. Вікторія II) (2010) — комп'ютерна гра в жанрі глобальна стратегія, розроблена й випущена шведською компанією Paradox Interactive, є продовженням гри 2003 року Victoria: An Empire Under the Sun.

У Victoria II гравець керує однією з приблизно 200 держав світу в період з 1836 по 1936 роки. У веденні гравця перебуває ряд інструментів для управління економікою, наукою, внутрішньою політикою, дипломатією, армією й флотом. Головною відмінністю від інших глобальних стратегій Paradox Interactive є істотний наголос на деталізацію внутрішніх процесів, що протікають у державі, і розвинену систему дипломатії.



6. Pride of Nations (рос. Гордость нации) (укр. Гордість нації) (2011)

Гра являє із себе історичну покрокову стратегію, події якої розвертаються в 19 столітті. Гравцю надається можливість керувати цілою країною й виводити її на перші місця. Усе буде залежати від тактики правління.

Pride of Nations схожа на Victoria: An Empire Under the Sun - і комплексним підходом до геополітики, і вибором історичної епохи. Команда розробників з особливою увагою віднеслась до історичної достовірності у цій грі.

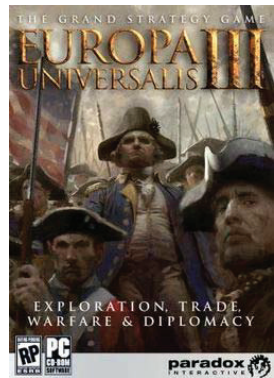


7. Europa Universalis III (рос. Всемирная Европа III или просто Европа) (укр. Європа III) (2007)

Комп'ютерна глобальна стратегія в реальному часі від компанії Paradox Interactive.

Як і попередні ігри серії, третя частина пропонує очолити одне з держав миру в період з 30 травня 1453 року (узяття Константинополя турецькими військами) по 14 липня 1789 рік (початок Великої французької революції).

Основні відмінності гри від Europa Universalis II: тривимірна графіка, можливість почати гру в будь-який день із зазначеного періоду, з'явилися національні ідеї, які надають ігровій державі ті або інші переваги.



8. Europa Universalis IV (рос. Всемирная Европа IV или просто Европа) (укр. Європа IV) (2013) — комп'ютерна гра в жанрі глобальна стратегія.

Дія відбувається в період Пізнього Середньовіччя й Раннього Нового часу. Гравець вибирає під своє управління державу й бере на себе відповідальність правителя. Гра починається близько 1444 року й закінчується близько 1820 року.

Гравцю будуть підвідомчі дипломатія, релігія (для кожної з яких буде своя особлива система), торгівля, управління, дослідження нових технологій, відкриття земель (у тому числі Північної Америки, Південної Америки, Африки й Австралії). Кожна держава буде неповторною, тобто в кожній будуть свої національні ідеї, завдання й місії, династія правителів. Неповторна історія й унікальна система ланцюжка динамічних подій роблять цю гру насиченою.



9. Two Thrones (рос. — 100 лет войны) (укр. 100 років війни) (2004)

Комп'ютерна гра (жанр — глобальна стратегія), розроблена шведською студією Paradox Entertainment в 2004.

Відрізняється стратегічною глибиною й історичною правдивістю. Гра відбувається на схематично зображеній карті Англії й Франції. Час дії гри - з 1 січня 1337 року по 1 грудня 1485 року. У грі можна зіграти в один з 5 сценаріїв, що охоплюють події Столітньої війни й Війни Червоної й Білої Троянд: Гравець може взяти під управління одну з держав: Франція, Бургундія, Наварра, Бретань, Арагон, Орлеан. Під контролем гравця перебувають економіка країни, формування армій і флотів і управління ними, дипломатія, побудова будинків. Також йому доводиться балансувати між 4 класами: селяни, дворяни, духівництво, городяни, приймаючи ті або інші укази й вирішуючи їх прохання. У грі відбуваються історичні події, що впливають на положення гравця і його суперників.



10. Chariots of War (рос. Колесницы войны или История империй) (укр. Історія імперій) (2003). Комп'ютерна гра в жанрі глобальної стратегії. Гра відбувається на схематично зображеній карті Близького Сходу й Північної Африки. Гравець може вибрати ігрову компанію або вільну гру. Гравець може взяти під керування одну з 58 держав Стародавнього часу, серед яких представлені: Ассирія, Єгипет, Нубія, Вавилон, Іудея й ін.

Усього в грі доступні 164 міста й 80 поселень, що є міськими наукових досліджень і створення бойових загонів. У грі можливе будівництво. Також гравцеві доводиться зіштовхуватися із природними катастрофами: виверження вулканів, посуха, землетрус, сарана й іншими.

11. Empire Earth: Trilogy (рос. Земля Империи) (укр. Земля Імперії) (2007)

Стратегія. Її вирізняє достатня історична глибина. Тут умістилася майже вся історія людства – від Кам'яного віку, Античності, Середньовіччя, Ренесансу, Нового часу до сучасності й навіть фантастичного майбутнього.

Розмаїтість ігрового процесу: п'ять видів ресурсів, технічний прогрес від кам'яної сокири до бойового робота, великі герої минулого й незліченні шляхи до світового панування.

Більше 500 тисяч років історії людства в 14 епохах розвитку цивілізацій.

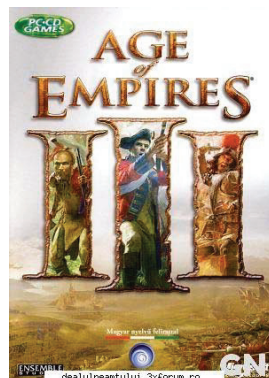
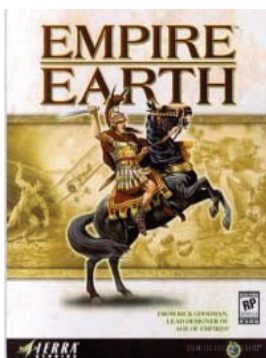
12. Age of Empires III (рос. Эпоха Империй) (укр. Епоха Імперій) (2007)

Гра в знаменитій серії стратегій. У ній можна стати на чолі однієї з могутніх країн Європи: Іспанія, Німеччина, Великобританія, Голландія, Франція, Португалія, Росія або Туреччина.

Досліджувати землі Нового Світу. Колонізувати безкрайні незвідані землі Америки й завойовувати багатство й могутність, гідні найбільшій з імперій.

Зробити свою столицю одним із найбільш прославлених міст світу.

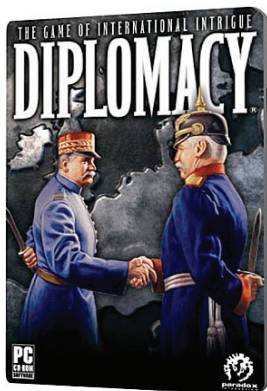
Перемагати супротивників, щоб розширювати кордони своєї імперії.



13. Diplomacy (рос. Дипломатия) (укр. Дипломатія) (2005)

Гра-стратегія. Початок ХХ століття. Європа готується вступити в найбільш суперечливий період історії людства. Сім великих держав: Росія, Австро-Угорщина, Англія, Туреччина, Франція, Італія й Німеччина борються за європейське панування. Ціль кожної країни - стати повноправним володарем Європи. Однак для цього недостатньо тільки військової могутності або переваги в ресурсах і технологіях. Виграти по-одиначки практично неможливо. Щоб перемогти ворогів потрібно заводити друзів, щоб виграти війну доведеться їх зраджувати.

Тільки гарний дипломат і політик зможе посадити свою країну на трон Європи. Від здатності правильно вибудувати відносини з іншими державами залежить перемога або поразка.



14. Ост-Индская компания (укр. Ост-Індійська кампанія) (2009)

Вісім наймогутніших європейських держав борються за владу над колоніями Африки й Азії. У хід іде все — погрози й шантаж, інтриги й дипломатія, армія й флот. У цій грі можна очолити одну з держав і завоювати Ост-Індію. Слід показати себе мудрим і хитрим дипломатом, укладаючи торговельні й військові союзи та адміралом, керуючи своїм переможним флотом.

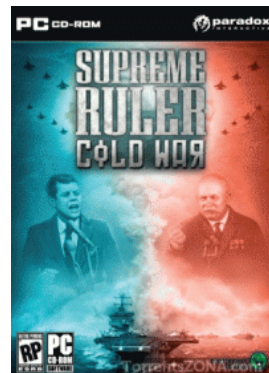
Унікальне сполучення економічної стратегії й військової тактики. Реалістична й динамічна модель морського бою.



15. Supreme Ruler: Cold War (рос. Холодная война) (укр. Холодна війна) (2011)

Дія гри відбувається в 1950-х роках. У цій стратегії вам потрібно буде зіштовхнутися з економічними проблемами, нестійким урядом і загальною світовою напругою. Ви зможете зіграти за одну зі сторін: США або СРСР.

Використання дипломатії, торгівлі й шпигунства, щоб вплинути на політику інших країн; дослідження нових технологій, щоб мати перевагу своєї нації; ріст і модернізація своєї економіки; управління військовим виробництвом і їх розгортанням.



16. March of the Eagles (рос. Март Орлов или Наполеоновские войны) (укр. Наполеонівські війни) (2013)

Глобальна стратегія від студії Paradox Interactive відправляє гравців у сам центр конфлікту часів наполеонівських війн. Гравцю надається можливість відіграти кампанію за будь-яку європейську державу з 1805 по 1820 рік. Гра вимагає уважно керувати армією й флотом. З розвитком технологій у вашого війська з'являється ряд тактичних і стратегічних переваг.

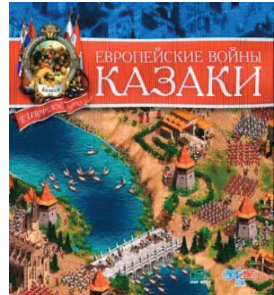
У Paradox проробили величезну роботу, відтворивши сотню різних підрозділів і більше 600 історичних лідерів з унікальними портретами, склали купу навичок, що дозволяють придумувати різноманітні стратегії.



17. Козаки — серія історичних стратегій у реальному часі, що почалася в 2001 році. Випускалася компанією GSC Game World, видавалася компаніями Руссобит-М й GSC World Publishing. У серії п'ять ігор: Козаки: Європейські війни (2001), Козаки: Останній довід королів (2002), Козаки: Знову війна (2002); Козаки II: Наполеонівські війни (2005); Козаки II: Битва за Європу (2006).

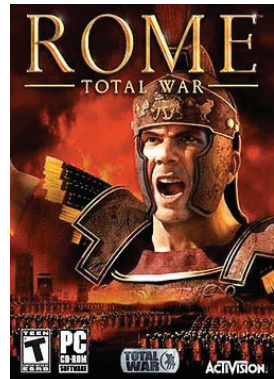
Історична стратегія «Козаки» створена за принципом «Римської імперії», і розповідає про доблесні бої в 16-18 столітті в Європі.

Усі держави відрізняються моделлю економічного розвитку, націями й армією. До речі, економіці потрібно приділяти чималу увагу, адже це одна з найважливіших складових гри, що допомагає вашій країні існувати й боротися.



18. Rome: Total War (укр. Рим: Тотальна війна) (2004)

Гра серії Total War, у якій гравцеві пропонується очолити одну із фракцій Давнього Риму в період Республіки з 270 року до н.е. (поразка останніх апеннінських ворогів Рима) до 14 року н.е. (смерті Октавіана Августа). Гра була розроблена студією Creative Assembly



Інтеграція відображення стратегічного й тактичного режимів - місцевість, на якій армії зустрічаються в стратегічному режимі, зовні відповідає ландшафту при переході в тактичний режим.

У грі змодельований ряд історичних подій, деякі з яких побічно впливають на ігровий процес.

19. Total War: Rome II (укр. Рим: Тотальна війна 2) (2013)

Комп'ютерна стратегічна гра. У ній заявлено 117 фракцій. Гравцю ж доведеться вибирати з 8 доступних фракцій. Фракції будуть ділитися на три культури - Варварську, Греко-Римську й Східну; розходження між ними набагато більше істотні, чим у минулих іграх. Кожен культурний тип має свої сильні сторони в торгівлі, веденні війн, політиці й уміннях агентів. Розвиток технологій також буде відрізнятися, але основні напрямки єдині для всіх - цивільне, військове й технічне.

Кожен легіон у грі буде особливим і відрізнятися від інших загонів формою й своїми унікальними особливостями.



20. Europa Universalis: Rome (укр. Європа: Рим) (2008)

Гра-стратегія. Гравцю призначено стати свідком падіння Еллади, становлення великої Римської імперії й розквіту римської культури. Тут можна вести у бій легіони Цезаря або ж кинути виклик римському пануванню, створити торговельну республіку або встановити криваву диктатуру, доблесно захищати країну від варварів або ж самому стати на чолі союзу вільних племен.

Десять народів, у тому числі римляни, кельти, греки і єгиптяни. Розвиток історичних персонажів і взаємодія із сотнями політичних діячів. Тривимірна карта миру, відтворена з топографічною точністю. Можливість почати гру в будь-який період з 280-27 р. до н.е.



21. Theatre of War 2 (рос. Искусство войны: Курская дуга) (Мистецтво війни: Курська дуга) (2009)

Більше двадцяти сюжетних місій з головними героями-полководцями: генерал-лейтенантом Іваном Чистяковим і генерал-майором Вальтером Хернляйном.

Сорок видів військової техніки (у тому числі зенітні знаряддя, ракетні установки, міномети) і тридцять типів стрілецької зброї.

Тактична карта, на якій керування військами здійснюється в режимі реального часу.



22. Company of Heroes. Anthology (рос. Компания Героев) (укр. Компанія Героїв) (2009)

Company of Heroes — нова гра у світі стратегій у реальному часі, що оповідає про подвиги солдатів десантних військ США під час Другої світової.

Дві сюжетні кампанії, що реконструюють бої на Західному фронті: протистояння німецької танкової гвардії десанту союзників у Нормандії й бої за звільнення французького Кана в складі 3-го батальйону британської армії.

У трьох унікальних кампаніях Tales of Valor ви маєте провести свої війська через ключові битви Другої Світової війни й зайняти місце серед кращих полководців середини ХХ століття.



23. Операція «Багратіон» — комп'ютерна гра в жанрі стратегії в реальному часі, створений студією Wargaming.net і випущена компанією Новий Диск (2008). У грі правдоподібно й реалістично реконструйовані основні етапи Білоруської наступальної операції.

В Операції «Багратіон» гравець керує ходом великих битв, що розвертаються на масштабних картах за участю тисячі бойових одиниць. У грі представлена вся техніка, що брала участь у боях на білоруській землі — різні модифікації танків, артилерійські знаряддя, штурмовики, бомбардувальники, зенітні установки. Загалом починаючий командир має продемонструвати майстерність в 20 місіях.



24. Hearts of Iron III (англ. «Стальные сердца», дослівно — «Железные Сердца»; в російській локалізації — **День Победы III**) — комп'ютерна гра в жанрі глобальна стратегія, присвячена Другій світовій війні. Випущена компанією Paradox Interactive в 2009 році.

Як і безліч інших глобальних стратегій, Hearts of Iron III базується на розвитку держави, інфраструктури, зміцненні армії, веденні дипломатичних переговорів і воєнних діях. Ігровий процес проходить у межах історичного періоду 1936 - 1948 років. Гравцю надається можливість грати за кожна з 160 країн і напівколоній, що існували в той період.



25. Gary Grigsby's War in the East: The German-Soviet War 1941-1945 (рос. **Война на Востоке: Германия-СССР 1941-1945**)

Гра-стратегія присвячена подіям Великої Вітчизняної війни 1941-1945 рр.

Під час Другої Світової війни на Східному фронті розгорнулися битви небувалих масштабів. Варгейм, присвячений цим подіям, завжди привертає особливу увагу гравців своїм розмахом і запеклістю протистояння Третього Рейха та Радянського Союзу.



26. Panzer Corps (укр. **Танковий корпус**) (2011)

Гра присвячена Другій світовій війні. Бої відбуваються на карті, розділеній на шестикутники, населені пункти й аеродроми на ній відзначені значками, що відповідають сторонам, що у цей момент ними володіє.

У грі 26 місій з нелінійною компанією, 21 карта й більше видів 400 юнітів. Всі вони розділені на 19 класів. Створено 17 типів місцевості, які певним чином впливають на гру. Всі місії об'єднані у велике дерево кампанії з декількома пунктами входу на різних етапах війни.



Для нотаток

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Мирошніченко В. О.

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ
ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ:
ФОРМУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
(ДЛЯ СПЕЦІАЛЬНОСТІ – ІСТОРІЯ)

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

За редакцією

*доктора педагогічних наук, професора **Баханова К. О.***

Підписано до друку 04.11.2014 р. Формат 60x84 1/16.
Друк лазерний. Папір офсетний. Гарнітура Times New Roman.
Ум. друк. арк. 16,7. Тираж – 100 прим.

ТОВ «Видавництво «Центр учбової літератури»
вул. Електриків, 23 м. Київ 04176
тел./факс 044-425-01-34
тел.: 044-425-20-63; 425-04-47; 451-65-95
800-501-68-00 (безкоштовно в межах України)

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру видавців,
виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції
ДК № 4162 від 21.09.2011 р.