

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА
ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ
КАФЕДРА ПОЧАТКОВОЇ ТА ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
початкової та дошкільної освіти
проф., д. пед. наук Н.І. Мачинська
« » _____ 2021 року

**Методичні рекомендації щодо написання самостійної
роботи студентами з навчальної дисципліни**

«Комп'ютерні технології в освіті й науці»

Курс «Комп'ютерні технології в освіті й науці» спрямований на формування навичок використання і перспективного бачення ІКТ в освітньому процесі, передбачає виконання практичних завдань, які спрямовані на формування знань, умінь і навичок використання ІКТ в освітньому процесі.

100 балів – поточне і підсумкове оцінювання. Курс розділено на два модулі, до кожної теми в системі Moodle розроблено уроки, які повинен пройти кожен студент. Завдання для індивідуального виконання студенти виконують самостійно, виконану роботу надсилають на перевірку у системі Moodle, прикріпивши покликання на інтерактивну дошку.

Завдання, передбачені для виконання у групі з метою створення колективного портфолію, студенти виконують у групах відповідно до обраного завдання. Якщо вправа відповідає усім вимогам програми, то студенти додають її на колективний паплет, створений викладачем на початку вивчення курсу. Окремі завдання студенти презентують під час практичного заняття.

Самостійні роботи студентів перевіряються у встановленому порядку та оцінюються відповідно до вимог. Роботи приймаються в чітко визначений день. Якщо студент не виконав роботу – отримує 0 б. без можливості на перездачу.

До кожної із тем студент виконує перелік таких завдань:

1. Урок у системі електронного навчання Moodle (до 2 балів). Без пройденого уроку та правильних відповідей студент не може здати завдання для самостійної роботи.
2. Завдання для самостійної роботи (до 10 балів).
3. Самостійна робота під час практичних занять (до 5 балів).

ЗАВДАННЯ

слухачу заочної форми навчальної групи ФПШМ-11з
з навчальної дисципліни
«Комп'ютерні технології в освіті й науці»

Термін подання на перевірку: **25.08.2022 року**

Виконані завдання оформляються згідно з вимогами. Завдання, які подані пізніше зазначеного терміну – не приймаються.

Контрольні завдання

Виконані завдання надсилати на перевірку у систему електронного навчання «Moodle».

Перелік завдань

1. Розробити казку, історію. (4 б., не < 1 хв).
2. Розробити інтерактивну гру з використанням Word wall <https://wordwall.net> (3 б, не < 10 з.)
3. Розробити флеш карти <https://quizlet.com> (4 б., не < 5 к.)
4. Створити інтерактивні вправи, завдання (<https://quizizz.com>, kahoot) (6 б.)
5. Розробити опитувальник з використанням ресурсів google, mentimeter (4 б., не < 7 з.) https://www.google.com/intl/uk_ua/slides/about/
6. Зареєструватись та створити свою інтерактивну дошку, додати корисні покликання (4 б.) <https://padlet.com/dashboard>, [symbaloo](https://symbaloo.com)
7. Розробити інтерактивні плакати. (6 б.)
<https://www.thinglink.com/media/995092603391180801/editor>, [genially](https://genially.com)
8. Створити ментальні карти (3 б.) <https://coggle.it>, у Miro: (На вибір)
 - інтерактивний конспект вчителя
 - проєкт з учнями
9. Створити вправи (4б., не < 10 з.) <https://learningapps.org>
10. Розробити відео-столи (10 б., не < 10 з.) <https://en.islcollective.com/video-lessons/>, [edpuzzle](https://edpuzzle.com)
11. Розробити тести у «На урок», «Всеосвіта» (5 б., не < 5 з.)
12. Розробити картинки, що розмовляють (2 б.) <https://l-www.voki.com>
13. Розробити інтерактивні аркуші (wizer, Liveworksheets) (10 б., не < 10 з.)
14. Розробити матеріали для проведення квесту – Бонусне завдання.
15. Розробити веб-квест (Ресурси на вибір: learning path, genially, Slides mania, Всеосвіта)(3 б.).
16. Організувати з учнями один великий проєкт (3 б.):
 - Комікси

- *Мемі*
- *Книги*
- *Відео*
- *Листівки*
- *Дайджести новин*

17. *Відзняти відео урок у зручному ресурсі (3 б.)*

18. *Розробити флеш-карти, інтерактиві ігри (3 б.)*

19. *Робота з презентаціями, дизайн. Розробити презентацію до уроку, відео привітання, візитку, оголошення (3 б., не < 5 сл.).*

20. *Створити клас у гейміфікованій платформі (2 б.).*

21. *Проаналізувати інтернет сайти (2 б.).*

Завдання до екзамену:

Індивідуальне завдання (підготовка теоретичного семінару, майстер класу на тему «Цифрові технології у системі початкової освіти: практичний аспект») - 20 балів