

Посилання на скрінкасти, програми, навчальні матеріали у відео

[Список відтворення усіх скрінкастів на каналі YouTube](https://www.youtube.com/playlist?list=PLa23kaxLxP4-Jne8fUQ60P8D3II4OFIHU)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLa23kaxLxP4-Jne8fUQ60P8D3II4OFIHU>

Частина 1. Вступне слово

Текст	Час у відео	Опис скрінкасту, програми, практичної	Посилання
Спільнота Навчаємося з Google - спілкування педагогів та теми ІКТ та педагогічні	0.20	У Google+ У Facebook	https://goo.gl/yb7qL9 https://www.facebook.com/groups/googleua/
Сприймання тексту з екрану є досить важливою складовою ІКТ-компетентності. Ознайомлення з середовищами для читання текстів в темі <i>Текст</i>	1.35	Скрінкаст роботи з електронною книгою на прикладі фрагменту збірки Жовтий гостинець : гортання сторінок книги, зміна масштабу для зручності читання (дітям молодшого шкільного віку краще, коли літери тексту для читання великі) або перегляду деталей зображення.	https://youtu.be/dLE-jvQ1szg http://ru.calameo.com/read/003308128a9f878fdee52
Робота з картами запланована під час вивчення теми <i>Графіка</i>	1.50	Скрінкаст. Пошук рідного краю на карті Зміст текстової та малюнкової інструкції до практичної “Пошук рідного краю”.	https://youtu.be/tnq2jewycMM https://docs.google.com/document/d/1whJb_sqH4ckURdu0ZODb83kqkD69FcXzPd6IZjQYLQ/edit?usp=sharing
Ознайомлення зі схемами (графами), діаграмами	2.10	Скрінкаст виконання практичної Схеми. Життєвий цикл метелика. Практична роботи Схема життєвого циклу метелика в Google Малюнках. Розташувати усі зображення у вигляді кола та між зображеннями додати напівкруглі стрілочки.	https://youtu.be/7rv7FM3GcqM https://docs.google.com/drawings/d/1xT6fqdSaH4Vm9R66-6A8h90xfpWlUW2XFjD1rjxdqb8/edit?usp=sharing

Частина 2. Інформація

Згадування про органи для сприймання інформації	0.35	Скрінкаст завдання з видами інформації. Завдання створене Андрієм Белейчиком в LearningApps.org	https://youtu.be/fF2V1gf0ONM http://learningapps.org/987865
Розмежування приватної та публічної інформації лише на прикладах доступних дітям	0.52	Скрінкаст виконання інтерактивного завдання в LearningApps.org	https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16
Правила безпечної поведінки в кабінеті інформатики	2.03	Скрінкаст виконання інтерактивного завдання в LearningApps.org	https://youtu.be/VbAimvMc8YE http://learningapps.org/watch?v=pfp5fuz0301
На перших уроках, окрім виявлення навчальних потреб учнів, вчитель визначає й рівень кожного учня, як користувача сучасними пристроями. Це краще робити на ігрових легких вправах, де лише варто вибрати щось (клацнути один раз, якщо це мишка)	3.16	Запис дій в грі “Клацни по мені” в програмі GCompris. GCompris/Вивчення комп’ютера/Ігри для розвитку рухів з мишкою/ Клацни по мені	https://youtu.be/s9jLnEefMw0 https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris&hl=uk
Вивчаючи маніпулятори, краще спланувати використання ігор послідовно: <i>вміння керувати рухами курсора, вміння вибирати/вказати</i> - зробити один легкий дотик по тачпаду (погодьтесь – це вже не клік мишкою), вміння відкрити, запустити програму на виконання – подвійний легкий дотик по тачпаду, і лише останнім – вміння переміщати об’єкти	3.52	Запис дій в іграх GCompris “Управління шлангом”, Клацайте і малюйте: GCompris/Вивчення комп’ютера/Ігри для розвитку навичок роботи з мишкою/Клацайте і малюйте Деталі GCompris/Дослідження/Різноманітні ігри/Деталі	https://youtu.be/bzf7UwVJK2M https://youtu.be/-ISZAIKfrow https://youtu.be/4I5ya1VSKu8
Перші ігри для розвитку навичок роботи з маніпуляторами та виявлення	4.40	Запис дій в грі Намалюйте по числах з GCompris	https://youtu.be/vVP5U4_bLDO


навчальних потреб дітей мають бути напрочуд легкими та захоплюючими.			
<u>Частина 3. Комп'ютери та інші пристрої</u>			
Демонстрацією навчальних можливостей комп'ютера будуть вправи на <i>сприймання тексту</i> в електронних "читалках", програмах та сайтах для читання з яскравою дитячою літературою. Важливо, щоб матеріал був дійсно необхідним, важливим для уроків <i>образотворчого мистецтва</i>	0.30	Скріни <u>казки "Снігова королева"</u> з ілюстраціями <i>Владислава Єрко</i>	https://goo.gl/GkSknx
	0.54	Запис гри <u><i>Складні кольори</i></u> з GCompris	https://youtu.be/eqm1aZjx6I4
Серед навичок роботи з електронним текстом на перших етапах варто навчити дітей обирати/виділяти слово або речення для майбутнього навчання виконувати певні дії з виділеним фрагментом	1.09	Виділення тексту з мобільного	
Можливе й використання простих інтерактивних вправ, наприклад, текст, що з`являється на екрані і швидко зникає не тільки створює ігрову ситуацію, а й стимулює до вироблення навичок швидкого читання	1.24	Запис гри <u><i>Читання по вертикалі</i></u> в розділі <i>Читання</i> з GCompris	https://youtu.be/c8rQW2VvP3g
Вчитель підбирає ігри, цікаві завдання, які передбачають послідовне вивчення функцій тачпада (мишки), клавіатури. У «Веселих моторах» є гра, що вчить послідовності написання кожної цифри і разом з тим розвиває точність рухів	1,45	Запис гри <u><i>Рівновага на вагах</i></u> GCompris	https://youtu.be/xDlzE1IWowY
	2.12	Запис гри у Веселих моторах /Гелікоптер.	http://1c.ru/news/info.jsp?id=5965

пальців дитини по тачпаду.			
Опанування клавіатурою вчитель планує послідовно, керуючись необхідністю використовувати комп'ютер на уроках математики, читання, природознавства та інших	2.29	Запис гри Цифроїд GCompris	https://youtu.be/FYIykcY1_cg
Розпочавши роботу з вивчення алфавітно-цифрової клавіатури, виникає необхідність навчити дітей змінювати мовні режими та набирати велику літеру, що є досить непростим завданням для другокласника	2.56	Запис гри Падаючі букви GCompris	https://youtu.be/Ub1NUM0W4EE
	3.10	Кинь м'яч пінгвінові Туксу	https://youtu.be/QZsBVmbeB2s
<u>Частина 4. Інтернет</u>			
Уведені раніше терміни “особиста та публічна” інформація допоможуть вже на конкретних прикладах з'ясувати яку саме інформацію слід вважати секретною (особистою, приватною) та не демонструвати її в інтернеті для всіх	1.23	Демонстрація виконання інтерактивного завдання з прикладами особистої та публічної інформації в LearningApps.org	https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16
На ігрових навчальних завданнях діти знайомляться з <i>різноманіттям браузерів</i> , досліджують, які браузери є на шкільних комп'ютерах, вдома	2.00	Демонстрація виконання навчальної вправи з впізнання браузерів в Learningapps.org	https://youtu.be/IK9k0hRBCLc http://learningapps.org/view627842
Спочатку діти знаходять найнеобхідніші для роботи деталі: додати нову вкладку, відшукати панель закладок, обрати Додатки або у Закладках знайти папку з назвою класу та обрати в ній потрібну для	2.52	Демонстрація перших кроків у браузері.	https://youtu.be/yatfZ0ocXiY

уроку закладки			
Потім вчатьс я орієнтуватися в адресному рядку, що одночасно є й рядком пошуку. Використовують його і для введення адреси, наприклад, URL-адреси сайту Українська казка та шукають на сайті задану для читання казку	3.33	Виконання практичної роботи Читання казки. Інструкція до виконання практичної	https://youtu.be/u0PftVVYHlk
У 3 класі на практичних діях учні знайомлятьс я з поняттям папка та вперше створюють папки. Для зберігання створених зображень у графічному редакторі теж постане необхідність створити папки. Місцем зберігання не обов'язково має бути стаціонарний комп'ютер та його диски. Краще, коли відразу дитина структурує свої документи в хмарі, папки створюютьс я відповідно до теми в Google Диску	4.48	Структура папок на Google Диску. Орієнтування у папках, що автоматично створюютьс я разом з виконанням завдання в Classroom	https://youtu.be/sK0dlsU0yP8
Якщо школа має платформу G Suit for Education та в результаті турботи адміністратора вже є облікові записи у всіх третьокласників, то починаючи з 8-річного віку власне шкільне портфоліо дитини буде назавжди з ним. Батьки в будь-який час можуть переглядати шедеври дитини з будь-якого пристрою в будь-якій точці світу	5.25	Демонстрація консолі адміністратора в G Suit for Education з аналітикою використання Google Диску навчальним закладом, структурою класів та середовищем віртуальних класів Classroom.	https://youtu.be/hqBhWMroW-4 https://youtu.be/qYqCgdGsa9k https://youtu.be/H8q239wFibU https://youtu.be/6B46d1i29fM

Частина 5. Графіка

<p>Варто звернути увагу на зміст програми образотворчого мистецтва та підібрати такі шедеври, що матимуть користь для ознайомлення з різними видами мистецтв.</p> <p>На сторінках <i>Інституту мистецтв та культури Google</i> вчитель може заздалегідь створити власну колекцію та додати в неї вибрані твори</p>	0.22	<p>Інститут мистецтв та культури Google</p> <p>Демонстрація додавання творів у колекцію.</p>	<p>https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=uk</p> <p>https://youtu.be/Ez5qkqDiaOw</p>
<p>Пошук зображень до казки “Котигорошко” в інтернеті для уроків образотворчого мистецтва або Літературного читання</p>	1.00	<p>Виконання практичної з пошуку зображень.</p> <p>Інструкція до практичної Пошук зображень.</p>	<p>https://youtu.be/waM9ct7jFcI</p>
<p>Робота з картами, як графічними даними, що починається з 3 класу має спочатку за мету навчитись використовувати різні режими перегляду карт та орієнтуватись на карті рідного краю</p>	2.02	<p>Демонстрація виконання практичної з пошуку рідного краю на карті.</p> <p>Практична робота з пошуку рідного краю на карті.</p>	<p>https://youtu.be/1DnqI2fQ3WU</p>
<p>У 4 класі творчість дитини має бути направлена на прагнення залишити свій слід, створюючи власні зображення, текстові документи і на карті теж можна залишити мітки. Практична з додавання власних міток на карті досить проста. Це можна зробити й зі смартфона, але мітка в такому випадку буде доступна лише користувачу</p>	3.00	<p>Демонстрація співпраці на карті “Улюблений відпочинок”</p> <p>Інструкція у вигляді інфографіки до практичної “Карти. Улюблене місце відпочинку”.</p> <p>Як позначити міткою місце на карті з мобільного телефону. Довідка</p>	<p>https://youtu.be/J0EwB3I87C4</p> <p>https://goo.gl/vQp3ln</p> <p>https://support.google.com/maps/answer/6257830?co=GENIE.Platform%3DiOS&oco=1&hl=uk</p>
<p>Краще організувати співпрацю усіх учнів на одній карті. Для цього</p>	3.17	<p>Демонстрація виконання практичної зі створення міток на карті “Помешкання</p>	<p>https://youtu.be/yynDaylmJm4</p>

<p>вчителю слід заздалегідь створити карту службою Мої карти або через Google Диск. Назвати карту та шар, на якому усі учні будуть додавати свої мітки.</p> <p>Мітка на карту додається, як результат пошуку якогось конкретного місця, так і з панелі інструментів , якщо місце знайдено візуальним пошуком. Курсор у вигляді плюсика + слід поставити у бажану точку, а далі перейменувати слово <i>Точка</i> на назву улюбленого місця та додати опис</p>		<p><i>тварин”</i></p> <p>Як створити карту в сервісі Мої карти.</p> <p>Довідка</p>	<p>https://support.google.com/maps/answer/3045850?hl=uk&ref_topic=3093585</p>
---	--	---	--

Додатково. Приклади робочих аркушів, шаблонів схем, діаграм

<p>Ознайомлення з гістограмами. Переміщення зображень мешканців моря у стовпці</p>	<p>Робочий аркуш “Мешканці моря” для виконання практичної в Google Малюнках</p>	<p>https://docs.google.com/drawings/d/1RCk0tBhNFKlzsZhIAP2-AGzPpKeB0UKFp1b58yeIRXY/edit?usp=sharing</p>
<p>Ознайомлення зі схемами, певною послідовністю подій. Домовнення схеми власними схематичними зображеннями в середовищі в Google Малюнки</p>	<p>Робочий аркуш утворення схеми росту гарбуза</p>	<p>https://docs.google.com/drawings/d/1wHdOn2-iMG7IQB1SmHAfN-gYbhgpwUe_netfalVQRZQ/edit?usp=sharing</p>
<p>Ознайомлення зі схемою, що утворена із зображень та тексту. Творче завдання доповнення схеми словами</p>	<p>Робочий аркуш доповнення схеми “5 органів чуття”</p>	<p>https://docs.google.com/a/s12.pp.ua/drawings/d/1fz1tJCvkjY7l3LvjiqE-M2iqXUjGUKEXmlb6fWGtk/edit?usp=sharing</p>
<p>Доповнення схем словами, знаками. Послідовність подій у природі. З схеми щодо життєвих циклів тварин та кругообігу води в</p>	<p>Шаблон практичної роботи у середовищі Google Презентацій</p>	<p>https://docs.google.com/presentation/d/1aoxOVrIoQphHlchoKR5HKCtMqTV7HFV-z_XagizaSpg/edit?usp=sharing</p>

природі		
Ознайомлення зі схематичним представленням задачі. Змінювання схеми. Утворення власної схеми	Зміст завдання щодо ознайомлення зі схемою та її зміною у редакторі Google Документи . Схема “Дружба” в Google Малюнках	https://docs.google.com/document/d/1Jbj3Jx6cuRqFUYP6PfnQdjoU5gUk25lj5tcI_FD0M/edit?usp=sharing
Ознайомлення з діаграмами Венна. Знайди спільне та відмінне в зображенні будинків	Робочий аркуш для роздрукування	https://docs.google.com/document/d/19ecMkjU1haBwpH_Myo8Urp3la4b3KBcRe_u1jWKBncg/edit?usp=sharing
Схема <i>Скелет риби</i> на тему “Хто я”. Психологічна вправа на оцінювання самого себе в минулому та майбутньому. Схема, як тези для розповіді	Шаблон схеми <i>Скелет риби</i> “Хто я?” в Google Малюнках	https://docs.google.com/drawings/d/1Vyt dtfqa1pY7PuXxQHAPvsl7h5TJ_LMd0TnNSSDM6vY/edit?usp=sharing
Середовище з колекцією робочих аркушів, планів уроків		http://www.education.com/