

# Посилання на скрінкасти, програми, навчальні матеріали у відео

[Список відтворення усіх скрінкастів на каналі YouTube](#)

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

## Частина 1. Вступне слово

Текст	Час у відео	Опис скрінкасту, програми, практичної	Посилання
Спільнота <b>Навчаємося з Google</b> - спілкування педагогів та теми ІКТ та педагогічні	0.20	У <a href="#">Google+</a> У <a href="#">Facebook</a>	<a href="https://goo.gl/yb7qL9">https://goo.gl/yb7qL9</a> <a href="https://www.facebook.com/groups/googleua/">https://www.facebook.com/groups/googleua/</a>
Сприймання тексту з екрану є досить важливою складовою ІКТ-компетентності. Ознайомлення з середовищами для читання текстів в темі <i>Текст</i>	1.35	<a href="#">Скрінкаст роботи з електронною книгою</a> на прикладі <a href="#">фрагменту збірки Жовтий гостинець</a> : гортання сторінок книги, зміна масштабу для зручності читання (дітям молодшого шкільного віку краще, коли літери тексту для читання великі) або перегляду деталей зображення.	<a href="https://youtu.be/dLE-jvQ1szg">https://youtu.be/dLE-jvQ1szg</a> <a href="http://ru.calameo.com/read/003308128a9f878fdee52">http://ru.calameo.com/read/003308128a9f878fdee52</a>
Робота з картами запланована під час вивчення теми <i>Графіка</i>	1.50	<a href="#">Скрінкаст. Пошук рідного краю на карті</a>  Зміст <a href="#">текстової та малюнкової інструкції</a> до практичної “Пошук рідного краю”.	<a href="https://youtu.be/tnq2jewycMM">https://youtu.be/tnq2jewycMM</a>  <a href="https://docs.google.com/document/d/1whJb_sqH4ckURdu0ZODb83kqkeD69FcXzPd6IZjQYLQ/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1whJb_sqH4ckURdu0ZODb83kqkeD69FcXzPd6IZjQYLQ/edit?usp=sharing</a>
Ознайомлення зі схемами (графами), діаграмами	2.10	<a href="#">Скрінкаст виконання практичної Схеми. Життєвий цикл метелика.</a> Практична роботи <a href="#">Схема життєвого циклу метелика</a> в Google Малюнках. Розташувати усі зображення у вигляді кола та між зображеннями додати напівкруглі стрілочки.	<a href="https://youtu.be/7rv7FM3GcqM">https://youtu.be/7rv7FM3GcqM</a>  <a href="https://docs.google.com/drawings/d/1xT6fqdSaH4Vm9R66-6A8h90xfpWlUW2XFjD1rjxdqb8/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1xT6fqdSaH4Vm9R66-6A8h90xfpWlUW2XFjD1rjxdqb8/edit?usp=sharing</a>

## Частина 2. Інформація

Згадування про органи для сприймання інформації	0.35	<a href="#">Скрінкаст завдання з видами інформації.</a> Завдання створене Андрієм Белейчиком в <a href="#">LearningApps.org</a>	<a href="https://youtu.be/fF2V1gf0ONM">https://youtu.be/fF2V1gf0ONM</a> <a href="http://learningapps.org/987865">http://learningapps.org/987865</a>
Розмежування приватної та публічної інформації лише на прикладах доступних дітям	0.52	<a href="#">Скрінкаст виконання інтерактивного завдання в LearningApps.org</a>	<a href="https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg">https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg</a> <a href="http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16">http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16</a>
Правила безпечної поведінки в кабінеті інформатики	2.03	<a href="#">Скрінкаст виконання інтерактивного завдання в LearningApps.org</a>	<a href="https://youtu.be/VbAimvMc8YE">https://youtu.be/VbAimvMc8YE</a> <a href="http://learningapps.org/watch?v=pfp5fuz0301">http://learningapps.org/watch?v=pfp5fuz0301</a>
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	<a href="#">Запис дій в грі “Клацни по мені” в програмі GCompris.</a> <a href="#">GCompris/Вивчення комп’ютера/Ігри для розвитку рухів з мишкою/ Клацни по мені</a>	<a href="https://youtu.be/s9jLnEefMw0">https://youtu.be/s9jLnEefMw0</a>  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris&amp;hl=uk">https://play.google.com/store/apps/details?id=net.gcompris&amp;hl=uk</a>
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), <i>вміння відкрити, запустити програму на виконання – подвійний легкий дотик по тачпаду, і лише останнім – вміння переміщати об’єкти</i>	3.52	<a href="#">Запис дій в іграх GCompris “Управління шлангом”,</a>  <a href="#">Клацайте і малюйте:</a>  <b>GCompris/Вивчення комп’ютера/Ігри для розвитку навичок роботи з мишкою/Клацайте і малюйте</b>  <a href="#">Деталі</a> <b>GCompris/Дослідження/Різноманітні ігри/Деталі</b>	<a href="https://youtu.be/bzf7UwVJK2M">https://youtu.be/bzf7UwVJK2M</a>  <a href="https://youtu.be/-ISZAIKfrow">https://youtu.be/-ISZAIKfrow</a>  <a href="https://youtu.be/4I5ya1VSKu8">https://youtu.be/4I5ya1VSKu8</a>
Перші ігри для розвитку навичок роботи з маніпуляторами та виявлення	4.40	Запис дій в грі <a href="#">Намалюйте по числах</a> з <b>GCompris</b>	<a href="https://youtu.be/vVP5U4_bLDO">https://youtu.be/vVP5U4_bLDO</a>


навчальних потреб дітей мають бути напрочуд легкими та захоплюючими.			
<b><u>Частина 3. Комп'ютери та інші пристрої</u></b>			
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>	<a href="https://goo.gl/GkSknx">https://goo.gl/GkSknx</a>
	0.54	Запис гри <u>Складні кольори</u> з <b>GCompris</b>	<a href="https://youtu.be/eqm1aZjx6I4">https://youtu.be/eqm1aZjx6I4</a>
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>Читання по вертикалі</u> в розділі <u>Читання</u> з <b>GCompris</b>	<a href="https://youtu.be/c8rQW2VvP3g">https://youtu.be/c8rQW2VvP3g</a>
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>Рівновага на вагах</u> <b>GCompris</b>	<a href="https://youtu.be/xDlzE1IWowY">https://youtu.be/xDlzE1IWowY</a>
	2.12	Запис гри у <b>Веселих моторах</b> /Гелікоптер.	<a href="http://1c.ru/news/info.jsp?id=5965">http://1c.ru/news/info.jsp?id=5965</a>

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 <a href="#">Цифроїд GCompris</a>	<a href="https://youtu.be/FYIykcY1_cg">https://youtu.be/FYIykcY1_cg</a>
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 <a href="#">Падаючі букви GCompris</a>	<a href="https://youtu.be/Ub1NUM0W4EE">https://youtu.be/Ub1NUM0W4EE</a>
	3.10	<a href="#">Кинь м'яч пінгвінові Туксу</a>	<a href="https://youtu.be/QZsBVmbeB2s">https://youtu.be/QZsBVmbeB2s</a>
<b><u>Частина 4. Інтернет</u></b>			
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	<a href="#">Демонстрація виконання</a> інтерактивного завдання з прикладами особистої та публічної інформації в <a href="#">LearningApps.org</a>	<a href="https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg">https://youtu.be/nUJZZ8PsNDg</a>  <a href="http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16">http://LearningApps.org/watch?v=pfbe7fjhj16</a>
На ігрових навчальних завданнях діти знайомляться з <i>різноманіттям браузерів</i> , досліджують, які браузери є на шкільних комп'ютерах, вдома	2.00	<a href="#">Демонстрація виконання</a> навчальної вправи з впізнання браузерів в <a href="#">Learningapps.org</a>	<a href="https://youtu.be/IK9k0hRBCLc">https://youtu.be/IK9k0hRBCLc</a>  <a href="http://learningapps.org/view627842">http://learningapps.org/view627842</a>
Спочатку діти знаходять найнеобхідніші для роботи деталі: додати нову вкладку, відшукати панель закладок, обрати <b>Додатки</b> або у <b>Закладках</b> знайти папку з назвою класу та обрати в ній потрібну для	2.52	<a href="#">Демонстрація перших кроків</a> у браузері.	<a href="https://youtu.be/yatfZ0ocXiY">https://youtu.be/yatfZ0ocXiY</a>

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 <b>Українська казка</b> та шукають на сайті задану для читання казку	3.33	<a href="#">Виконання практичної роботи Читання казки.</a>  <a href="#">Інструкція до виконання практичної</a>	<a href="https://youtu.be/u0PftVVYHlk">https://youtu.be/u0PftVVYHlk</a>
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	<a href="#">Структура папок на Google Диску.</a> Орієнтування у папках, що автоматично створюютьс я разом з виконанням завдання в <b>Classroom</b>	<a href="https://youtu.be/sK0dlsU0yP8">https://youtu.be/sK0dlsU0yP8</a>
Якщо школа має платформу <b>G Suit for Education</b> 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	<a href="#">Демонстрація консолі адміністратора</a> в G Suit for Education з аналітикою використання Google Диску навчальним закладом,  <a href="#">структурою класів</a> та  <a href="#">середовищем віртуальних класів Classroom.</a>	<a href="https://youtu.be/hqBhWMroW-4">https://youtu.be/hqBhWMroW-4</a>  <a href="https://youtu.be/qYqCgdGsa9k">https://youtu.be/qYqCgdGsa9k</a>  <a href="https://youtu.be/H8q239wFibU">https://youtu.be/H8q239wFibU</a> <a href="https://youtu.be/6B46d1i29fM">https://youtu.be/6B46d1i29fM</a>

## 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><a href="https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=uk">Інститут мистецтв та культури Google</a></p> <p><a href="https://youtu.be/Ez5qkqDiaOw">Демонстрація додавання творів у колекцію.</a></p>	<p><a href="https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=uk">https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=uk</a></p> <p><a href="https://youtu.be/Ez5qkqDiaOw">https://youtu.be/Ez5qkqDiaOw</a></p>
<p>Пошук зображень до казки “<i>Котигорошко</i>” в інтернеті для уроків образотворчого мистецтва або Літературного читання</p>	1.00	<p><a href="https://youtu.be/waM9ct7jFcI">Виконання практичної</a> з пошуку зображень.</p> <p><a href="https://youtu.be/waM9ct7jFcI">Інструкція до практичної Пошук зображень.</a></p>	<p><a href="https://youtu.be/waM9ct7jFcI">https://youtu.be/waM9ct7jFcI</a></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><a href="https://youtu.be/1DnqI2fQ3WU">Демонстрація виконання</a> практичної з пошуку рідного краю на карті.</p> <p><a href="https://youtu.be/1DnqI2fQ3WU">Практична робота з пошуку рідного краю на карті.</a></p>	<p><a href="https://youtu.be/1DnqI2fQ3WU">https://youtu.be/1DnqI2fQ3WU</a></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 <a href="https://youtu.be/J0EwB3I87C4">співпраці на карті</a> “Улюблений відпочинок”</p> <p><a href="https://youtu.be/J0EwB3I87C4">Інструкція у вигляді інфографіки</a> до практичної “<i>Карти. Улюблене місце відпочинку</i>”.</p> <p><a href="https://support.google.com/maps/answer/6257830?co=GENIE.Platform%3DiOS&amp;oco=1&amp;hl=uk">Як позначити міткою місце на карті</a> з мобільного телефону. Довідка</p>	<p><a href="https://youtu.be/J0EwB3I87C4">https://youtu.be/J0EwB3I87C4</a></p> <p><a href="https://goo.gl/vQp3ln">https://goo.gl/vQp3ln</a></p> <p><a href="https://support.google.com/maps/answer/6257830?co=GENIE.Platform%3DiOS&amp;oco=1&amp;hl=uk">https://support.google.com/maps/answer/6257830?co=GENIE.Platform%3DiOS&amp;oco=1&amp;hl=uk</a></p>
<p>Краще організувати співпрацю усіх учнів на одній карті. Для цього</p>	3.17	<p><a href="https://youtu.be/yynDaylmJm4">Демонстрація виконання практичної</a> зі створення міток на карті “<i>Помешкання</i>”</p>	<p><a href="https://youtu.be/yynDaylmJm4">https://youtu.be/yynDaylmJm4</a></p>

<p>вчителю слід заздалегідь створити карту службою <b>Мої карти</b> або через <b>Google Диск</b>. 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><a href="#">Як створити карту в сервісі Мої карти.</a></p> <p>Довідка</p>	<p><a href="https://support.google.com/maps/answer/3045850?hl=uk&amp;ref_topic=3093585">https://support.google.com/maps/answer/3045850?hl=uk&amp;ref_topic=3093585</a></p>
---	--	--	--

### Додатково. Приклади робочих аркушів, шаблонів схем, діаграм

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

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