

АЛАТКИ ЗА ПОДДРШКА НА НАСТАВНИЦИТЕ ВО УЧЕЊЕТО НА ДАЛЕЧИНА



Автори

Дубовац:

Маја Лукиќ Пушкариќ,
Сњежана Марковиќ-Зораја,
Крешимир Војаниќ,
Кристина Фратровиќ,
Андреа Грковски- Зимет

Еко Логик:

Андријана Зафировска,
Никола Нешкоски

Кирил Христов:

Екатерина Пендева,

Малина Попиванова:

Сања Михаилова,
Иле Велков

Часот на далечина како иновативна едукативна средина

Најважниот квалитет на образовната средина на современото училиште е неговата иновација како фактор за континуирано обновување на педагошкиот систем. Дополнително, потребите на глобализацијата на иновациите претставуваат сериозна задача за образованието да премине во квалитативно нова фаза: од педагошки иновации насочени кон развој на репродуктивно (неиновативно) размислување на учениците до педагошки иновации насочени кон развој на иновативно (креативно) размислување на учениците. Ваквата квалитативна транзиција ќе ни овозможи да зборуваме за формирање нова генерација на иновативни педагошки системи, чии непроменливи карактеристики се: развој на креативните способности; хуманистичка природа на образованието; задоволување на потребите на современото општество за да се осигури дека учениците успешно се приспособуваат на општеството,

Има многу причини зошто некој не би можел да учи во образовните институции. Причината може да биде лошо здравје и значително растојание од образовните центри. За жал, поради одредени околности, дури и децата понекогаш не ги посетуваат сите часови. За да се избегнат негативните случувања, да се спречи појавата на заостанати „обврски“ во учењето, многу родители можат да го користат методот на учење на далечина во училиште. Во исто време, можно е сериозно да се подобри состојбата на работите во образованието и кај дете кое редовно оди на училиште, но не покажува целосни академски перформанси. Со користење на учењето на далечина на училиште може да постигнете добри резултати. Ученикот ќе може да ја научи секоја лекција што е можно побрзо. И ако одеднаш нешто испадне дека е неразбирливо, ќе треба само да го рестартирате видеоупатството и детето ќе нема празнина во знаењето. Со слушање и гледање на предавањата на наставникот, ученикот лесно може да ја научи лекцијата. На неразбирливо место можете да застанете и повторно да слушате. За да ја спроведете оваа далечинска лекција преку интернет, сè што треба да направите е да вклучите компјутер со пристап до интернет.

Може да се забележи дека учењето на далечина во последно време е широко користено во повисоките делови во високото образование или вонредното образование, а не е широко користено во образовниот процес на средното образование. Учењето на далечина е многу возбудлив процес, исполнет со многу нови и непознати полиња! Системот на училищата постои веќе неколку века, но и во него се наоѓаат нови аспекти. Областа на истражување во образованието на далечина е огромна и мора да почне да се практикува.

Во моментот постојат три типа часови на далечина

Првиот тип на учење на далечина е тоа што и наставникот и учениците се оддалечени еден од друг, но истовремено користат лекција претходно објавена на интернет.

Вториот тип учење на далечина е тоа што наставникот и учениците се во ист клас, а се отстрануваат информативните ресурси што ги користат за време на часот.

Третиот тип учење на далечина е поставување образовни информации на образовната веб-страница.



Модел на структурата на лекцијата за далечина

- Мотивациски блок.
- Информативен блок.
- Контролна единица.
- Одделение за комуникации и консултации.
- Инструкциски блок.

Мотивациски блок

Мотивацијата е неопходна компонента на лекцијата на далечина. Задачата на наставникот во онлајн учењето не е да му пренесе одредена количина на знаење на ученикот, туку да ја организира неговата самостојна когнитивна активност, да го научи да стекнува знаење и да го применува во практика, така што во секој материјал од лекцијата на далечина мора да има јасно дефинирана цел за учениците што мора да ја постигнат.

Учениците не се пасивни „потрошувачи“ на знаење, туку дејствуваат како активни учесници во образовниот процес, стекнувајќи искуство во интерперсоналната интеракција. Главната улога ја играат личните квалитети на учениците, нивните способности, желбата за стекнување знаење. Како резултат на тоа, вклучувањето на ученикот во виртуелна заедница придонесува за формирање соодветен однос кон реалноста, потреба за соработка, надминување на изолацијата, развој на комуникацискиот потенцијал и формирање „животна компетентност“.

Користењето на информатичката технологија овозможува да се постигне слободата на креативноста на учесниците во педагошкиот процес: ученик и наставник. Наставникот подучува, воспитува, но и го стимулира ученикот да ги развие своите склоности, да ја развива потребата за самостојна работа.

Информативен блок (систем за информациска содржина)

При подготовка на ресурс треба да се посвети големо внимание на дизајнот, кој служи за најдобра апсорпција на материјалот. Визуелни и психолошки аспекти на согледување лекција на далечина, за погодност на ученикот да го перципира текстот на веб-страницата, треба да се земат предвид некои карактеристики при креирањето на лекцијата: главниот канал на информации е визуелниот. Затоа, материјалот треба да изгледа привлечно, да биде читлив и да не ги иритира очите. Во исто време, потребни се и разиграни и забавни моменти за да се диверзифицира природата на активноста на ученикот.

Контролна единица (систем за тестирање и контрола)

При планирање на час на далечина треба да се има предвид дека свеста на ученикот за учење нов материјал, негова консолидација и слично мора да се случува индивидуално, во зависност од неговата подготовка и тренинг. Ако ова се игнорира, тогаш ќе има природен просек на знаењето и развојот на учениците, бидејќи за силните ученици, учеството на часот може да биде бескорисно. Во таа насока, при планирањето на часот, важно е да се разгледаат различни опции за следење на знаењето што го стекнале учениците, вклучувајќи: писмена анкета, решавање проблеми, контрола и самостојна работа на повеќестепен пристап сличен на принципите на компјутерските игри. Така, преминот кон следниот материјал мора да бидевозможен со точен одговор на прашањата од претходното ниво.

Единица за комуникации и консултации

Постојат мислења дека функциите на наставникот завршуваат со создавањето образовен ресурс - доволно е ученикот да најде добро напишан образовен ресурс на интернет и самиот ќе научи сè. Дали наставникот кој учи на далечина може да влијае врз создавањето образовен производ од страна на ученикот не преку содржината на образовниот ресурс, туку преку директни комуникации?

Од една страна, неопходно е детално да се опише текот на лекцијата во ресурсот, да се земат предвид сите прашања што може да ги имаат далечните ученици и да се дадат одговори на нив. Во спротивно, ученик кој учи на далечина ќе има организациски тешкотии.

Од друга страна, ресурс за акумулација на знаење од ученик кој учи на далечина не е доволен, тој има потреба од директна комуникација со наставникот.

Важно е да се разгледа кои комуникации ќе се користат во процесот на учење. Тие можат да бидат различни за секоја лекција, иако ги нема толку многу во арсеналот. Меѓутоа, ако тие се користат поинаку, тогаш се постигнува ефектот на квалитетот на часот.

На пример, разговор може да се користи за решавање итни оперативни проблеми, форум може да се користи за да се разговара за прашања од интерес за секого, а индивидуалните консултации може да се користат преку е-пошта или програмите Skype и ooVoo.

Инструкциски блок (инструкции и упатства)

Еден методот за организирање (конструирање) лекција на далечина со применливи интернет-ресурси е предавање. Задачите на часовите и домашните задачи учениците ги извршуваат самостојно (учениците ја користат листата со врски (линкови) составена од наставникот и самостојно ги бараат потребните информации на интернет). Наставникот ги одредува сложеноста на задачата, роковите, фазите и карактеристиките на задачата и



критериумите за нејзино оценување.

- Задачите завршени во текот на часот и домашната задача учениците ги презентираат на часот (тука се користи „психолошки трик“ - учениците подобро го согледуваат и асимилираат материјалот доколку го подготват за соучениците и им го објаснат на соучениците).
- На крајот од часот се следи совладувањето на студискиот материјал.
- Домашната работа овде е креативна (главната работа е продуктивната активност на учениците).

Видеотуторијал користејќи Skype

Една форма на учење на далечина е видеотуторијал користејќи Skype или ooVoo. Интернетот и програмите за комуникација како што се ICQ (ICQ), Skype, ooVoo, Yahoo messenger (Yahoo messenger), Google Talk (Google Talk) и други ви овозможуваат да комуницирате во реално време со луѓе кои се подалеку од вас. Skype и ooVoo се системи за интернет-телефонија кои им овозможуваат на луѓето во светот слободно да комуницираат, често користејќи веб-камери.

Благодарение на нив можеме да:

Прво, имаме комуникација во живо со ученици кои не посетуваат настава подолго време поради болест или други причини. Со помош на програмите Skype или ooVoo тие можат да се поврзат на наставниот час во реално време, а со тоа да бидат во тек со програмата и да не бидат одвоени од тимот или во бесплатен режим за да добиваат совет во секое време погодно за наставникот;

Второ, да се спроведуваат видеоконференции или видеоигри со ученици од други училишта, што овозможува видеокомуникација во интерактивен режим.

Најинтересни се бесплатните можности на понудените програми, како што е комуникацијата меѓу претплатниците на Skype и ooVoo, кои се дома и преку текст, глас и видео префрлаат датотеки од која било големина со најголема можна брзина и организирање телефонски конференции со многу соговорници. Во моментот, конференциите на Skype се плаќаат, па затоа е попогодно да се користи програмата ooVoo, каде што бесплатно можат да учествуваат до шест учесници истовремено.

Работата со програми и нивното инсталирање се исклучително едноставни. Можете да ги преземете бесплатно на <http://skype.com> и <http://www.oovoo.com>, каде што исто така можете да најдете упатства и совети како да ги користите.

Несомнено, спроведувањето час со помош на интернет-ресурс бара од наставникот да посвети одредено време, но резултатите нема да доцнат.



Заклучок

Учењето на далечина е многу возбудлив процес, исполнет со многу нови и непознати! Областа на истражување во образованието на далечина е огромна и мора да почне да се практикува.

„Организацијата на учење на далечина за ученици не е насочена кон масовно образование, да го замени традиционалното образование. Нејзиниот делокруг: дополнително образование; екстерен ученик; основно образование само за категоријата ученици кои немаат можност (од една или друга причина) да посетуваат дневно училиште.

Тоа им овозможува на учениците самостојно да го совладаат студискиот материјал, да бидат во тек со програмата и да не се одвојуваат од тимот.

Ги прави лекциите интересни, богати со квалитет, ефективни. Ја зголемува мотивацијата за учење. Употребата на учење на далечина отвора ветувачка насока во учењето.



Карактеристики на учењето на далечина како алатка за оптимизирање и индивидуализирање на учењето

Учењето на далечина може да се дефинира како образование кое се карактеризира со пет главни точки:

- присуство на наставник и ученик и најмалку договор меѓу нив;
- просторна поделба на наставникот и ученикот;
- просторна поделба на ученикот и образовната институција;
- двонасочна интеракција помеѓу ученикот и наставникот;
- избор на материјали дизајнирани специјално за учење на далечина.

Така, можеме да кажеме дека учењето на далечина е процес на пренос на знаење (за тоа се одговорни наставникот и училиштето) и учењето на далечина е процес на стекнување знаење (за тоа е одговорен ученикот). Според начинот на добивање образовни информации, се разликуваат: синхроните образовни системи (системи во реално време) и асинхроните системи (системи офлајн).

Синхроните системи вклучуваат истовремено учество на учениците и наставниците во процесот на учење. Асинхроните системи не бараат истовремено учество на учениците и наставниците. Ученикот избира време и распоред на часови. Постојат и мешани системи кои користат елементи и од синхроните и од асинхроните системи.

Научниците ги идентификуваат следните предности и недостатоци на учењето на далечина:

Предности на учењето на далечина:

1. ученикот избира време и место на учење;
2. пристап до едукативни материјали преку интернет од каде било во земјата;
3. учењето нема да се меша во работата;
4. флексибилни услови за обука;
5. помага да се намалат трошоците за патување до и од местото на учење;
6. оптимизација на студискиот материјал.

Недостатоци на учењето на далечина:

- во близина нема лице кое би можело емоционално да го обори знаењето, тоа е значителен недостаток за процесот на учење;
- потребата од персонален компјутер и пристап до интернет;

- еден од проблемите на обуката е проблемот со утврдување на идентитетот на корисникот при тестирање на знаењето. Невозможно е да се предвиди кој ја завршил работата;
- учењето на далечина бара самодисциплина;
- висок интензитет на трудот при развивање курсеви за учење на далечина.

Методолошки карактеристики на учењето на далечина

Учењето на далечина треба да се смета како посебен вид образование кое се карактеризира со одредени цели, функции, принципи, начини на интеракција помеѓу предметите од воспитно-образовниот процес.

Учењето на далечина е дизајнирано да обезбеди максимална интерактивност на образовниот процес, што подразбира интерактивност меѓу ученикот и наставникот, како и повратна информација помеѓу ученикот и материјалот за учење и можност за групно учење. Присуството на повратна информација му овозможува на ученикот да добие информации за исправноста на нивниот напредок во процесот на стекнување знаење, како и да вежба самоконтрола, самооценување во овој процес.

Главните цели на учењето на далечина денес се:

1. стручно оспособување и преквалификација на кадарот;
2. подигнување на квалификациите на персоналот од различни специјалности;
3. подготовка на ученици по одделни предмети за испити;
4. подготовка на ученици за прием во образовни институции од одреден профил;
5. продлабочено проучување на теми, делови од изучените дисциплини;
6. отстранување на празнините во знаењата, способностите, вештините на учениците во одредени дисциплини;
7. главен тек на наставната програма за ученици кои поради различни причини не можат да посетуваат обуки лице в лице;
8. дообразование по интереси.

Планираните резултати и содржината на учењето на далечина се совпаѓаат со резултатите и содржината на редовното образование, а разликата е во некои принципи на наставата, како и во формите на презентација на наставните материјали и формите на интеракција помеѓу наставникот и учениците.

Се разбира, учењето на далечина мора да се гради во согласност со сите дидактички принципи што функционираат во современата педагогија: објективност, научна природа; врски помеѓу теоријата и практиката; конзистентност, систематичност; пристапност со потребниот степен на тежина; видливост и разновидност на методи; свеста и активноста на



специјализантите; моќта на стекнување знаења, вештини и способности. Но, постојат и специфични принципи за учење на далечина.

Може да се разликуваат следниве специфични принципи на учење на далечина:

- Принцип на интерактивност. Учењето на далечина треба да обезбеди интерактивна интеракција помеѓу сите учесници.
- Принцип на отвореност. Секој треба да има пристап до учење на далечина по свој избор.
- Принцип на флексибилност. Текот на процесот на учење може да се приспособи на индивидуалните карактеристики на ученикот, градејќи индивидуална образовна траекторија и давајќи можност за учење во погодно време.
- Принцип на приспособливост. Се обезбедува преку употреба на современи информатички и телекомуникациски технологии кои овозможуваат приспособување на процесот на учење на далечина на карактеристиките на учениците.
- Принцип на преносливост. Се состои во можност за пренос на учебници, аудио- и видеоснимки, телевизиски и компјутерски програми за образовни цели низ целиот свет.
- Ориентација кон потрошувачите. Учењето на далечина го проширува пристапот до образование за луѓе кои од различни причини не можат да добијат редовно образование.
- Принцип на основно знаење. За да започне учењето на далечина, корисникот мора да има некои првични знаења. За да го направите ова, различни курсеви за учење на далечина користат контрола на влез.
- Принцип на идентификација. Идентификацијата на учениците е дел од севкупните безбедносни мерки. Секој корисник на далечинскиот курс има свое корисничко име и лозинка за пристап до обуката на курсот. Идентификацијата на идентитетот на ученикот се врши и преку видеоконференциска врска.
- Принцип на индивидуализација. Можете да посетувате курс за учење на далечина според индивидуалното темпо и индивидуалната образовна траекторија.
- Принцип на регулирање на обуката. Учењето на далечина мора да подлежи на одредени временски прописи, на пример, се поставува рок за полагање тестови, контролни задачи итн.
- Принцип на педагошка целисходност на користење на средствата на новите информатички технологии. Средствата за информатички и комуникациски технологии што се користат во процесот на учење на далечина мора да ги исполнуваат целите на учењето и да придонесат за нивно најефективно постигнување.

Форми на учење на далечина

Учењето на далечина, спроведено со помош на компјутерски телекомуникации, ги има следните облици на часови.

Часови за разговор - сесии за обука спроведени со употреба на технологија за разговор. Овие часови се одржуваат синхронно, односно сите учесници имаат симултан пристап до четот. Во многу институции за учење на далечина постои училиште за разговор, каде што активностите на наставниците и учениците на далечина се организираат со помош на виртуелни простории за разговор.

Веб-часови - лекции на далечина, конференции, семинари, деловни игри, лабораториски вежби, семинари и други форми на обука спроведени со помош на телекомуникациски и други интернет-функции. За овие часови се користат специјализирани едукативни веб-форуми - форма на корисничка работа на одредена тема или проблем со помош на записи оставени на една од страниците со инсталирана соодветна програма на неа.

Веб-форумите се разликуваат од првата форма на часови по можноста за подолга (повеќедневна) работа и асинхроната природа на интеракцијата помеѓу учениците и наставниците.

Телеконференција - обично се спроведува врз основа на мејлинг-листи со користење е-пошта. Едукативните телеконференции се карактеризираат со постигнување на образовните цели. Исто така, постојат форми на учење на далечина во кои материјалите за учење се испраќаат по пошта до регионите.

Овој систем се заснова на метод на настава наречен природно учење. Учењето на далечина е демократски, едноставен и бесплатен систем за учење. Беше измислен во Обединетото Кралство и сега се користи нашироко од Европејците за да го продолжат своето образование. Ученикот, постојано извршувајќи практични задачи, стекнува стабилни автоматизирани вештини. Теоретските знаења се стекнуваат без дополнителни напори, органиски вткаени во вежби за обука. Формирањето теоретски и практични вештини се постигнува во процесот на систематско проучување на материјалите и слушање и повторувачки вежби на аудио- и видеомедиуми (доколку ги има) по говорникот.

Методи за учење на далечина

Во зависност од начинот на комуникација помеѓу наставниците и учениците, се разликуваат следните методи на учење на далечина:

- Метод на предавање преку интеракција на ученикот, консултиран или вежбан со образовни ресурси со минимално учество на наставници, предавачи, консултанти, научни и технички лидери (самоучење). За да го применат овој метод, наставниците, воспитувачите создаваат и избираат различни образовни ресурси: печатени, аудио- и видеоматеријали, како и наставни помагала обезбедени преку телекомуникациските мрежи (интерактивни бази на податоци, електронски публикации и системи за компјутерска обука).



- Метод на индивидуализирана настава и учење, кој се карактеризира со однос на ученик, ученик или ученик кој се консултира, клиент кој има потреба од научни и технички услуги, кандидат за научен степен со еден наставник, предавач, консултант или научно-технички претпоставен (индивидуално образование). Овој метод може да се примени во учењето на далечина главно преку технологии како телефон, говорна пошта, факс, електронска пошта, Skype систем.

- Метод заснован на презентација на наставниот материјал од страна на наставникот додека учениците не играат активна улога во комуникацијата (учење еден-на-многу). Овој метод го користи наставник, ментор, консултант, кога целата група е обучена и консултирана, тие се приближно еднакво подготвени и крајниот резултат е ист за сите. На пример, ова се случува кога наставникот ги подготвува учениците за државни испити или кога ги советува учениците во различни дисциплини. Овој метод, типичен за традиционалниот образовен систем, се развива врз основа на современите информатички технологии. На овој начин предавањата снимени на аудио- или видеоленти, прочитани на радио или телевизија, се дополнуваат во современото учење на далечина со таканаречените електронски предавања дистрибуирани на компјутерски мрежи користејќи системи за билтен. Електронско предавање, подготвено и избрано од наставници, предавачи,

- Метод кој се карактеризира со активна интеракција помеѓу сите учесници во образовниот процес. Овој метод е фокусиран на групната работа на учениците и е од најголем интерес за учење на далечина. Обезбедува широка употреба на истражувачки и наставни методи засновани на проблем. Улогата на наставникот во таквата обука се сведува на поставување тема за студенти, ученици или кандидати за научни степени (поставување задача за учење), а потоа мора да создаде и да одржува таква поволна средина за комуникација и психолошка клима во која учениците ќе можат да работат и да соработуваат. Наставникот е одговорен за координирање и управување со текот на дискусиите, како и за подготовка на материјали, изработка на план за работа, прашања и теми за кои се дискутира.

- Проектниот метод вклучува сложен процес на учење кој му овозможува на ученикот да биде независен во планирањето, организирањето и контролирањето на неговите активности за учење и когнитивните активности, што резултира со создавање производ или феномен. Основата на проектниот метод е развојот на когнитивните, креативните интереси на учениците, способноста самостојно да го формираат своето знаење.

- Методот на проблемско учење се заснова на разгледување сложени когнитивни задачи, чие решавање е од значителен практичен или теоретски интерес. Во процесот на проблемско учење вниманието на учениците е насочено кон важни проблеми, тие ја стимулираат когнитивната активност и придонесуваат за развој на вештини и способности за ре-



шавање на овие проблеми. Улогата на наставникот е сведена на набљудување и поддршка, но не повеќе.

- Истражувачкиот метод на настава се карактеризира со присуство на јасно дефинирани цели кои се соодветни и релевантни за учесниците, добро осмислена и оправдана структура, широка употреба на арсенал на истражувачки методи, употреба на научни методи за обработка и презентирање резултати.

Заклучок

Учењето на далечина е посебен вид учење чија главна карактеристика е интерактивноста на интеракцијата помеѓу сите учесници во образовниот процес. Присуството на наставник не е неопходно бидејќи учењето на далечина е процес на самостојно проучување на материјалот. Во учењето на далечина се применува пристап кон учењето насочен кон ученикот, се врши максимална оптимизација и индивидуализирање на учењето. Учењето на далечина се карактеризира и со општи педагошки дидактички принципи на наставата и со специфични принципи. Користењето на новите информатички и телекомуникациски технологии овозможува интеракција на учесниците во учењето на далечина, без разлика на нивната локација, преку е-пошта, разговор, форум, видеоконференција, вебинар, онлајн семинар.

Методолошката карактеристика на учењето на далечина е тоа што стекнувањето знаења, вештини и способности предвидени во наставната програма се врши не во традиционални форми на образование (предавања, лекции, семинари итн.), туку преку самостојна работа на ученикот со различни средства - носители на информации. Во центарот на процесот на учење на далечина не е наставата, туку учењето, односно самостојната когнитивна активност на ученикот во совладувањето на знаењата, вештините и способностите. Притоа, ученикот не само што мора да ги совлада вештините за работа со компјутер туку и како да работи со образовните информации со кои се среќава во процесот на учење на далечина.



Изработка на електронски учебник

Во современите образовни институции се посветува многу внимание на компјутерската поддршка на професионалните активности. Во образовниот процес се користат програми за обука и тестирање во различни дисциплини од процесот на учење.

Статистичките студии спроведени на колеџот за употреба на програми за обука и тестирање во различни дисциплини (како дел од образовниот процес и компјутерските курсеви) покажуваат дека нивната употреба го зголеми не само интересот за идните специјалности, туку и академските перформанси во оваа дисциплина. Повеќето ученици подобро ги перципираат информациите визуелно, особено ако се со висок квалитет. Овие програми му овозможуваат на секој ученик, без разлика на степенот на образование, активно да учествува во образовниот процес, да го индивидуализира својот процес на учење и да практикува самоконтрола. Учениците не се пасивни набљудувачи, туку активно стекнуваат знаења и ги проценуваат своите можности. Учениците почнуваат да уживаат во самиот процес на учење, без оглед на надворешните мотивирачки фактори. Придонесува и тоа што со информатичката технологија на компјутерската настава привремено се пренесуваат одредени функции на наставникот. А компјутерот може да дејствува како трпелив учител кој може да укаже на грешките и да го даде вистинскиот одговор и да ја повторува задачата одново и одново, без да изразува иритација или нервоза.

Времето поминува и програмите брзо застаруваат, како и студискиот материјал и формата на презентација.

Основни концепти

Следниве дефиниции за е-учебникот произлегуваат од различни извори:

„тоа е збирка на графички, текстуални, дигитални, говорни, музички, видео, фото и други информации, како и печатена корисничка документација. Електронското објавување може да се врши на кој било електронски медиум - магнетен (магнетна лента, магнетен диск и сл.), оптички (CD-ROM, DVD, CD-R, CD-1, CD + итн.), како и објавен во електронски компјутерски мрежи.

- мора да содржи систематски материјал за релевантното научно и практично поле на знаење, за да се обезбеди креативно и активно совладување на знаењата, вештините и способностите на учениците и студентите од оваа област. UEI мора да се разликува по високо ниво на изведба и декорација, комплетност на информации, квалитет на методолошки алатки, квалитет на техничка имплементација, јасност, логика и доследност на презентацијата.

- едукативна публикација која содржи систематска презентација на академска дисциплина или дел од неа, дел што одговара на државниот стандард и наставна програма и официјално одобрена како овој вид публикација.

- се работи за електронска публикација која делумно или целосно го заменува или дополнува учебникот и е официјално одобрена како овој вид публикација.

- ова е текст претставен во електронска форма и опремен со обемен систем на врски што ви овозможува веднаш да се движите од еден негов фрагмент во друг според одредена хиерархија на фрагменти.

Главните форми на електронскиот учебник

Како и при создавањето на секој комплексен систем, така и при подготовката на електронски учебник, талентот и умешноста на авторите се клучни за успехот. Сепак, постојат добро воспоставени форми на електронски учебници, поточно конструктивни елементи од кои може да се изгради учебник.

Тест. Ондавот, ова е наједноставната форма на електронски учебник. Главната тешкотија е изборот и формулацијата на прашањата, како и толкувањето на одговорите на прашањата. Добриот тест ви овозможува да добиете објективна слика за знаењата, вештините и способностите што ги има ученикот во одредена предметна област.

Енциклопедија. Ова е главната форма на електронски учебник. На ниво на содржина, поимот енциклопедија значи дека информациите содржани во е-учебникот мора да бидат целосни, па дури и вишок во однос на образовните стандарди.

Книга со задачи. Тетратката со задачи во електронскиот учебник најприродно ја врши функцијата на учење. Ученикот добива едукативни информации кои се потребни за решавање конкретен проблем. Главниот проблем е изборот на задачи кои го опфаќаат целиот теоретски материјал.

Креативно опкружување. Современите електронски учебници треба да му овозможат на ученикот креативна работа со предмети за учење и модели на системи на објекти во интеракција. Токму креативната работа, подобро во рамките на проектот формулиран од наставникот, придонесува за формирање и консолидација на збир на вештини и способности кај ученикот. Креативната средина им овозможува на учениците да работат колективно на проект.

Авторско опкружување. Електронскиот учебник мора да биде приспособлив на образовниот процес. Тоа значи тој овозможува да се земат предвид карактеристиките на одредена образовна институција, одредена специјалност, одреден ученик. Ова бара соодветна средина за авторство. Таквата средина, на пример, обезбедува вклучување на дополнителни материјали во електронската енциклопедија, ви овозможува да ја пополните проблематичната книга, да подготвите отпечатоци и учебници на оваа тема. Всушност, тоа е еден вид алатка која го креира самиот е-учебник.

Невербална средина. Традиционално, електронските учебници имаат вербален карактер. Тие ја презентираат теоријата во текстуална или графичка форма. Ова е наследството на печатените публикации. Но, во електронскиот учебник е можно да се имплементира мето-



дот „прави како што правам јас“. Таквата средина на е-учебникот му дава карактеристики на жив учител.

Наведените форми на електронски учебник може да се реализираат како посебни електронски учебници или да се групираат во еден ансамбл. Сè зависи од намерата на „авторот“. Авторот мора да има познавање на историјата и можностите на електронските учебници. Успешноста на е-учебникот ќе зависи од тоа како ќе се „вклопи“ во образовниот процес на образовната институција.

Препораки за изработка на електронски учебник

Главните фази на изработка на електронски учебник

1. Избор на извори
2. Развој на содржина и листа со концепти
3. Обработка на текстови во модули по секции
4. Реализација на хипертекст во електронска форма
5. Развој на компјутерска поддршка
6. Избор на материјал за мултимедијална реализација
7. Развој на звук
8. Изведување саундтрак
9. Подготовка на материјал за визуализација
10. Визуализација на материјали

И сега подетално:

1) при развивањето препорачливо е да се изберат како извори печатени и електронски публикации кои

- се со најцелосно усогласување со стандардната програма,
- се концизни и удобни за создавање хипертекст,
- содржат голем број примери и задачи,
- се достапни во пригодни формати (принцип на собирање).

2) материјалот е поделен на делови, кои се состојат од модули, минимални по обем, но заговорени по содржина, и список со концепти кои се неопходни и доволни за совладување на предметот.

3) текстовите на изворите се обработуваат во согласност со содржината и структурата на модулите; се исклучуваат текстовите што не се вклучени во списоците и се додаваат оние што не се во изворите; се дефинираат врски помеѓу модули и други хипертекст-врски.

Вака се подготвува хипертекст-проект за компјутерска реализација.

4) хипертекстот се реализира во електронска форма. Резултатот е примитивно електронско издание кое сега може да се користи за едукативни цели.

5) се развива компјутерска поддршка. Се развиваат инструкции за корисниците да го користат паметното јадро.

Сега е-учебникот е подготвен за понатамошно подобрување (звучење и визуализација) со помош на мултимедијални алатки.

6) се менуваат начините на објаснување на одредени поими и искази и се избираат текстови за замена на мултимедијалните материјали.

7) развиени се сценарија за визуализација на модулите за максимална јасност, максимално растоварување на текстуалните информации на екранот и користење на емоционалната меморија на ученикот за да се олеснат разбирањето и меморирањето на изучениот материјал.

8) се визуализираат текстови, т.е. компјутерско извршување на развиените сценарија со помош на цртежи, графики и евентуално анимација.

Со тоа се заокружува развојот на е-учебникот и започнува неговата подготовка за акција. Треба да се напомене дека подготовката за работа на електронски учебник може да опфати одредено приспособување на неговата содржина и мултимедијални компоненти.

Софтверска поддршка

Во моментот, меѓу главните барања за создавање електронски учебници за процесот на учење се: научни, достапни, проблематични, многу внимание се посветува на видливоста на учењето: сетилната перцепција на изучените предмети. Визуализацијата на учењето со помош на компјутерски програми има одредени предности во однос на учењето од традиционалните учебници.

Во програмите со мултимедијална презентација на информации станува возможно да се создадат не само визуелни, туку и аудитивни сензации. Електронските учебници значително го подобруваат квалитетот на самите визуелни информации, тие стануваат посветли, поширени, подинамични. Постои можност за визуелно-сликовно толкување на суштинските својства не само на одредени реални предмети, туку дури и на научни закони, теории, концепти.



Електронски учебници во Word, PowerPoint формат

Не е неопходно да се поднесуваат документи во овие заеднички формати. Со нивна помош можете лесно и брзо да подготвите висококвалитетен електронски учебник со вграден систем за самоследење.

Електронски учебници во формат Acrobat

Има одобрен .PDF формат за електронски документи на светски познатата компанија Adobe Systems. Слободно дистрибуираниот Acrobat Reader се користи за читање е-учебници во овој формат. Acrobat е широко користен за создавање е-учебници, што е доста достапно за образовните организации. Милиони електронски документи во светот се направени во .PDF формат.

Електронски учебник во 3D Studio MAX

Постојат многу широко користени програми за моделирање, но една од најдобрите програми за 3D-моделирање и анимација за создавање визуелни ефекти е 3D Studio MAX. 3DMAX ви овозможува да моделирате многу користејќи различни основни објекти. По изградбата на геометриски објекти и нивната правилна локација, можете да нанесете „материјали“ на нив, за да наметнете текстури на геометријата. Програмата 3DMAX е привлечна затоа што навистина може да се чувствувате како креатор на цел филм, да глумите режисер, снимател, композитор, секој што создава филм. Се разбира, овој процес трае долго, но ако ви се допаѓа, тогаш поминува незабележано.

Во моментот има многу слободно достапни програми со кои можете да креирате визуелен, шарен и интересен електронски учебник за учениците.

Заклучок

Како што покажува анализата, мнозинството ученици во раните фази на своето образование ја сфаќаат потребата од користење компјутер во нивните професионални активности. Ефектот на знаењето се зголемува ако образовните задачи решени во рамките на информатичките технологии на обука се поврзани со практичните активности на идниот специјалист или се од интерес за неговата тековна образовна работа.

Користење интернет-ресурси во едукативни активности

Во новиот милениум влеговме во информатичката ера. Новата ера поставува нов проблем за училишното образование - да се подготват учениците за живот во брзо променливото информатичко општество, во свет каде што процесот на нови знаења се забрзува, има постојана потреба од нови професии, од континуиран професионален развој. А клучна улога во решавањето на овој проблем игра способноста на современиот човек да поседува информациско-комуникациски технологии. Новите информатички технологии стануваат составен дел од модерниот живот.

Нашите информации во 21 век (ерата на високата технологија) бараат нови пристапи кон образовниот систем. Во моментов, целите и технологиите во образованието во повеќето земји во светот ги одразуваат идеите на хуманистичките науки во педагогијата и филозофијата на образованието. Пред да зборуваме за формирање личен развој како главна компонента на оваа цел, учењето треба да се развива во смисла на развивање независно креативно и критичко размислување.

За овие цели е потребно широко информативно поле на активност. Постојат различни извори на информации, различни гледишта за ист проблем, кои го поттикнуваат човекот да размислува самостојно, да бара сопствен аргументиран став. Овој пристап бара дефинирање на одредени услови за организација на таков систем.

Една од задачите на современото училиште е да ја зголеми разновидноста на видовите и формите на организација на активностите за учење на учениците. Компјутерските технологии интегрирани со педагошкиот систем за организирање образовни активности можат значително да ги зголемат образовните можности на учениците, дури и да направат избор и имплементација на индивидуална траекторија во отворен образовен простор. Технолошката основа на нашето модерно општество се глобалните телекомуникациски мрежи. Најголемата ваква мрежа во светот е интернетот, кој се наметна како средство за комуникација. Интернетот содржи голема количина на информации кои имаат едукативен карактер и можат да се користат во училищата и надвор од училишните часови. И наставниците и учениците треба да бидат свесни за можностите на интернетот и да се трудат да ги користат.

Интернетот обезбедува единствени можности за целосно образование и формирање на личноста. Тоа не е само речиси неисцрпна низа на образовни информации, туку дејствува и како средство, алатка за нејзино пребарување, обработка, презентација. Интернетот е единствен извор на активна интелектуална и комуникациска активност на ученикот, неговата креативна самореализација, како резултат на што тој има можност да ги стекне потребните знаења, вештини и способности.

Со сета разновидност на информатички и телекомуникациски технологии, светската информациска компјутерска мрежа интернет зазема централно место. Главна насока во користењето на глобалните мрежи е развој на научни и педагошки основи за создавање и користење на информациската средина за континуирано образование, заснована на соз-



давање заеднички образовен простор.

Современиот интернет се карактеризира со сериозен проблем за организирање глобално пребарување на информации. Развиени се таканаречените пребарувачи кои го користат саканиот збор или комбинација на зборови за да најдат линкови до оние веб-страници каде што тој збор или комбинација е претставена.

Интернетот дава можност за колективен пристап до едукативни материјали, кои можат да се претстават во форма на едноставни учебници (електронски текстови) и во форма на сложени интерактивни системи, компјутерски модели, виртуелни средини за учење.

Интернетот сега е средство за комуникација. Специјалните образовни интернет-ресурси станаа составен дел од националниот образовен систем.

Карактеристики на користењето на интернет-ресурсите во образовните активности

Во моментот нема сомнеж за релевантноста и побарувачката за интеграција на интернетот во процесот на учење. Во овој случај, главниот предмет на дискусија не е зошто, туку како да се примени модерната компјутерска технологија во процесот на учење. Користењето на интернетот значително ќе го прошири опсегот на реални комуникациски ситуации, ќе ја зголеми мотивацијата на учениците и ќе им овозможи да ги применат стекнатите знаења, вештини и говорни вештини за решавање вистински комуникациски проблеми.

Употребата на интернет-технологиите од страна на наставниците на нивните часови неминовно ќе ја извади лекцијата за општо образование надвор од опсегот и на часот и на самиот предмет.

Со поврзување на интернет, училиштата ги задоволуваат нивните потреби за пребарување, собирање и обработка на материјал, што пак ги проширува можностите за постигнување образовни цели и задачи.

Задачата на современото училиште е успешно развивање на личноста на ученикот, промена и подобрување на неговите лични податоци, што е важен услов за развој и формирање на ученикот, бидејќи тој станува целосен корисник на глобалниот информациски простор. Честото користење на интернет-технологиите и телекомуникациите од страна на училиштата во образовниот процес ни покажува како применуваме и како работиме користејќи иновативни алатки кои прават модификации на различни начини: менување на целите и задачите на часот, наставната програма, формите и методите на наставата.

Дали вреди да се размисли кои иновации може да се совладаат на училиште користејќи интернет? Секој знае дека лекцијата е во срцето на образовниот процес, па затоа е неопходно да се нагласат некои точки кои ви овозможуваат правилно да ги примените целите и задачите на лекцијата.

Наставникот кој е ажуриран сега е психолошки и технички подготвен да користи информатичка технологија во наставата. Интернет-технологиите обезбедуваат едукативни активности во образовниот процес, користејќи софтвер за апликации и алатки.

Во моментот интернетот е дел од животот на наставникот бидејќи станува познато и соодветно средство за учење нов материјал.

Наставниците често на часовите го користат материјалот што го нашле на информативната мрежа бидејќи неограничените можности на интернетот го олеснуваат наоѓањето едукативен материјал за подготовка за часови.



Наставниците претпочитаат да најдат едукативни материјали на интернет во електронска форма бидејќи тоа овозможува:

- подобрување на сопственото знаење преку учење на далечина;
- наоѓање наставни материјали на интернет за подготовка и изведување на часови;
- добиваат документи од серверот на Министерството за образование;
- се информираат за најновите педагошки материјали;
- добиваат информации за најновите педагошки откритија, ги испраќаат нивните методолошки случувања;
- софтвер за примање;
- објавуваат свои написи, планови, белешки за лекциите;
- кореспонденција со наставници од други региони;
- избираат и нарачуваат методолошка литература преку онлајн продавници.

Употребата на онлајн лекции од страна на наставникот во неговата активност дозволува:

- да ги едуцира децата и да работи и во училница и надвор од училницата индивидуално и во групи, во парови. Компетентната работа на децата, под водство на наставник, помага да се обедини детскиот тим, ја зголемува информациската писменост на учениците.

Размислете за можностите на интернет-ресурсите за создавање модерна лекција:

- преку интернет наставникот може да ја пополни својата методична касичка, бидејќи долги години ги користи своите традиционални планови;
- проучување на искуството на другите наставници и користење на нивните препораки и случувања на нивните часови;
- објавување лични планови за часови, статии, иновативни идеи на веб-страниците.

Мултимедијалните алатки овозможуваат да се обезбеди најдобра, во споредба со другите технички наставни помагала, примена на принципот на видливост, кој зазема водечка позиција во образовните технологии на основното училиште. Употребата на мултимедијални презентации овозможува да се направат часовите поинтересни и подинамични, вклучува не само вид, туку и слух, емоции, имагинација во процесот на перцепција, го олеснува процесот на меморирање на материјалот што го проучуваат учениците, помага да се „потопат“ учениците во предметот на учење, да се создаде илузија на заедничко присуство, емпатија во лекцијата со предметот што се проучува, поттикнуваат формирање на тридимензионални и живописни идеи.

Наставникот развива план за својот час и го спроведува така што тој е необичен, поинтересен. За таа цел, демонстрира визуелен материјал од интернет (фотографии, табели,

фотографии...), покажува мултимедијален материјал. Тој често користи видеопредавања и презентации на часовите.

Треба да се обрне внимание и на можностите поврзани со учење на далечина преку интернет, како и учество на разни натпревари, олимпијади, полагање тестови. Основците активно учествуваат на меѓународни натпревари по предмети - математика, јазици, светот околу нив и освојуваат награди.

Учеството на олимпијадите им помага на учениците да развијат когнитивен интерес, логично размислување и формирање креативна активност.

Пристапот на учениците до информативните ресурси на интернет ќе обезбеди основен и дополнителен едукативен материјал неопходен за нивната обука, самостојното учење и слободните активности.

Во моментот училиштето им дава можност на учениците и наставниците во процесот на учење да користат:

- учество на телеконференции каде што се дискутираат научни и стручни прашања;
- пристап до отворени сервери за датотеки на интернет за да добиваат слободно дистрибуирани софтверски алатки;
- далечински пристап до бази на податоци, библиотечни каталози и електронски библиотечни датотеки при подготовка на наставни материјали за предмети;
- добивање електронски периодични списанија на избрани теми;
- учество на онлајн телеконференција на интернет;
- независни и контролни тестови.

Интернет-ресурсите може да ги користат и наставниците за подобрување на нивните вештини (мрежни методолошки здруженија и виртуелни педагошки совети, учење на далечина, учество во мрежни проекти итн.).



Примена на технологијата за веб-пребарување во современото образование

Употребата на интерактивни технологии за учење може да реши голем број проблеми, вклучувајќи го следново:

- развој на комуникациски вештини, воспоставување емоционални контакти меѓу учениците;
- развој на когнитивни вештини, општообразовни вештини и способности (анализа, синтеза, поставување цели, пронаоѓање информации, структурирање знаења итн.);
- обезбедување да се формираат вештини за самооценување и одлучување, кои ја одредуваат стратегијата на однесување;
- обезбедување релаксација на учесниците во воспитно-образовниот процес, елиминирање на стресот, префрлање на вниманието, промена на облиците на активност и сл.

Особено ефикасен тип на современи интерактивни технологии е интерактивната игра, која создава најдобри услови за развој и самореализација на членовите на образовниот процес.

Денес, едукативните потраги добиваат сè поголема популарност. Технологијата за пребарување на веб е проект базиран на проблеми со елементи за играње улоги кои користат интернет-информациски ресурси. Оваа технологија ги комбинира активните методи на учење со предностите на информациските и интерактивните технологии.

Концептот на „потрага“ првично значеше еден од начините да се изгради заплет - патувањето на ликовите до одредена цел преку надминување на тешкотиите.

Образовната побарувачка е педагошка технологија која вклучува збир на проблематични задачи со елементи на играње улоги за кои се потребни сите видови ресурси, а пред сè, интернет-ресурси, за извршување. Се развиваат потраги за максимална интеграција на интернет по различни предмети на различни нивоа на образование во образовниот процес. Тие можат да опфатат еден проблем, тема или можат да бидат интердисциплинарни.

Технологијата на потрагата влезе во педагогијата од светот на компјутерските игри кон крајот на 20 век. Компјутерската компанија „Сиера“ во 90-тите години на минатиот век објави серија игри King's Quest, Space Quest, Police Quest итн., кои им се допаднаа на гејмерите.

Низ светот почнаа да се појавуваат и невидени места за забава, каде што клиентите беа охрабрени да се обидат да излезат од заклучена просторија решавајќи многу тешки проблеми. Таквите установи почнаа да се нарекуваат „соби за бегство“. Соба за бегство е интелектуална игра во која играчите се затворени во просторија од која мора да избегаат навреме, барајќи предмети и решавајќи загатки. Некои членови на жанрот вклучуваат детективска приказна или друг заговор за да ги внесат играчите во уникатна атмосфера.

Терминот „пребарување“ како образовна технологија првпат беше предложен во 1995 година од Берни Доц, професор по образовна технологија на Универзитетот во Сан Диего (САД).

Научникот има развиено иновативни интернет-апликации за интеграција во образовниот процес во наставата на различни предмети на различни нивоа на образование. Тој го нарече пребарувањето место што содржи проблематична задача и вклучува независно пребарување на информации на интернет.

Тој ги идентификуваше видовите задачи за веб-потраги и исто така предложи да се користат голем број критериуми што ќе ја овозможат процената:

- истражувачка и креативна работа;
- квалитет на аргументација, оригиналност на работата;
- вештини за работа во микрогрупа;
- усна презентација;
- мултимедијална презентација;
- пишан текст и сл.

Доц го дефинира веб-пребарувањето како модел (технички ресурс или апликација на интернет) за вклучување на интернет-ресурсите во образовниот процес за решавање на образовните проблеми (1995). Други истражувачи го гледаат веб-пребарувањето како образовна технологија, дидактичка алатка, истовремено насочена кон решавање образовен проблем со помош на интернет.

Пребарувањето на интернет како форма на учење базирано на проблеми

Веб-пребарувањето е едно од средствата за користење на информатичките и комуникациските технологии со цел да се создаде лекција фокусирана главно на учениците вклучени во процесот на учење.

Карактеристика на веб-пребарувањата е тоа што некои или сите информации презентирани на страницата за индивидуална или групна работа на студенти се всушност на различни веб-локации. Благодарение на постојните хиперврски, учениците не го чувствуваат тоа, туку работат во единствен информативен простор. Ученикот добива задача да собере материјали на интернет на одредена тема, да реши проблем користејќи ги овие материјали. Врските до некои од изворите се обезбедени од наставникот, а некои може да се најдат сами со помош на конвенционалните пребарувачи. По завршувањето на пребарувањето, учениците или нагудуваат свои веб-страници на темата или друга креативна работа во електронска, печатена или усна форма.



Веб-пребарувањата имаат голем број предности, вклучувајќи:

- мотивирање на учениците да учат нов материјал;
- организација на работата во форма на насочено истражување, неограничено временски;
- активирање на индивидуални или групни активности на учениците со кои тие самите управуваат.

Кога работите на веб-квест, се развиваат голем број компетенции:

- употреба на информатичка технологија за решавање професионални проблеми (вклучувајќи пребарување на потребните информации, обработка на резултатите од работата во форма на компјутерски презентации, веб-страници, флеш-видеа, бази на податоци);
- самообука и самоорганизирање;
- способност да најдете неколку начини за решавање проблемска ситуација, да ја одредите најрационалната опција, да го оправдате вашиот избор;
- способност за јавно говорење (задолжителна анализа на работата со прашања, дискусија).

Технологијата за пребарување на веб ви овозможува целосно да ги сфатите видливоста, мултимедијата и интерактивноста на учењето.

- Визуализацијата вклучува различни видови демонстрации, презентации, видеа, прикажување на графички материјал во која било количина.
- Мултимедијата додава на традиционалните методи за учење на употреба на звук, видео, анимациони ефекти.
- Интерактивноста ги комбинира сите горенаведени и ви овозможува да влијаете на виртуелните објекти на информациската средина, помага да се воведат елементи на учење насочено кон ученикот, им дава можност на учениците целосно да ги откријат своите способности.

Како технологијата за пребарување на веб може да ја зголеми мотивацијата на учениците?

- Мултимедијата може значително да го подобри психо-емоционалното расположение во учењето.
- Модалитет, т.е. употреба на што е можно повеќе сензорни канали за перцепција на информации.
- Збор-слика. Со помош на пребарувањето е можно да се демонстрираат и динамички процеси и статични слики во најкус можен рок.
- Структурирана презентација на студискиот материјал. Во однос на технологијата, веб-пребарувањето е разгранета структура за прикажување информации реализирани преку хиперврски, што придонесува за организација на јасни логички врски, промовира



сеопфатно разбирање на изучениот проблем, ви овозможува брзо приспособување на содржината на проучуваната тема и овозможува учениците самостојно да изградат индивидуална траекторија на учење.

- Истражувачката природа на технологијата дава можност за интензивирање на истражувачките активности на наставниците и учениците. Кога работат со големи количини информации, учениците развиваат вештини и способности за критичко размислување, способност за избор и преземање одговорност за тоа, за оценување на ефективност на пронаоѓањето информации и правилно одредување на количината на понудените информации.
- Визуализација на резултатите од работата и евалуација на сработеното. Чекор-по-чекор резултатите од работата прикажани на екранот ја прават процената на активностите на учениците визуелна, рефлексивна - свесна.

Во процесот на креативна работа учениците не добиваат знаење „подготвен за употреба“, туку се вклучуваат во активности за пребарување. Се разбира, секој веб-квест не треба да биде изолиран од образовниот процес во целина, потребна е директна врска со претходните и последователните когнитивни активности на учениците.

Во текот на организирањето на работата на учениците на веб-квестови се реализираат следните цели:

- едукативно - вклучување на секој ученик во активен когнитивен процес. Организирање индивидуални и групни активности на учениците, идентификување вештини и способности за самостојна работа на темата;
- развивање - развој на интерес за предметот, креативните способности на имагинацијата на учениците; формирање вештини за истражување, јавно говорење, вештини за самостојна работа со литература и интернет-ресурси; проширување на хоризонтите, ерудиција;
- едукативно - едукација за толеранција, лична одговорност за спроведување на избраната работа.

Треба да се напомене дека технологијата за пребарување е интегрирана, што е потврдено од следново:

- алгоритмот за пребарување е вграден во логиката на технологијата за учење базирано на проблем - од формулација на проблем до начини за негово решавање, презентирање на резултатот и размислување, што влијае врз развојот на ученикот како активен субјект на животот;
- Едукативните „производи“ изведени поединечно или во група како резултат на завршување на пребарувањето можат да бидат различни: од решавање проблем во форма на одговарање на прашање до креирање мултимедијални презентации, видеа, веб-страници, брошури итн. Во оваа смисла, едукативни;



- пребарувањата се меѓусебно поврзани со идеите на „инструменталната“ педагогија и методот на проектите на Ј. Деви (САД) од крајот на 19 век;
- интригата и заплетот, воведени во оваа технологија, се елементи на обука за игри - играње улоги или авантуристичка игра, која во суштина е тимска игра;
- употребата на специјални компјутерски програми, информациските можности на интернетот и при имплементација и при презентирање на резултатот од пребарувањето, размената на ставови ја карактеризира оваа технологија како информација и комуникација.

Така, едукативната потрага е интегрирана технологија која ги комбинира идеите за проектниот метод, учењето на проблеми и игри, тимската работа и ИКТ; комбинирање насочено пребарување во извршувањето на главниот проблем и низа помошни задачи со авантура и (или) игра заснована на специфичен заплет.

Суштината на потрагата е блиска до некои познати игри во педагогијата, како што се извршување задачи „на станици“, ориентирање со пречки („Водичи“, „Козаци-разбојници“, „Лов по богатство“ итн.).

Разликата помеѓу технологијата за потрага и традиционалните игри во педагогијата лежи во проблематичните задачи и барањето информации на интернет. Веб-потрагите се карактеризираат со длабоко „потопување“ во отворениот информативен простор (презентација на резултатите од пребарувањето на интернет на веб-страниците или социјалните мрежи, со користење специјални компјутерски програми).

Класификација, структура и фази на пребарување на веб

Берни Доџ идентификува три принципи за класификација на веб-потраги.

1. Според времетраењето, веб-квестовите се делат на краткорочни и долгорочни.

Целта на учењето на краткорочните веб-квестови е стекнување знаење и нивна интеграција. Резултатот од краткорочното пребарување на веб ќе биде голема количина на информации со кои студентот ќе треба да се справи. Таквата веб-потрага е дизајнирана за период од една до три сесии во училиницата.

Едукативната цел на долгорочната веб-потрага е да се прошири и разјасни знаењето. Резултатот од долгорочното пребарување на интернет ќе биде длабинска анализа на собраните знаења и негова трансформација во ново разбирање претставено на читателите и на интернет и надвор од сајбер-просторот.

Времетраењето на таквата веб-потрага е од една недела до цел месец на студирање.

Форми што можат да ги земат долгорочните веб-барања:

- база на податоци во која категориите ги креираат самите студенти;
- микросветот, кој го претставува физичкиот простор во кој учениците можат да се движат;
- интерактивна приказна или случај создадена од самите ученици;

- документ кој опишува анализа на контрадикторна ситуација, поставува став (мислење, теорија) што учениците мора да го одобрат или побијат;

- измислена личност со која може да се интервјуира во живо. Прашањата и одговорите ги измислуваат учениците откако ќе ги проучат карактеристиките на оваа личност.

2. По предметна содржина: монопроекти и интердисциплинарни веб-потраги. Со други зборови, веб-потрагите можат да опфатат одреден проблем, тема или можат да работат на други теми. Како што покажува практиката, интердисциплинарните веб-потраги се поинтересни, поинтензивни. Во исто време, развојот на таквите пребарувања бара повеќе време, знаење и соработка со другите наставници.

3. По вид на задачи што ги извршуваат учениците:

- прераскажување - демонстрирање разбирање на темата врз основа на презентација на материјали од различни извори во нов формат: креирање презентација, постер, приказна;

- планирање и проектирање - изработка на план или проект врз основа на поставени услови;

- самоспознавање - сите аспекти на проучувањето на личноста;

- компилација - трансформирање на формата на информации добиени од различни извори: создавање книга со рецепти, виртуелна изложба, временска капсула, капсула за култура;

- креативна задача - творечка работа во одреден жанр: создавање драма, песна, видео;

- аналитичка задача - пребарување и систематизација на информации;

- детектив, загатка, мистериозна приказна - заклучоци засновани на контрадикторни факти;

- постигнување консензус - развивање решение за акутен проблем;

- евалуација - поткрепување на одредено гледиште;

- новинарска истрага - објективно прикажување на информации (одвојување на мислења и факти);

- убедување - склоност кон нечија страна на противници или неутрални лица;

- истражување - проучување различни појави, откритија, факти врз основа на единствени онлајн извори.

Веб-потрагите се користат долго време и се здобија со јасна структура. Повеќето автори, потпирајќи се на општата структура развиена од Доџ, развиваат свои веб-потраги, составени од следните компоненти:

Вовед - формулација на темата, опис на главните улоги на учесниците, сценарио на мисијата, работен план или преглед на целата мисија. Целта е да се подготват и мотивираат учениците. Затоа тука се важни мотивациските и когнитивните вредности.



Задача - јасен и интересен опис на проблемската задача и формата на презентација на конечниот резултат:

- проблем или загатка за решавање;
- позиција што треба да се формулира и одбрани;
- производот што треба да се креира;
- апстрактот што ќе се креира;
- извештај или новинарски прилог;
- креативна работа, презентација, постер и сл.;

Задачата мора да биде проблематична, јасно формулирана, да има когнитивна вредност.

Процес (имплементација) - прецизен опис на главните фази на работа; водич за акција, корисни совети за собирање информации (список со прашања за анализа на информации, разни совети за извршување одредена задача, „празни“ веб-страници за извештаи, препораки за користење информациски ресурси и сл.). Од методолошка гледна точка, материјалот мора да се разликува по релевантност, разновидност и оригиналност на ресурсите; различни задачи, нивниот фокус на развој на вештини за размислување на високо ниво; достапноста на методолошка помош - поддршка и дополнителни материјали за спроведување на задачите; при користење елементи на играње улоги - соодветен избор на улоги и ресурси за секоја улога. Овде можете да наведете врски до ресурсите и да не доделувате посебен дел за нив.

Евалуација - опис на критериумите и параметрите за евалуација на изведбата на пребарување на веб, што е претставено во форма на образец за евалуација. Критериумите за оценување зависат од видот на задачите за учење што се решаваат во пребарувањето на интернет. Методолошката евалуација зависи од соодветноста на презентираниите критериуми за оценување за видот на задачата, јасноста на описот на критериумите и параметрите за оценување, способноста за мерење на резултатите од работата.

Заклучок - краток и точен опис за тоа што ќе можат да научат студентите со завршување на оваа веб-квест. Мора да има врска со воведот.

Кредити (користени материјали) - линкови до ресурси кои се користат за креирање веб-пребарување. Овој дел може да се комбинира со делот Процес.

TeacherPage - упатства за наставниците.

Се разликуваат следните фази на работа со веб-потрага.

1. Во првата фаза наставникот спроведува подготвителна работа, ја воведува темата, го формулира проблемот. Темите се избрани така што при работа на нив ученикот да ги продлабочи знаењата за предметот што го проучува или да стекне нови знаења. Темите треба да бидат интересни и корисни за да може ученикот да избере тема според својот вкус и

работа, сфаќајќи ја потребата од решавање на проблемот. Неколку ученици можат да изберат иста тема, па поинтересно ќе биде да се разговара за резултатите, бидејќи работата може да ја покрие темата од различни гледишта. Учениците се запознаваат со основните поими на избраната тема и со материјали од слични проекти. Можна е работа во групи при извршување на задачите.

2. Во фазата на задачата се формираат истражувачките вештини на учениците. Во потрагата по одговори на прашањата поставени меѓу голем број научни информации се развива критичко размислување, способност за споредување и анализа, за класификација на предмети и појави, за апстрактно размислување. Учениците стекнуваат вештини за трансформирање на добиените информации за решавање проблеми.

3. Во фазата на регистрација на резултатите од дејноста се врши разбирање на извршеното истражување. Работата вклучува избор на најважните информации и нивна презентација во форма на веб-страница, html страница, слајд-шоу, книга, анимација, постер или фотоесеј. Во оваа фаза многу е важна улогата на наставникот како консултант.

4. Дискусијата за резултатите од работата на веб-квестовите може да се одржи во форма на конференција, така што учениците ќе имаат можност да ја покажат својата работа, сфаќајќи ја важноста на сработеното. Во оваа фаза се поставени личните особини како одговорност за сработеното, самокритичност, меѓусебна поддршка и способност да се зборува во јавноста.

5. Последната фаза е евалуацијата, но прелиминарното (пред почетокот на работата) објавување на нејзините принципи е задолжително за веб-пребарување. Критериумите за оценување се различни (според времето на презентација, оригиналност, иновативност итн.). Оценувањето го сумира искуството што ученикот го стекнал при вршење на самостојна работа со помош на технологијата за пребарување на веб.

- Воведот е мотивирачка и едукативна вредност.
- Задача - проблематична, јасност на формулацијата, когнитивна вредност.
- Редоследот на работа и потребните ресурси - прецизен опис на редоследот на дејствата; релевантност, разновидност и оригиналност на ресурсите; различни задачи, нивниот фокус на развој на вештини за размислување на високо ниво; достапноста на методолошка помош - поддршка и дополнителни материјали за спроведување на задачите; при користење елементи на играње улоги - соодветен избор на улоги и ресурси за секоја улога.
- Евалуација - соодветноста на презентираниите критериуми за оценување за видот на задачата, јасноста на описот на критериумите и параметрите за оценување, способноста за мерење на резултатите од работата.
- Заклучок - поврзување со воведот, точен опис на вештините што учениците ќе ги стекнат со завршување на оваа веб-квест.



- Пребарувањето на интернет е сложена задача, па затоа евалуацијата на неговата имплементација треба да се заснова на неколку критериуми фокусирани на видот на проблемската задача и формата на презентација на резултатот.

Доц препорачува употреба на 4 до 8 критериуми, кои може да вклучуваат процена на:

- истражувачка и креативна работа,
- квалитетот на аргументот
- оригиналност на делото
- вештини за работа во микрогрупа,
- усна презентација,
- мултимедијална презентација,
- пишан текст и сл.

Многу е важно во последната фаза, кога има јавна презентација на сработеното, да се организира конструктивна дискусија.

Отвореното оценување на сопствената работа и работата на колегите му овозможува на човекот да научи да биде коректен во коментарите, да ги идентификува најинтересните наоди во завршените задачи и да формулира сопствени критериуми за оценување.

Размислете за општите критериуми за оценување на веб-пребарувањето и образложението за овие критериуми од најдобар до најлош.

1) Разбирање на задачата

Работата покажува точно разбирање на задачата.

2) Завршете ја задачата

Се оценуваат дела од различни периоди; заклучоците се образложени; сите материјали се директно поврзани со темата; изворите се правилно цитирани; користење информации од сигурни извори.

3) Резултатот од работата

Јасно и логично прикажување на информациите; сите информации се директно поврзани со темата, точни, добро структурирани и уредени. Се демонстрира критичката анализа и евалуација на материјалот, сигурноста на позицијата.

4) Креативен пристап

Презентирани се различни пристапи за решавање на проблемот. Делото се карактеризира со светла личност или изразува гледна точка на микрогрупа.

Веб-пребарувањето, користејќи информациски интернет-ресурси и нивно интегрирање во образовниот процес, помага за ефективно решавање на голем број практични проблеми: учесникот во пребарувањето добива дополнителна можност за професионално тестирање на своите креативни способности и вештини; учи да го користи информацискиот простор на интернет за да го прошири опсегот на својата креативна активност итн.

Дизајнирајте веб-потрага врз основа на технолошка карта

Размислете за елементите на структурата и барањата за развој на побарувачката.

1) Насловот треба да биде краток, привлечен и оригинален. Фокусот е на побарувачката. Приоритет се дава на предмет или на една од областите на воспитно-образовната дејност - патриотска, еколошка, естетска или друга (монокест) или група предмети и комплекс образовни области (интердисциплинарно или сложено пребарување).

2) Цели. Целта е генерализирана и мора да биде дијагностичка. При дефинирањето на целта и задачите, образовните стандарди служат како водич.

3) Времетраење. Образовното пребарување може да се развие за една лекција, серија лекции, недела или друг временски период (краток или долг).

4) Возраст на ученици/целна група. Треба да се земат предвид возрасните карактеристики на учениците (предучилишна возраст, основци, средношколци, млади, возрасни) и нивните образовни потреби, вклучително и спецификите на здравјето.

5) Легенда. Легенда е измислена приказна за настан или личност што му претходи на почетокот на играта. Кога ќе ја развиете, креативноста е добредојдена: преувеличување на настани, менување познати ликови итн. Така, благодарение на имагинацијата, можете да бидете каде било во потрага или да создадете планета.

6) Херои на мисијата. Авторите на пребарувањето нудат листа со ликови и нивните карактеристики. Ликовите од пребарувањето можат да бидат и целосно измислени и реални. Изборот на улогите на учесниците во мисијата е пропишан со правилата: влечење по ждрепка, поделба според некои критериуми во зависност од целта и содржината на мисијата.

7) Главна задача/главна идеја. Главната задача мора да биде проблематична. Кога ја развиете главната задача, можете да ги разгледате видовите задачи на J. E. Farreni. Креативноста и инспирацијата ќе ви помогнат да ги диверзифицирате видовите задачи.

8) Заплетот и напредокот на него. Претставува низа настани во играта (основна шема), како низа од фази, станици за кои се развиени правила за напредок, може да се применат бонуси или казни.



Пожелно е да се вклучат традиционални елементи во заплетот: изложба, заплет, развој на дејството, кулминација и прекин. Заплетот е временски ограничен, и историски (играта може да се одвива во која било историска епоха) и физички.

9) Задачи/пречки. За да се напредува во заплетот, покрај главната задача, се развиваат и дополнителни задачи од различна природа; пожелно е да се понудат проблематични меѓу нив.

10) Навигатори. Различни совети, ознаки, обележја кои придонесуваат за организирање насочено пребарување, насочени кон решавање и на главните и на дополнителните задачи.

11) Ресурси. За да се заврши пребарувањето на учениците, може да се понудат различни ресурси: листа со врски (линкови), вклучувајќи интернет-ресурси, образовни страници; мултимедијални презентации; видеа, вклучително и социјални; електронски гаџети; уреди и материјали итн.

12) Критериуми за оценување на активноста на учениците. Наставникот ги развива критериумите во зависност од видот на понудените задачи и изведениот образовен „производ“.

13) Резултатот од пребарувањето е едукативен „производ“ и размислување. Резултатот треба да биде поврзан со спроведувањето на главната задача, на пример: решен проблем, решена загатка, откритие итн. Едукативен „производ“ може да биде социјално видео, брошура, резултати од истражување итн.

Наставникот ја организира рефлексивната во различни аспекти, емоционално-вредносни, волеви и социјални) и со помош на различни техники (рефлексивен екран, самооценување на работата, емотикони и сл.).

Како резултат на извршувањето на задачите за пребарување на веб, учениците учат многу нови работи, учат да работат со мрежни услуги. Имаат можност да ја покажат својата креативност. Но, што е најважно, тие учат да комуницираат, да разговараат за проблемите и да најдат заеднички јазик.

Технолошката потрага е технологија која комбинира насочено пребарување за извршување на главниот проблем и серија помошни задачи со авантура и (или) игра заснована на специфичен заговор.

Концептот на оваа технологија се заснова на идејата за организирање независни активности на учениците за нивниот личен развој во тим при решавањето на главниот проблем на пребарување (централна задача), извршување дополнителни задачи и движење на заплетот користејќи навигатори, совети, информациски ресурси на интернет. При спроведување на технологијата, како во училницата така и во воннаставните активности, неопходно е да се создаде пријателска атмосфера, да се стимулираат учениците на самостојно пребарување и креативност.



Така, технологијата за пребарување, како и секоја педагошка технологија, има непроменлив дел, претставен со структурни елементи и барања за нивната содржина, рефлектирани во технолошката карта. Варијабилноста се реализира во работата на наставникот, кој ќе развие легенда, заплет и слично земајќи ги предвид педагошките вештини, спецификите на учениците и можностите на воспитно-образовната организација.

Дизајнот на едукативната побарувачка во смисла на системско-активниот пристап подразбира, кога се утврдуваат целта и задачите на побарувачката, нејзината содржина и инструментална содржина, а ориентацијата кон учењето произлегува како системско-формирачка компонента на стандардното: предмет, метапредмет и лични резултати поставени (одредени) од државниот едукативен стандард.



Проектна истражувачка работа на тема „Користење на јазикот на платформите за инстант пораки за комуникација меѓу тинејџери“

Заедно со растечката и речиси универзална употреба на паметни телефони и мобилни уреди, платформите за инстант пораки (IM/messengers) се многу популарни, особено кај младите.

Истражувачки проблем: Проучување на употребата на платформи за инстант пораки од страна на тинејџери.

Методи:

1. Анализа на литература и интернет-ресурси
2. Студии на деца на возраст од 12 до 14 години
3. Истражување на употребата на инстант пораки и јазични платформи од страна на учениците

Релевантност. Во ерата на брзиот развој на информатичката технологија, компјутерот, мобилниот телефон, паметниот телефон се доживуваат како составен дел од нашите животи. Повеќето модерни луѓе, вклучително и децата воопшто, не можат да замислат учење или слободно време без него и седат со часови сами со осветлен екран.

Во моментот во светот постојат многу средства, форми и методи на комуникација, особено тие ја користат глобалната платформа за инстант пораки, каде што луѓето комуницираат, споделуваат секакви информации, се запознаваат. Треба да се напомене дека платформата за инстант пораки се развива доста брзо, претворајќи се од одлична играчка за индивидуални интелектуалци во извор на сите видови корисни информации за секого, а исто така станува главна форма на виртуелна комуникација.

Релевантноста на избраната тема се објаснува со фактот дека проучувањето на проблемите со користењето на платформите за инстант пораки е од особено значење за брзиот развој на компјутерската технологија.

Предмет на истражување: јазикот на платформите за инстант пораки.

Предмет на истражување: платформи за инстант пораки.

Цел: Да се научи употребата на јазикот на платформата за инстант пораки од страна на тинејџерите за комуникација.

Платформи за инстант пораки

Messenger е платформа која им овозможува на корисниците веднаш да испраќаат и да примаат текстуални пораки. Со текот на годините, границите помеѓу инстант пораките и платформите за социјални медиуми се заматија, а функционалноста на месинџерите исто така се прошири за да ја вклучи можноста за испраќање фотографии, видеа и друга мултимедијална содржина. Некои IM платформи, како што е Skype, имаат и функција за видеоразговор.

Според една неодамнешна студија на Истражувачкиот центар „Пју“, инстант месинџерите се многу популарни меѓу тинејџерите. Извештајот насловен „Преглед на тинејџери, социјални медиуми и технологија 2015“ вклучува неколку интересни статистички податоци за тинејџерите и нивната употреба на месинџери и социјални мрежи за инстант комуникација.

Еве дел од статистиките објавени во извештајот:

91% од тинејџерите користат мобилни уреди за пристап на интернет, 33% од тинејџерите користат апликации за инстант пораки (на пр. WeChat, WhatsApp итн.).

Просечниот тинејџер испраќа и прима околу 30 СМС-пораки дневно.

47% од тинејџерите користат апликации за видеопораки (како што се Skype и Facetime Instagram).

76% од тинејџерите користат социјални мрежи кои можат да испраќаат инстант пораки и друга содржина (на пример: Facebook, Instagram, Twitter и Snapchat).

Овие апликации се одличен начин за одржување контакт со пријателите и семејството, но постојат ризици поврзани со нивното користење.

Честопати децата и адолесцентите или не се свесни за опасностите или имаат тенденција да ги игнорираат предупредувањата што ги добиваат (пропаганда на самоубиство, измама).

а) социјални платформи

Младите не сакаат да седат на социјалните мрежи покрај своите родители. Тинејџерите бараат нови платформи за комуникација. Покрај традиционалните мрежи, вниманието на тинејџерите го привлекуваат релативно млади производи - инстант пораки, апликации за фотографии и видео (покрај тоа, главната предност им се дава на мобилните верзии на страниците).



WhatsApp

Крос-платформа мобилна апликација. Покрај пораките, можете да ја користите услугата за испраќање слики, видеа и аудио-мултимедијални пораки. Достапно за iPhone, BlackBerry, Android, Nokia S40, Nokia Symbian и Windows Phone.

Историјата на гласникот започна во 2009 година кога WhatsApp Inc. беше основана во Санта Клара. Во април 2012 година, претплатниците на услугата испратија 2 милијарди, во август 2012 година - 10 милијарди, а во јуни 2013 година - веќе 27 милијарди пораки секој ден. Во ноември оваа година WhatsApp имаше 350 милиони активни корисници месечно.



Skype

Skype е бесплатен софтвер кој поддржува текстуална и видеокомуникација преку интернет помеѓу компјутерите. Објавени се софтверските клиенти на Skype за Mac OS X, iOS, Windows, Linux, Windows Phone, Open webOS, Android, PSP, Maemo, Xbox 360, PlayStation Vita, BlackBerry.



Viber

Дали сакате да комуницирате со пријателите и семејството низ светот без да се грижите за скапата комуникација? Сакате да остварувате бесплатни видеоповици и гласовни повици директно од вашиот телефон или компјутер? Тогаш само треба да го преземете Viber messenger на вашиот телефон или компјутер и да почнете да разговарате уште денес!



Instagram

Instagram е бесплатна апликација за споделување фотографии која им овозможува на корисниците да фотографираат, да применуваат филтри на нив и да ги споделуваат преку неговата услуга и низа други социјални мрежи.



Telegram

Telegram е мултиплатформски гласник кој ви овозможува да разменувате пораки и медиумски датотеки во многу формати. Користи сопствен сервер со затворен код, кој работи во објектите на неколку компании во Соединетите Американски Држави и Германија, финансиран од Павел Дуров со околу 13 милиони долари годишно, и неколку клиенти со отворен код, вклучувајќи ги и оние што се лиценцирани според GNU GPL.

Бројот на месечни активни корисници на услугата на крајот од март 2018 година е над 200 милиони луѓе.



Vine

Мобилната видеоуслуга стана широко достапна во јануари 2013 година, откако Твитер го купи ветувачкиот стартап. Апликацијата ви овозможува да снимате видеа шест секунди - нешто како „гиф“, но со аудиоснимање. Создадените видеа лесно се вметнуваат во доводите на Twitter и Facebook.

Видеата со повеќе кадри се лесни за снимање колку што лесно се вметнуваат во популарните емисии на социјалните мрежи и затоа почнаа да им го привлекуваат вниманието на младите корисници. Тинејџерската публика на Vine порасна за 639% помеѓу јануари и септември 2013 година, според студијата на GlobalWebIndex.



Pheed

Социјалната мрежа беше лансирана во октомври 2012 година. Платформата комбинира елементи од Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, SoundCloud и други услуги, што ја доближува до популарните азиски мрежи како WeChat, KakaoTalk и LINE. Во Pheed можете да објавувате текстови, фотографии, видеа, аудиоснимки и врски со датотеки, како и да креирате онлајн преноси. Главна карактеристика на мрежата се широките можности за користење платена претплата за сметки, бидејќи половина од парите за претплата ги добиваат програмерите, половина - креаторите на содржина.

Првично дизајниран за креативни луѓе, основачите на Фид дури успеаја да привлечат неколку стотици американски познати личности во првите месеци од нивната работа, од кои повеќето набрзо си заминаа. Тогаш услугата почна да се здобива со популарност меѓу идолите на американските тинејџери (на еден од првите обожаватели за услугата му кажа локалната интернет-славна личност Акеиша Бринли) и како резултат на тоа во 2013 година беше обезбеден главниот прилив на корисници на платформата благодарение на тинејџерската публика.



CocoaTalk

Мобилен гласник од корејскиот развивач Kakao Inc. Апликацијата, како WeChat, комбинира неколку карактеристики на популарните социјални мрежи и продолжува брзо да се здобива со популарност меѓу тинејџерите во Југоисточна Азија. Услугата за пораки работи на платформите iOS, Android, Bada OS, BlackBerry и Windows Phone.



Kik

Messenger за паметни телефони, кој стана популарен поради едноставниот интерфејс, немањето потреба да се поврзува со мобилен број и големата брзина. Корисниците на апликацијата можат да испраќаат пораки, видеа, фотографии, емотикони и други информации. Во ноември 2013 година Kik го користеа 90 милиони претплатници.



Snapchat

Апликација за iPhone и Android, услуга за споделување фотографии, која брзо се здобива со популарност меѓу тинејџерите во Америка и во Европа. Особеноста на услугата е што испратените фотографии и видеа исчезнуваат по максимум 10 секунди од гледањето. Во исто време, корисниците немаат можност да споделуваат претходно направени фотографии, а текстуалната комуникација може само да ги надолжни визуелните слики.

Лансиран како студентски проект во април 2011 година, Snapchat обработуваше 25 нови фотографии во секунда десет месеци по лансирањето, а во ноември 2013 година неговите корисници веќе споделуваа 400 милиони фотографии дневно, 50 милиони повеќе од бројот на фотографии поставени на Facebook, седум пати повеќе од бројките на Instagram.

Има широко распространета употреба на сленг од сите делови од населението во мексиканскиот регион. Вокабуларот и фразеологијата на жаргонот на гласникот ги одразуваат следните карактеристики: отсуство на специфична забрана, цензура и норми за употреба. Треба да се запомни дека главната функција на сленгот е потребата за брзо и јасно изразување на емоциите на социјалните мрежи, размена на идеи, отворање и решавање проблеми. Во секоја младинска супкултура жаргонот е начин на изразување.

Услугите од следната генерација вклучуваат услуги на Google

За почеток, да ги одвоиме двата концепти кои се во основата на нашата тема: интернет и веб.

Интернетот е збирка од компјутери и различни уреди кои обезбедуваат размена на информации помеѓу компјутерите на мрежа, без употреба на среден медиум за складирање. Тие се наоѓаат во различни земји на различни континенти. Тие се разделени со илјадници километри, мориња и океани. Но, меѓусебно се поврзани преку специјални комуникациски канали (изнајмени линии, кабелски и безжични мрежи, сателитски комуникации) и ја формираат глобалната компјутерска мрежа ИНТЕРНЕТ.

Веб е информативната содржина на интернет.

2. Историја на мрежата. Ако ја погледнете историјата на развојот на мрежата, можете да разликувате три епохи. Првата, врз основа на тековните трендови, може да се нарече веб 0.1 - ова е фаза на раѓање на таков феномен како мрежата, кога интернетот го користат ис-



клучиво истражувачки институти, високотехнолошки корпорации и други компании за кои оваа мрежа беше создадена. Стандардот беше SGML, прогенитор на денешниот HTML, кој не може да го опише дизајнот, туку е наменет само да го означи логичното обележување на документот. Односно, мрежата беше еден вид складиште на документи (само текст, бидејќи документите SGML не можеа да содржат фотографии) поврзани заедно со хиперврски.

Сите ја видовме следната ера на развојот на мрежата и токму со неа ги поврзуваме зборовите „интернет“ и „веб“. Интернетот стана место каде што има сè: фотографии, музика, видеа, текстови и секакви други информации. Да, и публиката на интернет значително се прошири - речиси сите сопственици на компјутери почнаа да добиваат пристап до мрежата. Веб-дизајнот се појави и му даде изглед на интернетот. Главната разлика помеѓу првата и втората мрежа беше нејзиниот слаб развој во самоизразувањето на потрошувачите. Како по правило, корисниците можеа да комуницираат на форуми, виртуелни простории за разговор и други јавни места, но само неколку можеа да создадат свои веб-страници за да се изразат што е можно поцелосно. За да ја создадат својата „почетна страница“, луѓето мораа да ја разберат структурата на HTML, да ги купат услугите на давателите на хостинг, чии цени беа насочени кон компаниите кои сакаа да отворат веб-страница. Беше многу скапо и непријатно. Затоа, ерата на веб 1.0 е време на страници, а не на луѓе. Веб-страниците беа во срцето на веб 1.0.

Во срцето на мрежата од втората генерација се луѓето и нивната способност да се изразат. Веб 2.0 не е нов стандард, не е нов формат. Веб 2.0 е само знак за новите трендови, нова етапа во еволуцијата на интернетот. Не може да се каже дека „втората“ мрежа дојде нагло и ги замени застарените страници. Напротив, тоа е резултат на континуиран напредок, нивно логично подобрување. Веб 2.0 е ера во која интернетот не се базира на страници, туку на луѓе, нивното знаење, нивната интеракција.

Терминот „Веб 2.0“ е измислен од Тим О’Рајли. На 30 септември 2005 година тој напиша статија во која зборуваше за новиот концепт на мрежата, кој дојде да го замени пропадниот dotcom (.com). Всушност, оваа статија почна да зборува за „втората“ мрежа.

Значи, што точно е веб 2.0 и како се разликува од веб 1.0?

Нови технологии и можности

Ова не значи дека мрежата од новата генерација постави некои нови стандарди. Сите „нови технологии“ што се користат во веб 2.0 можеби постоеле и порано, но никому не му паднало на памет да ги користи.

AJAX технологија. Без да навлегуваме во технички детали, можеме да кажеме дека AJAX е технологија која ви овозможува да ја менувате содржината на веб-страницата без повторно да ја вчитате, односно како кај офлајн апликациите. За целосно искористување на AJAX, едноставно користете барем една од услугите на Google:

Како што внесувате барање во лентата за пребарување, Google ќе ви понуди опции за че-

сто користени прашања слични на вашите, со информации за бројот на пронајдени резултати. Оваа шема ви е позната од однесувањето на прелистувачите - кога внесуваме адреса во лентата за адреси на прелистувачот, гледаме паѓачка листа на предложени опции. Пред појавата на технологијата AJAX, таквата шема на веб-страниците беше практично невозможна, но сега се користи насекаде.

Оваа технологија ги прави веб-апликациите различни од други веб-апликации, каде што интерактивните мапи се одличен пример; на Google тоа е MAPS. Обидете се да ја влечете картата во различни насоки (само држете ја со глумчето и повлечете ја во вистинската насока). Што очекува корисникот на веб-страницата во такви случаи? Така е, повторно вчитајте ја страницата. Но, повторно вчитување не се случува, само делот од страницата што треба да се промени - мапата.

Овие услуги имаат уште една јасна предност: нивната преносливост. Немате пристап до вашата пошта или организатор, кои се зачувани на вашиот компјутер што не ви е при рака. Но, секогаш можете да им пристапите ако се складираат на интернет.

Peer-to-peer мрежите се исто така дел од веб 2.0. Остатоките од минатото се серверите за датотеки од кои секогаш преземавме софтвер, музика, видеа и други датотеки. Тие се заменуваат со peer-to-peer мрежи, мрежи кои немаат единствено складиште, но имаат милиони корисници кои ги имаат датотеките што ни се потребни. Што е разликата?

Ако преземеме датотека од сервер, принудени сме да го споделиме пропусниот опсег на серверот со други луѓе кои преземаат датотеки од тој сервер. Брзината на преземање силно зависи од фреквентниот опсег на серверските канали и бројот на активни корисници. Со преземање датотеки од torrent мрежата, оваа датотека ја добиваме истовремено од сите корисници што ја имаат на својот компјутер. И колку повеќе такви корисници има, толку е поголема брзината на преземање. Peer-to-peer мрежите се распоредени на таков начин што колку повеќе корисникот дава, толку повеќе добива. Додека преземате нова датотека од различни корисници, други корисници преземаат сегменти од таа датотека што веќе сте ги презеле. Колку е попопуларна датотеката, толку побрзо ќе ја преземете.

Серверите за складирање датотеки мора да бидат многу моќни, и затоа се скапи, за да складираат големи количини информации и да обезбедат прифатливи брзини на преземање и стабилност на поврзувањето на голем број корисници. Додека torrent trackers се само координатори на процесите за преземање и едноставно дистрибуираат текови на податоци меѓу корисниците вклучени во преземањето, тие не складираат големи количини информации и не бараат широки канали, што значи дека се многу поевтини.



Нови трендови

Но, техничката компонента на „втората“ мрежа е само основата на главната идеја. Веб 2.0 е мрежа за луѓе, што значи дека нејзината главна идеја е да ги поедностави методите на самоизразување. Почетните страници со интензивни ресурси, кои се тешки за креирање, се заменети со блогови кои можат да се креираат за неколку минути. Вики се појави наместо „мотори“ на големите портали. И во сето ова може да се следи една идеја - нема повеќе унифицирани центри во мрежата, мрежата сега е заедница на независни мислења. Еве да ја земеме за пример работата или одржувањето на веб-страница. Таа страница обично ја води едно лице или група програмери. Односно, информациите се менуваат на страницата, се додаваат страници, се бришат непотребните делови итн. И сето тоа го прави одговорното лице за оваа страница. Сега да замислиме страница за книги (да речеме некоја документација или енциклопедија). Книга која човек не може да ја напише поради недоволно знаење. И тој сака сите да ја пишуваат оваа книга. Но, не може секој да пишува на страница, бидејќи, прво, воопшто не е безбедно да се обезбеди пристап до контролите на страницата, а второ, не секој ќе може да го разбере административниот панел. Ова е причината зошто е измислена околината на Вики. Вики е во исто време „мотор“ на страницата и примитивен јазик за означување, разбирлив за сите и целата филозофија на веб-демократијата. Вики околината е измислена во 1995 година.

Можеби највпечатлив пример за идејата за Вики е Википедија, отворена енциклопедија составена од сите корисници на интернет на сите јазици во светот. Секој може да стане коавтор на оваа енциклопедија. Можете да креирате нов дел, нова статија, белешка, да коригирате грешка во постојна, да додадете нешто, да коментирате итн. Генерално, вие сте целосниот креатор на оваа огромна база на знаење. Самата Википедија објаснува што е Вики што е можно поцелосно и разбирливо.

Блогови. Најзабележително „открытие“ на веб 2.0, се разбира, беа блоговите (дериват на блог - блог, блог, дневник за настани). Блогот е веб-страница чија главна содржина се редовно додавани записи кои содржат текст, слики, видео или мултимедија. Блогот се карактеризира со кратки записи со временско значење, подредени по обратен хронолошки редослед. Блоговите обично се јавни и вклучуваат читатели од трети страни кои можат да се вклучат во јавна дебата со авторот.

Суштината на веб 2.0 за индивидуите. На почетокот на векот, секој стоти корисник на Runet имаше „почетна страница“. Денес, има над 35 милиони блогови на интернет. Зошто овие блогови се толку посебни? Ова е демократија и леснотија на создавање/одржување. Не ви треба посебно знаење за да го имате вашиот дневник на интернет. Но, желбата да се изразат луѓето, како што беше во ерата на дотком, остана. Затоа, пронаоѓањето блогови беше пресвртница во еволуцијата на веб. И не дека блоговите направија револуција, туку околу нив се формира блогосфера. Ако го замислиме секој блог како индивидуа, тогаш нашата врска ќе биде блогосферата. Блогосферата е формирана од многу блогови и заедници. Односно, основната идеја на сето ова не е дека секој може да пишува, туку дека во исто време сите ќе бидат читани. И ова се постигнува прилично лесно.



Вашиот клас има свој блог посветен на актуелните прашања. Ги поканувам блогерите (луѓето што го водат овој блог) да одговорат на неколку прашања:

1. Која средина беше избрана за креирање на блогот?
2. Каде, во која средина сè уште можете да креирате блог?
3. Колку време беше потребно за да се создаде блогот за класот?
4. Како беа поканети читателите, коавторите, учесниците?
5. Колку често го посетувате вашиот блог?
6. Дали посетувате блогови на познати личности?
7. Дали сте создале блог за вашиот клас, но дали некогаш сте посакале да креирате сопствен блог?

Дизајнерска мода. Веб 2.0 не е само за нови технологии, нови идеи и нови трендови, туку и за нови трендови во веб-дизајнот. Ако гледате страници од новата генерација, обрнете внимание на некои сличности во дизајнот. Како по правило, сите тие се направени во минималистички и концизен стил, логоата се исклучително читливи и разбирливи. Иако овој тренд ја стандардизира креативноста со тоа што донекаде ја ограничува, сепак го поставува тонот со автоматско отсекување на медиокритетно нацртаните страници.

Преглед на услуги од следната генерација на примерот на услугите на Google

Ќе ги разгледаме можностите на услугите од следната генерација за решавање на нашите образовни или секојдневни задачи врз основа на примерот на услугите на Google.

Google Accounts е систем на споделени сметки за сите услуги на Google. На овој начин корисникот на една од услугите на Google добива дополнително и многу други. Сепак, нема причина да се обвинува компанијата за наметнување услуги, бидејќи употребата на секоја услуга мора да биде потврдена.

Gmail

Бесплатна услуга за е-пошта со многу простор за складирање (над 7,2 GB), POP3 пристап и веб-интерфејс лесен за корисникот.

Docs (Documents)

Веб-апликација за работа со документи, табели, презентации, овозможувајќи заедничко уредување и користење на документот, дискусија, објавување.

Notepad <https://www.google.com/googlenotebook/faq.html#b=BDUoh3goQ58fXt8gk>

Со Google Notebook можете да прегледувате, зачувувате и организирате информации од веб и да пристапувате до нив од кој било компјутер. Дали планирате патување? Дали собираете информации за некој производ? Само додајте ги потребните белешки во вашата



тетратка. Google Notebook е веб-апликација која ви овозможува да креирате, складираат и уредувате белешки на серверот. Текстот во белешките може да содржи URL-адреси (интернет-адреси на ресурси на оваа тема), а исто така може да биде означен со закосени букви, задебелени букви, различни фонтови и бои. Друг плус: до белешката може да пристапат и други корисници, па им се дава тајната URL-адреса на белешката. Сите белешки може да се групираат во тетратки и да се испечатат.

Reader

Претплата на вести, класификација на вести, општо објавување на блогови. Мислам дека по ова дефинитивно ќе одлучите за делот за вести за кој се заинтересирани вашите соученици и ќе го објавите на блогот.

Google Sites <http://sites.google.com/>

Страници на Google, поедноставен бесплатен хостинг базиран на структурирано вики. Овозможува едноставен вики начин за креирање веб-локација, обезбедувајќи информации за луѓето на кои им требаат брзи информации. Корисниците на страницата можат да работат заедно за да додаваат информации од други апликации на Google, како што се Google Docs, Google Calendar, YouTube, Picasa и други извори.

Календар <http://www.google.com/calendar/render?gsessionid=cn7cZ-lNc1gEXqXStnay4A>

Креирајте, додавајте и опишувате настани, објавувајте календари во блогови.

Ако сме поканети на семинар во друг град или село, може да користиме интерактивни мапи за да ја одредиме локацијата на локацијата и маршрутата на Мапи (мапи): maps.google.ru е услуга за географски информации.

Translate

Систем за статистички машински превод на зборови, текстови, фрази, веб-страници помеѓу кој било пар јазици. Квалитетот на преводот постојано се подобрува со комплетирањето на текстуалната база.

Calculator

Услуга за пресметка вградена во лентата за пребарување на <http://google.com>.

На пример, ако барате низа $900 + 600 * 2 - (3 + 1)$, тогаш ќе се врати одговорот 2096, како и веб-локации каде што може да се најде таква стринг. Сервисот знае многу математички функции (на пример, квадратен корен од 49: $\text{sqrt}(49)$), знае како да го набљудува приоритетот на операциите (пресметките во загради и множењето во горниот пример беа направени пред собирање и одземање).

Currency converter Examples: 600 американски долари во рубљи - колку е 600 долари во рубљи? 1400 RUR во евра - колку е 1400 рубљи. Во евра?



Picasa Web <http://picasaweb.google.com/>

Ви овозможува да складирате, класифицирате, споделувате дигитални фотографии и да дискутирате за ресурси, да создавате фотоалбуми, лични фотогалерии, блог-фотографии, да креирате слајдови.

YouTube

Пребарајте видеа или создајте сопствени на <http://www.youtube.com>.

Google Earth

Модел на планетата Земја, создаден со помош на сателитски снимки.



STEAM-методот како иновативна технологија во образовниот процес

Во современиот свет, во последните десет години се појавија многу иновации кои се од големо значење во креативната индустрија, поврзани со креативната или интелектуалната работа. Тие претрпуваат промени во информациско-комуникациските технологии, креативните индустрии, кои во многу земји во светот дејствуваат како лост за развој на државната економија. Сè поголем број млади луѓе сакаат да ја заземат работната ниша поврзана со оваа област на активност. Трендовите во природните податоци влијаеја врз развојот на образовниот систем и има потреба од глобални промени. Ако порано главниот развој беше во математиката и инженерството, сега е неопходно да се вклучат уметнички и креативни дисциплини во образовната програма.

Во САД и Европа, образованието STEM е на врвот на својата популарност. Многу напредни истражувачи веруваат дека тој е вистинската иднина на помладата генерација. Кратенката STEM значи: наука, технологија, инженерство, уметност и математика. Во моментов овие предметни области се меѓу најбараните. STEM-технологијата е иновативен наставен метод кој ги комбинира техничките и природните науки, инженерството, математиката и уметноста.

STEM-технологиите првпат беа дискутирани во Соединетите Американски Држави. Некои училишта спроведоа анкета, а подоцна и анкета за развојот на кариерата на нивните дипломци. Затоа решиле да ги групираат природните, математичките, технолошките науки и инженерството. Така се формира системот на STEM-едукација. Подоцна е додадено уште едно поле - уметност (уметност) и се појавија нови технологии STEM. Наставниците во американските училишта веруваа дека знаењето во овие дисциплини ќе им помогне на учениците да станат професионалци. Како резултат на тоа, учениците беа желни да добијат нови информации бидејќи можеа веднаш да ги применат во практика.

Во многу земји STEM-технологиите се многу барани во образовната средина. Ова се должи на фактот дека наскоро ќе има сериозен недостиг на специјалисти во светската заедница, како во областа на инженерството така и во високотехнолошките индустрии. Во моментов постои интеграција помеѓу природните науки, технологијата и инженерството, така што на раскрсницата на овие науки ќе се појават нови специјалисти кои ќе бидат на врвот на популарноста, како што се специјалисти за био- и нанотехнологија, инженери за податоци, програмери. Овие професии ќе ви овозможат да стекнете сеопфатна обука и знаење што им се потребни на современите специјалисти.

Нормално, образовниот систем одговара на ова барање на општеството. Во моментов има огромна разновидност од области за понатамошно образование за помладата генерација, како што се часовите по програмирање, роботика и моделирање. Сепак, истражувачите од оваа област сметаат дека одредено знаење од областа на технологијата и науката е мало, па затоа е потребна интердисциплинарна интеракција со други образовни дисциплини. STEM-технологиите, кога се користат, овозможуваат интеграција на различни области.

Учениците се наоѓаат во мешана средина во која се нурнати во светот на науката, совладувајќи ги научните методи во нивната практична примена.

Основната цел на класичното училишно образование е знаењето и неговата примена во мисловниот и творечкиот процес. СТЕМ-образованието го вклучува пристапот на комбинирање на стекнатото знаење со вистинските вештини. На овој начин идеите на учениците не само што ќе им останат во главата, туку и ќе можат да ги имплементираат во животот. А највредното е докажаното знаење.

Во денешниот свет учениците мора да имаат голем број компетенции кои со право се нарекуваат вештини на 21 век. Суштината на овој концепт лежи во фактот дека ако во индустриската ера пишувањето, читањето и аритметиката се сметаа за клучни концепти кои го одразуваа нивото на писменост на општеството, тогаш во денешниот свет човек мора да може критички да размислува, да може да комуницира и да има креативен пристап кон бизнисот. Така се појавија компетенциите на 21 век: креативност, соработка, комуникација, критичко размислување. Сепак, овие вештини не можат да се стекнат во лабораторија или со помош на математички алгоритми.

Затоа, современите професионалци мора сè повеќе да ги совладуваат СТЕМ-технологиите.

Леонардо да Винчи сметал дека е потребна интердисциплинарна интеграција на уметноста и науката. Овој став го имаа и европските филозофи и психоаналитичари, како што е Карл Јунг. Од гледна точка на човечката физиологија, може да се објасни врската помеѓу научно-техничката и уметничката насока воопшто во образовниот систем - левата хемисфера на човечкиот мозок е одговорна за развојот на логиката, што овозможува запаметување на потребните информации и извлекување логични заклучоци, а десната хемисфера на човечкиот мозок ги решава проблемите со размислувањето преку директна перцепција. Така се одвива формирањето креативно, научно-интуитивно размислување.

Во образовниот процес, употребата на СТЕМ-технологијата овозможува да се користат двете хемисфери на човечкиот мозок истовремено. Роберт Рут-Бернштајн, професор по физиологија на Државниот универзитет во Њујорк, спроведе биографска студија на 150 познати научници од Луј Пастер до Алберт Ајнштајн во раните 90-ти години. Тој ја проучувал работата на левата и десната хемисфера на нивниот мозокот. Студијата покажа дека секој од нив, покрај научната дејност, се занимавал и со креативност, секој од нив бил уметник, музичар или поет-писател. На пример, Алберт Ајнштајн сакал да свири на виолина, Галилео Галилеј бил познат литературен критичар на своето време, Самуел Морс бил сликар на портрети. Така, Роберт Рут Бернштајн дошол до заклучок дека многу научници постигнале успех со помош на креативно размислување. Неговата стимулација се врши со помош на практична обука во дисциплини поврзани со работата на десната хемисфера на мозокот.

Во 2009 година Универзитетот „Џонс Хопкинс“ спроведе невролошка студија, а добиените резултати покажаа дека уметничката активност ги подобрува когнитивните вештини и способности на учениците. Истовремено се развиваат меморијата и вниманието, што по-



зитивно влијае врз воспитно-образовниот процес. Расте нивото не само на академските, туку и на животните вештини.

STEM-технологиите активно се користат во образовниот процес во голем број азиски земји. Секако, тоа се должи на мислењето на родителите на учениците. Така, во Кина е спроведена анкета меѓу граѓани со малолетни деца. Резултатите покажаа дека кинеските родители сметаат дека уметноста е многу погодна за развој на иновативна компонента во образованието на нивните деца, за разлика од Американците. Така, важноста на математиката и компјутерските науки во кинеските семејства ја препознаваат само 9%, а во САД 52% од испитаниците. Улогата на креативните пристапи за решавање иновативни проблеми е важна за 45% од Кинезите, а во САД за 18%. За 23% од родителите анкетирани во Кина важно е нивното дете да е обучено за претприемачки и деловни вештини, во САД оваа бројка е само 16%. Во однос на стекнувањето знаења за светските култури, позитивно мислење изразуваат 18% од испитаниците Кинези, наспроти 4% од Американците. Така, кинескиот образовен систем доста активно ги користи STEM-технологиите, за разлика од американските училишта.

Овие технологии достигнаа високо ниво на развој во Сингапур. Пред 20 години започна програмата Сингапурска иницијатива за трансформација. Нејзината главна цел беше да го претвори овој град-држава во светски центар за креативност, иновации и дизајн. Системот на управување во Сингапур има цел да го трансформира образовниот систем така што секој да ги развие своите креативни квалитети. На овој начин, младите талентирани професионалци со иновативно размислување имаат можност да ја реформираат економската политика со помош на креативна компонента.

Вклучувањето на децата во STEM-образованието треба да почне од најрана возраст. Благодарение на STEM- пристапот, децата ќе можат да навлезат во логиката на тековните појави, да ја разберат нивната врска, систематски да го проучуваат светот и на тој начин да развијат љубопитност, инженерски стил на размислување, способност за излез од критични ситуации, развивање работни вештини во тим и совладување на основите на менаџмент и самопретставување, кои пак обезбедуваат радикално ново ниво на развој на детето.

Искуството со употребата на STEM-технологиите во различни земји низ светот покажува дека практичните лекции се исто толку важни колку и теоретските. Класичното училишно образование во училницата нема време да го достигне светот што брзо се менува. Затоа, карактеристика на овие технологии е тоа што учениците освен со нивните ментални способности, и со рацете навлегуваат во светот на учење многу дисциплини. Тие го стекнуваат ова знаење сами, додека веднаш го користат. Во подоцнежниот живот, кога ќе се соочат со различни животни проблеми, учениците ќе сфатат дека ќе бидат способни да решаваат сложени проблеми, потпирајќи се на знаењето стекнато од различни предметни области и работејќи заедно.

На методолошко ниво, покрај стекнувањето теоретски вештини и способности, и решавање на технолошките проблеми, со STEM-технологиите учениците ќе можат:

- да стекнат вештини за групна работа;



- конструктивно да критикуваат и да го бранат своето мислење;
- да ги совладаат презентациските вештини;
- да научат да генерираат идеи во услови на неизвесност;
- да ги применуваат принципите на дизајн и маркетинг за креирање и промовирање на производ;
- да го реализираат креативниот потенцијал на примената на технологиите во различни области на активност.

Така, во споредба со традиционалниот образовен систем, STEM-пристапот е фокусиран на спроведување експерименти, конструирање модели, самостојно креирање креативни дела, претворање на идеите во реалност. Како резултат на тоа, учениците добиваат производ од нивните активности, што им е многу важно. Тие го гледаат резултатот од нивната работа. Овој образовен пристап им олеснува на студентите да ги комбинираат теоријата и практиката и на тој начин да ги продолжат студиите на универзитетот, бидејќи иднината ѝ припаѓа на технологијата.



Различни онлајн алатки и начини за нивно користење во онлајн лекции

Во дигиталниот свет во кој живееме од суштинско значење е наставниците да се опремаат со иновативни образовни технолошки алатки. Технологијата е доверлив асистент кој помага процесите на настава и учење да се направат попријатни и поефективни. Составивме листа со онлајн алатки кои ќе ви помогнат да ја подигнете вашата училница на следното ниво и да го трансформирате пасивното учење во активно истражување. Во списокот ќе најдете динамични и интерактивни образовни алатки кои го прават учењето интересно за учениците, а има и објаснувања за тоа како да ги користат.

Kahoot!

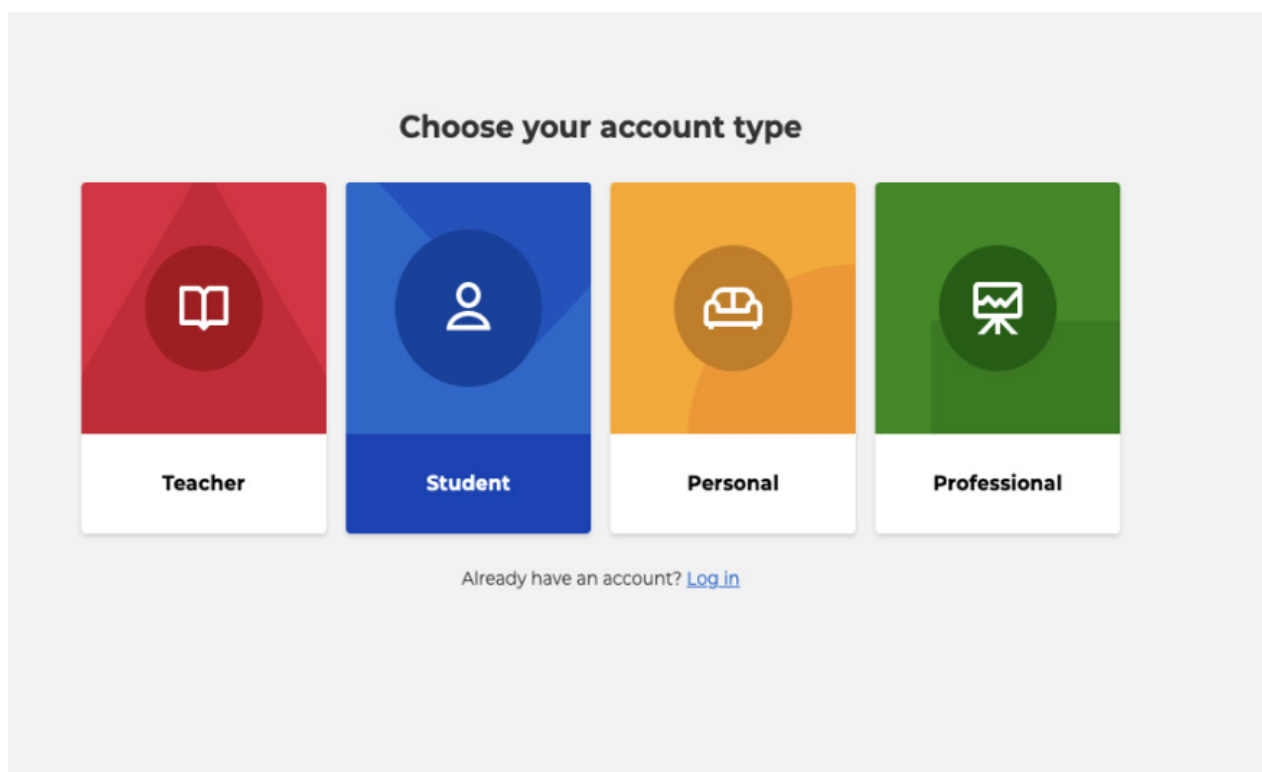
Kahoot! е платформа за учење базирана на игри што ја користат милиони луѓе низ светот секој ден за да откриваат, создаваат, играат и споделуваат игри за учење. Тоа го прави учењето забавно и привлечно за учениците, наставниците, бизнисите, семејствата и пријателите.

На училиште, Kahoot! може да се користи за кој било предмет, на која било возраст и со кој било уред - учениците дури и не треба да се регистрираат за кориснички профил. Можете да го користите Kahoot! и додека предавате на час, за учење на далечина и во формат на мешано учење. Милиони наставници користат Kahoot! за да...

- ▶ Воведат нови теми
- ▶ Ја прегледаат содржината на час и дома
- ▶ Ангажираат ученици преку учење на далечина
- ▶ Извршат формативно оценување
- ▶ Држат интерактивни лекции
- ▶ Го скршат мразот и да го наградат класот
- ▶ Соберат мислења од учениците
- ▶ Ја негуваат креативноста и тимската работа
- ▶ Ги вклучат колегите со професионален развој

Како да креирате профил на **kahoot**

1. Отворете kahoot.com и притиснете Sign up.
2. Одберете наставник како тип на профил.
3. Наведете дали работите во училиште, високообразовна институција или во училишна администрација.
4. Ако сакате да се регистрирате со е-пошта, напишете ја вашата адреса и безбедна лозинка што сакате да ја користите. Алтернативно, можете да се регистрирате со вашите постојни сметки на Google, Microsoft или Apple и да ги користите тие ингеренции за да се најавите на Kahoot! подоцна.
5. Изберете план: можете да го користите Kahoot! бесплатно или да користите еден од премиум плановите за отклучување дополнителни функции. Можете да одлучите за надградба во секое време!
6. Пополнете некои дополнителни информации на екранот за добредојде за да имате подобро приспособено Kahoot! искуство за вас.
7. Вие сте регистриран Kahoot! корисник! Наскоро ќе добиете е-пошта за добредојде со неколку совети за да започнете.

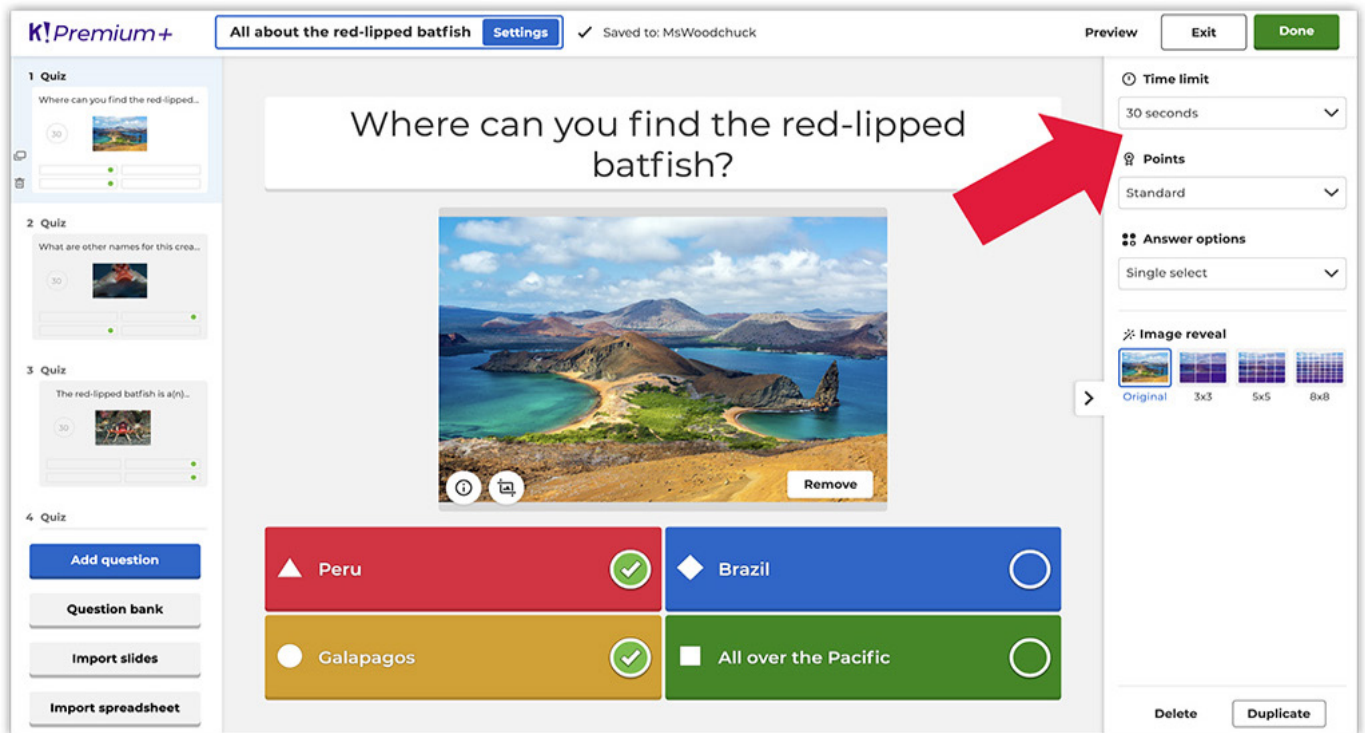


Слика 1. Избор на тип на сметка



Како да креирате **kahoot** во вашиот прелистувач

1. Најавете се на вашиот Kahoot! профил, притиснете Креирај (**Create**) во горната лента за навигација и изберете Нов **kahoot (New kahoot)**.
2. Започнете да го пишувате вашето прво прашање за квиз и додајте 2-4 алтернативи за одговори. Вашите промени ќе се зачуваат автоматски додека работите.
3. На десната страна приспособете го тајмерот и изберете колку поени да доделите за точен одговор:



Слика 2. Креирање kahoot во вашиот прелистувач

4. Кликнете Додај прашање (**Add question**) за да креирате повеќе прашања. Во зависност од вашата претплата, можете да ги додадете следниве типови прашања покрај квизот со повеќе избори:

- Точно или неточно: оставете ги учениците да одлучат дали изјавата е вистинита или неточна;
- Внесете одговор: побарајте од учениците да напишат краток точен одговор;
- Загатка: продлабочете го учењето со барање да ги поставите одговорите во правилен редослед;
- Анкета: собирајте мислења од учениците;
- Слајд: дајте повеќе контекст на тема;



■ Облак со зборови: собирајте кратки одговори во слободна форма;

■ Отворени прашања: замолете ги учениците да напишат долг одговор - одличен начин за собирање длабински повратни информации.

На десната страна можете лесно да го промените типот на прашањето без да морате повторно да го пишувате.

1. Погрижете се да додадете слика или видео за да го направите прашањето попривлично. Можете да испратите слика од вашиот компјутер или да изберете од нашата вградена библиотека со слики.

2. Повлечете и испуштете прашања за да го промените нивниот редослед, доколку е потребно.

3.Кликнете Внесете kahoot наслов (Enter kahoot title) за да додадете наслов и фино да ги приспособите другите поставки. На пример, во екранот Резиме (Summary) можете да дефинирате кој може да го гледа вашиот kahoot - само вие или сите корисници.

4.Притиснете Готово (Done) - честитки, го создадовте вашиот прв kahoot и сега е подготвен за игра!

Како да внесувате презентации и да креирате интерактивни лекции

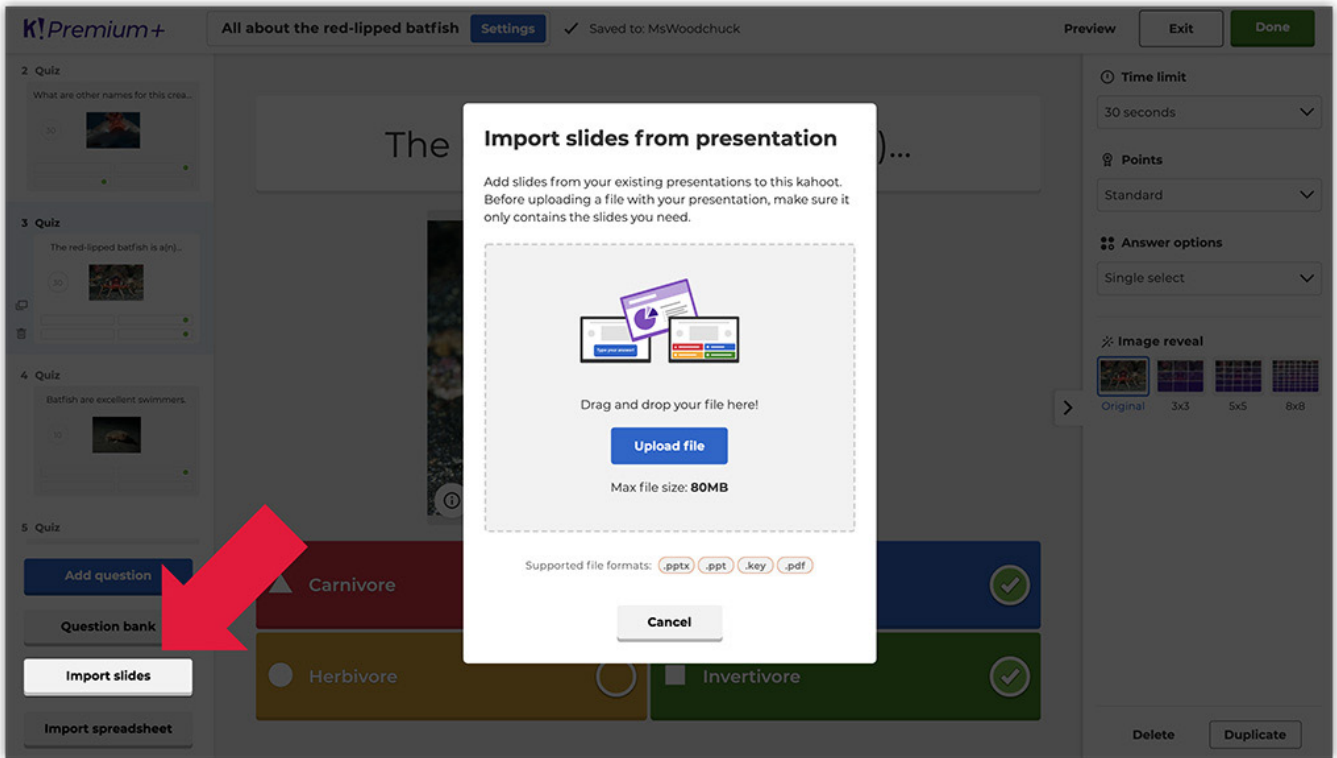
Со [Kahoot! Premium+](#) или [Kahoot!](#) EDU претплатата можете да увезете постојни слајдови (од PowerPoint, PDF или Keynote) и да ги комбинирате со различни типови прашања за да создадете интерактивна лекција:

1.Кликнете Увези слајдови (Import slides) на левата страна кога го креирате вашиот kahoot.

2.Следете ги упатствата за да поставите датотека со презентација. Нашиот увозник на слајдови поддржува формати на презентација .ppt (PowerPoint), PDF (можете да ги извезувате Слајдовите на Google во pdf) и .key (Keynote).

3.Откако ќе ги поставите, можете да ги преместите вашите слајдови или да избришете некои од нив, но нема да можете да ја уредувате нивната содржина.

4.Додајте интерактивни прашања за да ги вклучите учениците и да го зголемите учеството.



Слика 3. Увезување презентации и правење интерактивни лекции

Видеотуторијал на следниот линк:

<https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo>



Jamboard е колаборативна онлајн табла. Таа им дава многу простор за креативна работа на учениците.

Ако вашата група е голема, Jamboard ве покрива: може да прими до 50 луѓе кои работат на Јам одеднаш!

Доаѓањето до Jamboard е лесно и има неколку начини на кои можете да го направите тоа:

1. Отворете го Jamboard во вашата сметка на Google
2. Одете на google.jamboard.com
3. Отворете нов Jamboard од Google Meet

Откако ќе влезете во апликацијата, ќе ги видите претходните Jams што сте ги создале и зачувале.

Следете ги овие чекори за да започнете:

- **Создајте** свој Jam.
- Кликнете на **rainbow plus sign** во долниот десен агол на страницата за „**New Jam**“.
- Можете да направите **до 20 рамки** користејќи ги **стрелките на горниот дел од екранот**.
- Слично на Google Docs/Presentation, можете да го споделите вашиот jam со други со кликување на синото копче „**Сподели**“ (“**Share**”) во горниот десен агол.
- Постојат повеќе алатки што можете да ги користите за да го дизајнирате вашиот jam:
 - Пенкало, маркер, хајлајтер или четка во црна, сина, зелена, бела, портокалова или црвена боја.
 - Бришач.
 - Над таблата има и опција „чиста рамка“ (“clear frame”).



- Стрелка за избирање и преместување на ставките наоколу.

- Леплива белешка без боја или со жолта, зелена, сина, розова или портокалова боја.
 - Секоја леплива белешка може да содржи само околу 170-180 знаци.

- Додајте слика преку поставување, URL, камера, пребарување слики на Google, Google Drive или Google Photos.

- Експериментирајте со форми: круг, квадрат, триаголник, дијамант, заоблен квадрат, полукруг, правоаголник и стрелка.

- Направете сопствено поле за текст.

- Користете ласерски покажувач (кој не ја менува трајно таблата) за да прикажете одредени делови од таблата.

- Изберете „Постави заднина“ ('Set Background') за да ја смените основата на вашиот јам, вклучувајќи графичка хартија, хартија за композиција или слика.

Видеотуторијал на следниот линк: <https://www.youtube.com/watch?v=K1qS6avlnaE>

storybird

Storybird е колаборативна алатка за раскажување приказни. Учениците користат уметнички збирки за да бидат инспирирани да пишуваат приказни. Откако ќе се избере уметноста, учениците можат да изградат приказна таму со влечење и пуштање слики и создавање приказна што ќе одговара. Одлично е за наставниците затоа што тие можат лесно да креираат ученички профили и задачи за учениците. Исто така, едноставно е да се соработува со други, без разлика дали станува збор за друг ученик на класот или некој од друга земја! Storybird е исклучително привлечна страница која им овозможува на учениците повеќе да се фокусираат на содржината на нивното пишување наместо да цртаат слики!

1. Посетете ја веб-страницата на Storybird. Најавете се ако веќе имате сметка или кликнете на врската „Регистрирај се бесплатно“ (“Sign up for Free”) за да почнете. За најдобри резултати, користете ја најактуелната верзија на вашиот веб-прелистувач.



2. Ако се регистрирате, кликнете на опцијата што најдобро одговара на вашата употреба на страницата. Секогаш можете да ја промените оваа опција доколку е потребно.





3. Внесете ги вашите податоци за да се регистрирате за сметка. Не заборавајте да ги прочитате Условите за користење пред да кликнете на „Креирај сметка“ (“Create Account”).

Create your Storybird student account:

Age 0-7 8-12 13-18 Adult

Username No spaces or special characters.

Email Optional

Password Between 6 and 60 characters.

[Create Account](#) By joining Storybird, you agree to our [Terms of Service](#) <

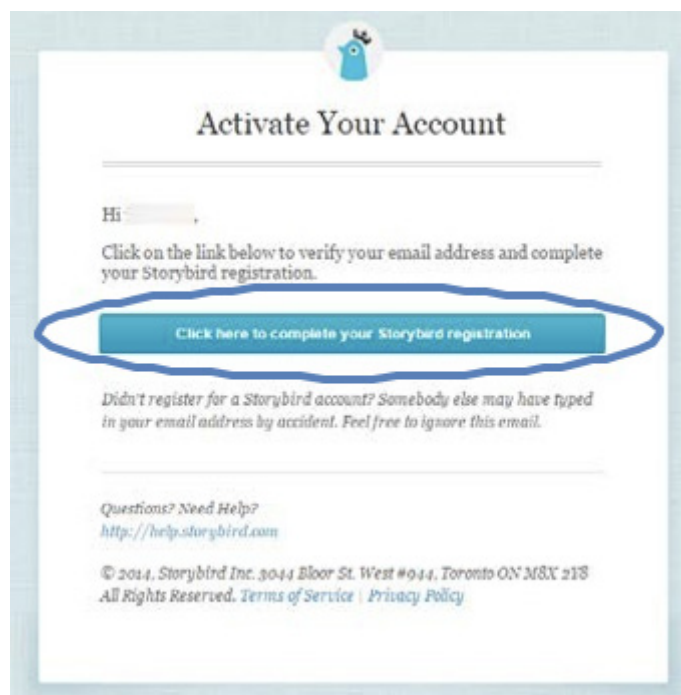
4. Откако ќе се регистрирате за сметка, од вас ќе биде побарано да поставите слика на аватар. Може да го сторите тоа ако сакате, или може да го прескокнете овој чекор.

Upload your avatar picture

No file chosen ⓘ JPG, GIF, PNG. Only family-friendly images.

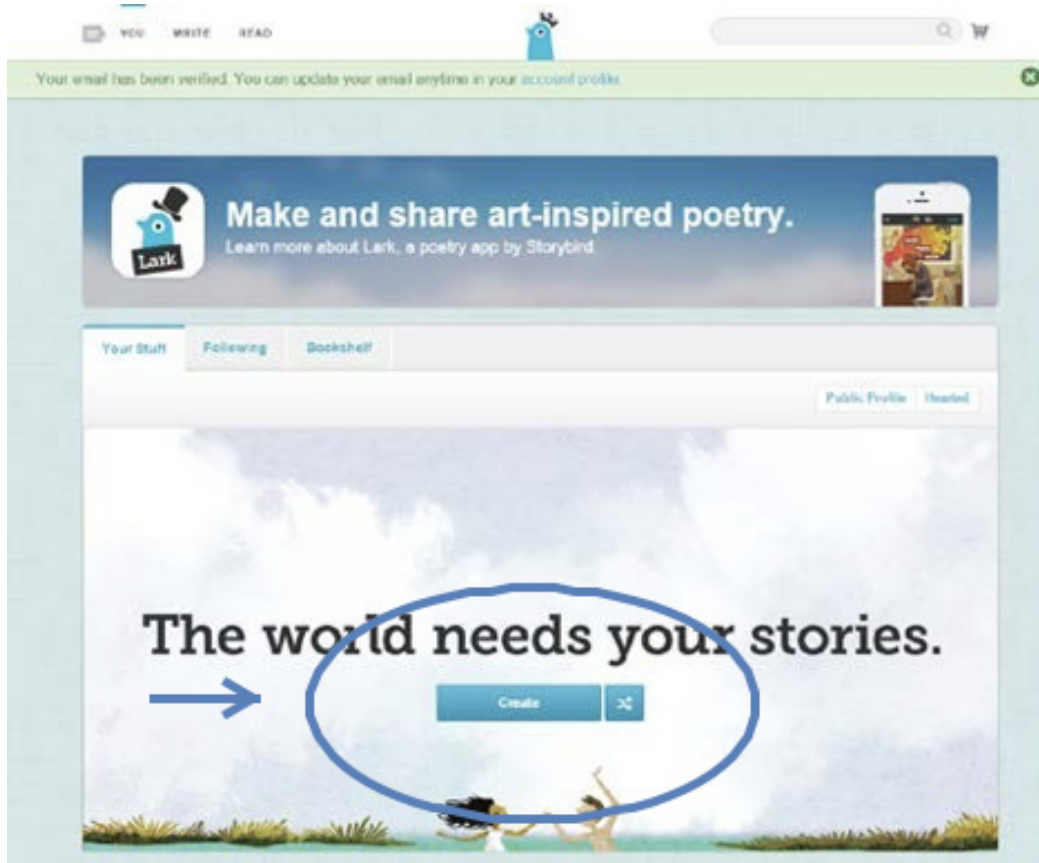
[Skip this step](#)

5. Ќе биде испратена е-пошта за потврда на адресата за е-пошта што ја наведовте. Одете на вашата е-пошта и кликнете на врската (линкот) во е-поштата за да ја завршите вашата регистрација.

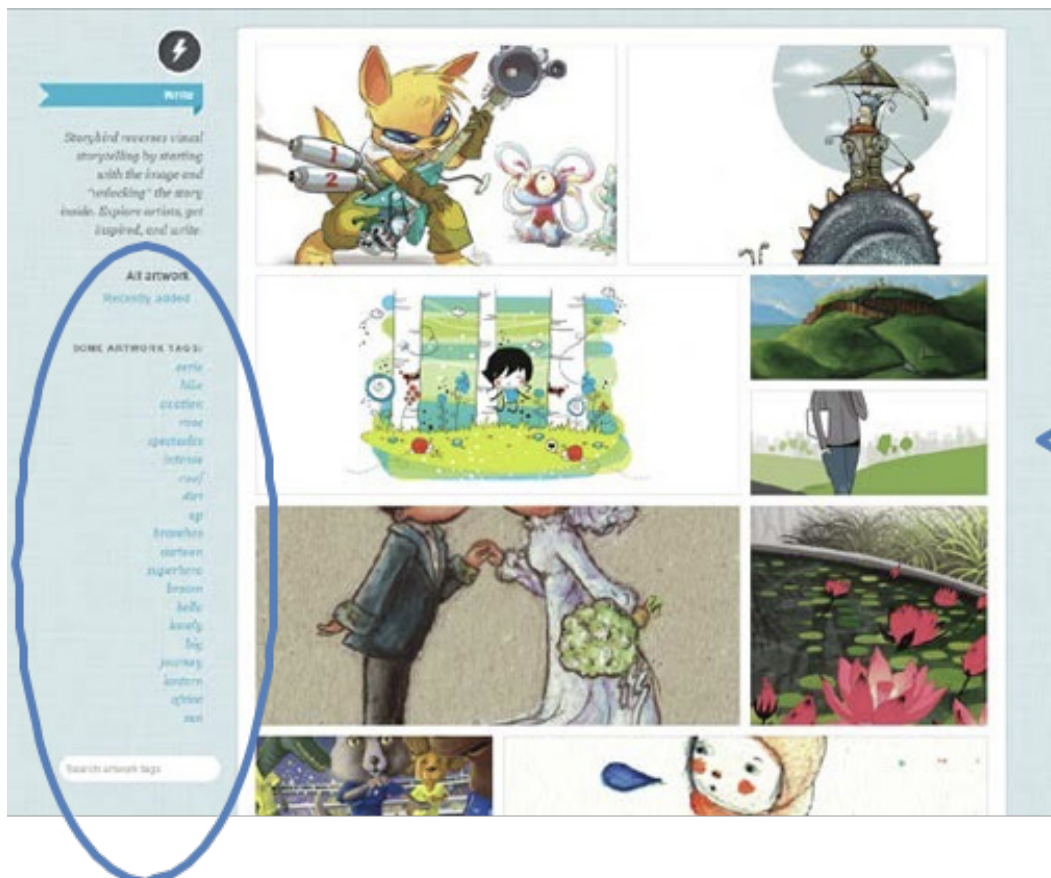




6. Откако ќе ја потврдите регистрацијата, подготвени сте да започнете да ја креирате вашата книга со приказни. Кликнете на копчето „Креирај“ (“Create”) за да започнете.



7. Ќе бидете однесени на екран со потенцијални уметнички дела за вашата книга со приказни. Можете да изберете од прикажаните слики или да пребарувате уметност по ознаки.

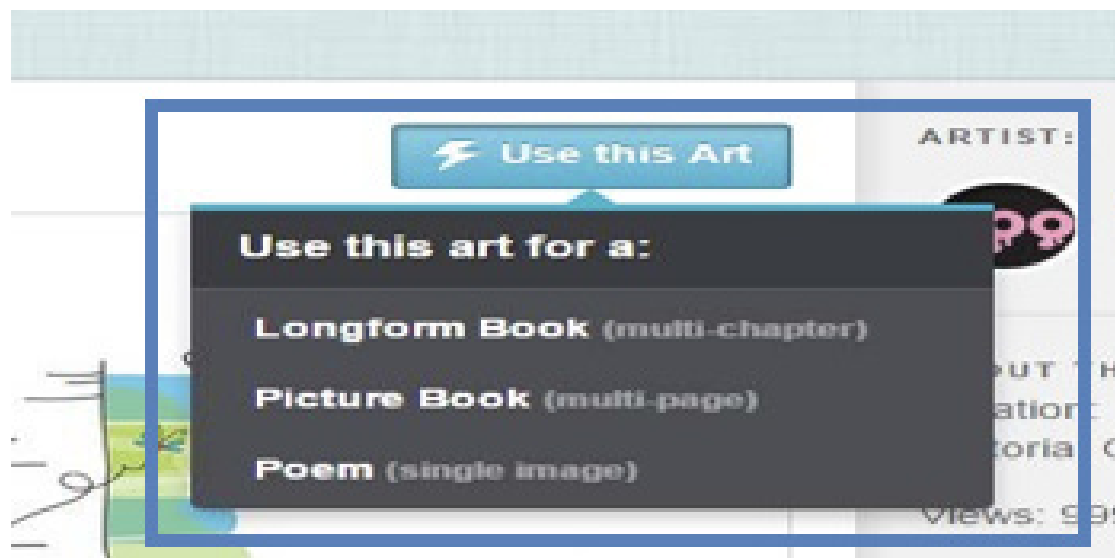




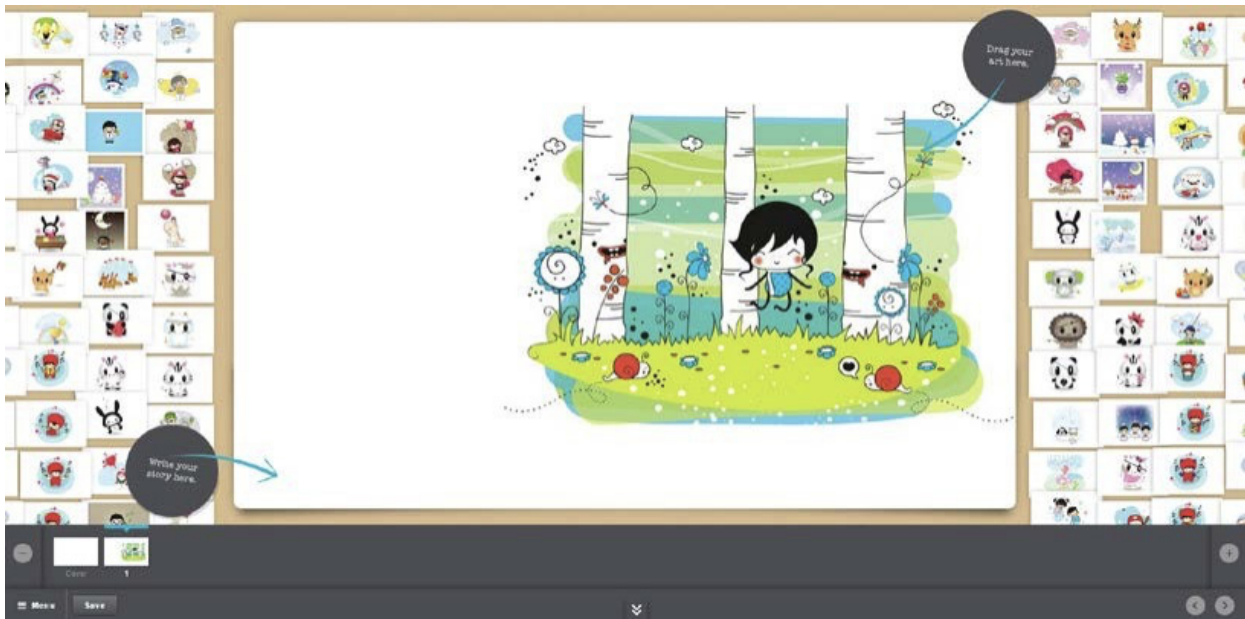
8. Откако ќе го изберете вашето уметничко дело, подготвени сте да го искористите за да ја креирате вашата книга со приказни.



9. Откако ќе кликнете на копчето „Користете ја оваа уметност“ (“Use this Art”), ќе ви биде побарано да изберете финален производ за вашиот проект. Изберете ја опцијата што најдобро одговара на инструкциите за доделување.



10. Потоа ќе бидете однесени на страницата во вашиот проект и ќе ви бидат прикажани областите каде што можете да ја влечете вашата уметност или да го внесете вашиот текст.



11. Можете да додавате страници со кликување на копчето плус (+) во долниот десен агол или да ги отстраните страниците со кликување на копчето минус (-) во долниот лев агол.

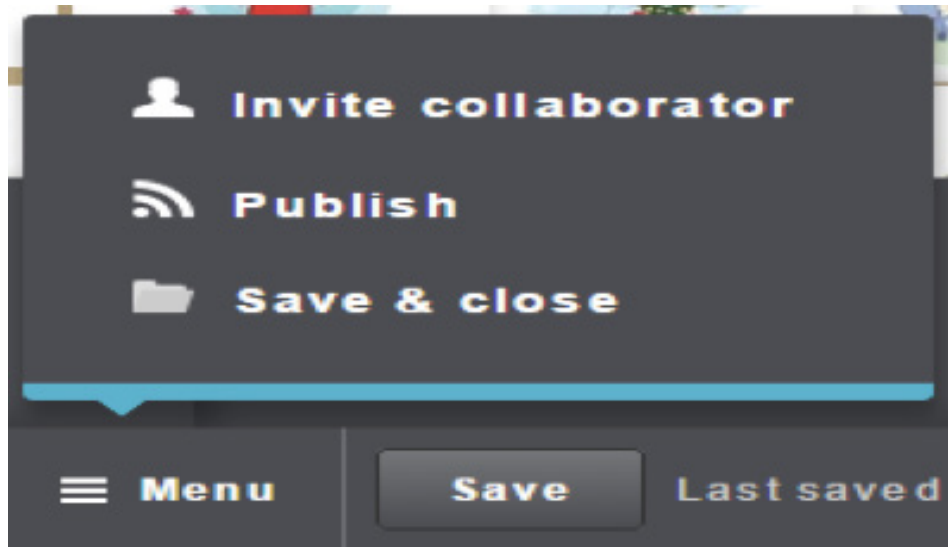


12. Продолжете со градење на вашиот проект додека не биде завршен, со сигурност да ги повикате барањата за задачата. Погрижете се да ги зачувате промените додека одите.

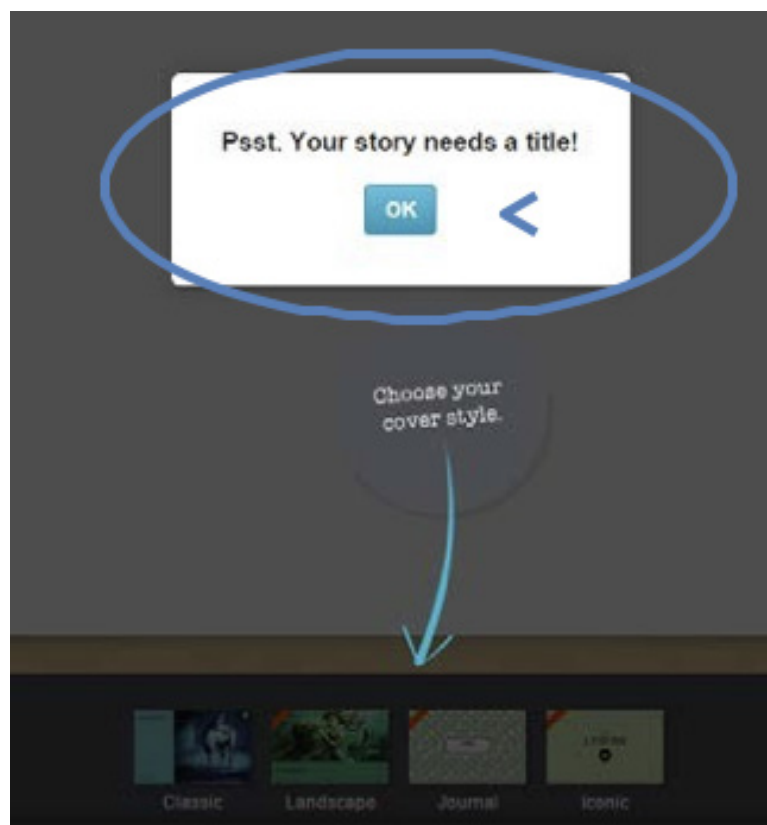




13. Кога ќе ја завршите работата за тој ден, изберете ја опцијата „Зачувај и затвори“ (“Save & Close”) од менито. Кога ќе ја завршите целата работа на вашата книга со приказни и ќе бидете подготвени да ја споделите, изберете ја опцијата „Објави“ (“Publish”) од менито. Ако вашата задача бара од вас да работите со друг ученик, можете да го поканите да соработува на вашиот проект со кликување на опцијата „Покани соработник“ (“Invite collaborator”) од менито.




14. Кога ќе кликнете на опцијата „Објави“ (“Publish”), од вас ќе биде побарано да и дадете наслов на вашата приказна и да изберете насловна слика, ако веќе не сте го направиле тоа. Кликнете на „ОК“ за да го направите ова и следете ги чекорите за да го завршите вашиот проект.





15. Пред да може да се објави вашата работа, ќе ви биде побарано да додадете или да прегледате детали. (Забележете дека во јавната библиотека може да се објавуваат само целосни приказни.) Откако ќе ги завршите деловите на оваа страница, ќе можете да кликнете на копчето „Поднеси за модерација“ (“Submit to Moderation”).

You're not quite finished!
Add or review story details to publish your picture book.

Cover  **1** Your cover may not appear immediately.

Title **Example**

Summary
OPTIONAL **1** This appears with your story and in search results.

27/200

Categories (choose 2)
OPTIONAL

<input type="checkbox"/> Adventure	<input type="checkbox"/> Animals
<input type="checkbox"/> Diary	<input type="checkbox"/> Dreams
<input checked="" type="checkbox"/> Education	<input type="checkbox"/> Family
<input type="checkbox"/> Friends	<input type="checkbox"/> Guides
<input type="checkbox"/> Health	<input type="checkbox"/> Humor
<input type="checkbox"/> Life	<input type="checkbox"/> Literary
<input type="checkbox"/> Magic	<input type="checkbox"/> Mystery
<input type="checkbox"/> Poetry	<input type="checkbox"/> Romance
<input type="checkbox"/> Scary	<input type="checkbox"/> School life
<input type="checkbox"/> Sci-Fi/Fantasy	

1 Categories are how we organize stories.

Tags
OPTIONAL **1** Tags are how you organize stories.

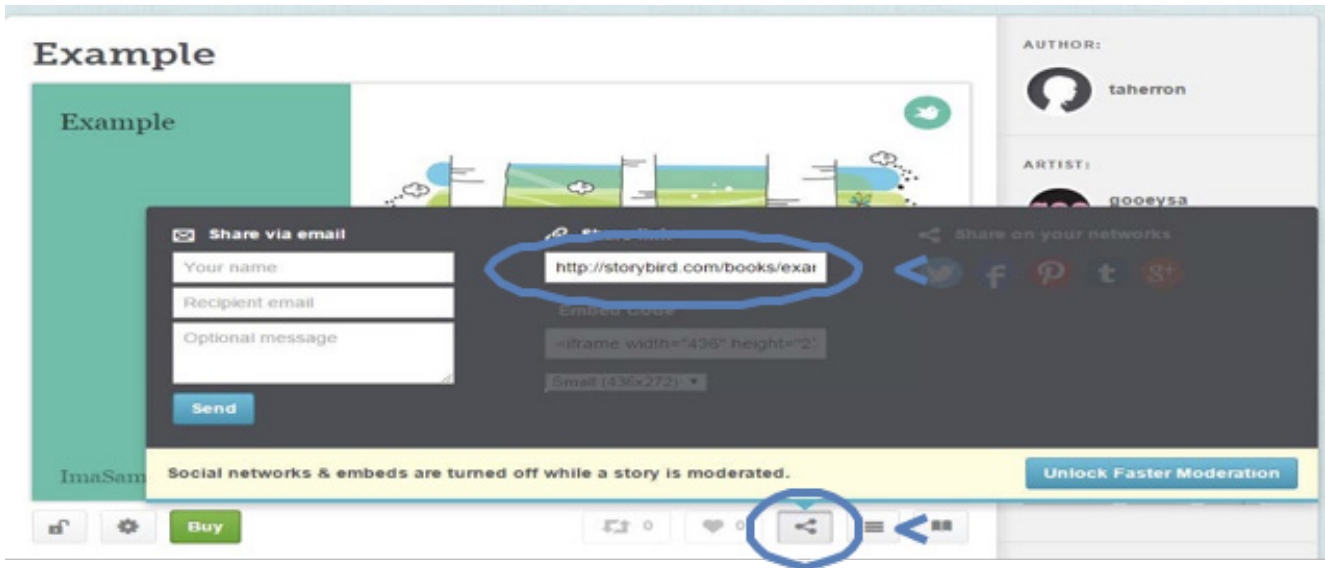
Written for
OPTIONAL

- Preschool (1-4)
- Kid (5-7)
- Tween (8-12)
- Teen (13-19)
- Adult

Privacy Public Private



16. Вашата книга ќе биде поднесена до системот за да се прегледа пред да биде поставена како јавно достапна. Ќе можете да кликнете на опцијата за споделување и да го копирате URL-то за да го споделите вашиот завршен проект.



Видеотуторијал на следниот линк:

<https://www.youtube.com/watch?v=5pLxyXvSKw>



Quizlet е чисто дизајнирана онлајн апликација која им овозможува на корисниците да креираат флеш-картички и да избираат различни методи за проучување на нивните комплекти картички.

Како да се користи **Quizlet**

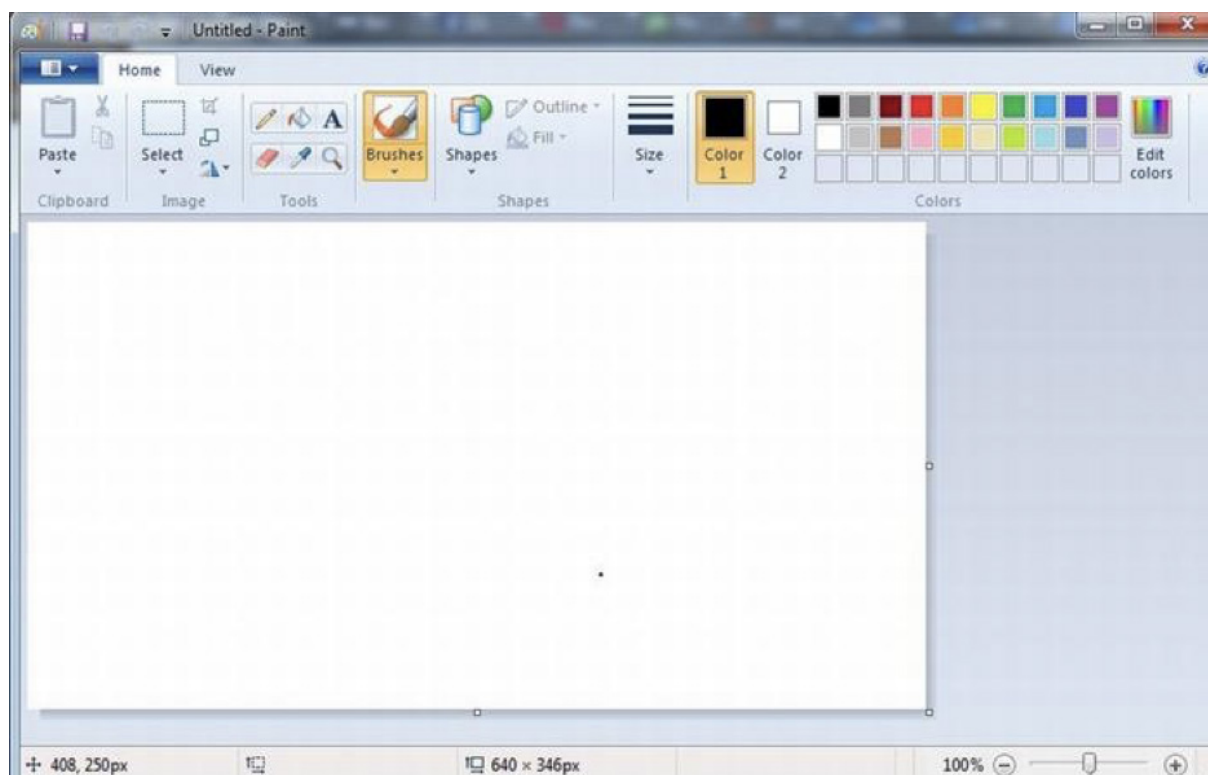
1. Отворете <https://quizlet.com/>
2. Најдете го копчето на горната десна страна на екранот што гласи „Регистрирај се“ (“Sign Up”) и кликнете на него. Регистрирајте се преку Facebook, Google+ или рачно внесете ги бараните информации и кликнете на копчето „Регистрирај се“ (“Sign Up”) кога ќе завршите.
3. Сега ќе бидете префрлени на страница со големо зелено копче кое гласи „Започни со користење бесплатен квизлет“ (“Start using Free Quizlet”), кликнете на неа.
4. За да креирате нов сет на картички, кликнете на иконата „Креирај“ (“Create”) на лентата со мени на горниот дел од екранот.
5. Внесете ги информациите за вашата студија, како наслов, опис или тема, а потоа започнете да работите на поединечните картички.
6. Изберете јазик за секоја страна, потоа напишете прашања или поттикнувања на првата страна и одговорите на втората. Забележете дека можете да внесувате податоци или да додавате слики исто така.
7. Кога ќе завршите со вашиот сет, кликнете на сивото копче „Креирај комплект“ (“Create Set”) на долниот десен дел од екранот.
8. Изберете го претпочитаниот метод за да ги користите вашите картички за учење: „Картички“, „Учи“, „Правопис“, „Тест“, „Расфрлање“ или „Трка“. Секој метод ви обезбедува нова стратегија за меморирање на материјалот!

Видеотуторијал на следниот линк:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jo6lTr9yt4Y>



Microsoft Paint или '**MS Paint**' е основна графика/слика. MS Paint може да се користи за цртање, боја и уредување слики, вклучувајќи увезени слики од дигитален фотоапарат, на пример. MS Paint се наоѓа со користење на копчето/иконата за пребарување на долната лента со задачи.

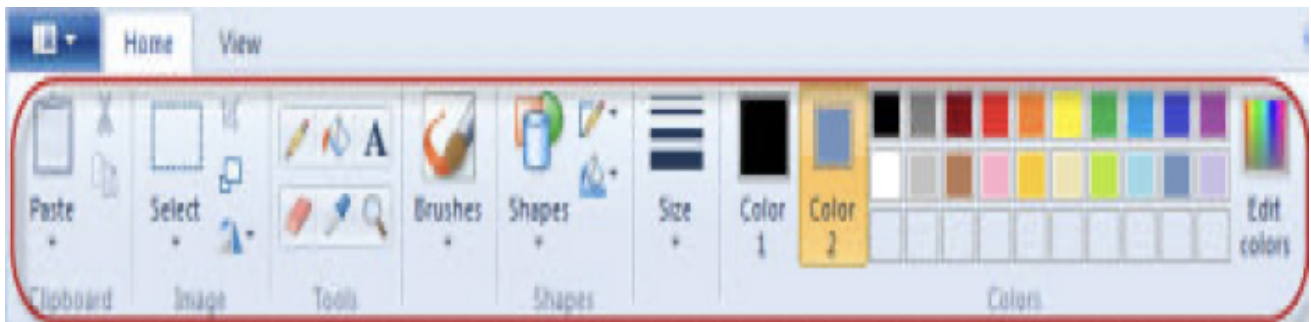


Ова е главниот екран на MS Paint.

За да отворите слика што сте ја зачувале и сакате да ја уредите, кликнете на копчето од менито (означено со црвено). Сега можете да изберете да започнете нов проект, да отворите зачувана слика, да зачувате слика како различен тип на датотека, да печатите слика што сте ја отвориле или да ја испратите таа слика до контакт.



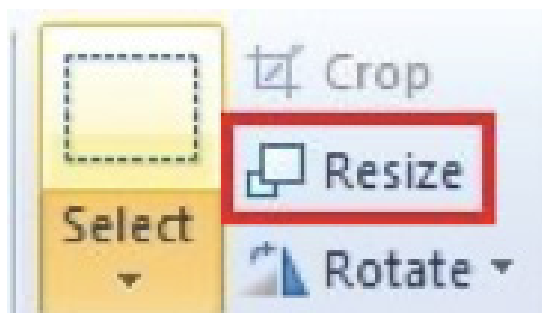
Ова е главното мени со опции.



Можете да ја користите опцијата „Избери“ (“Select”) за да изберете дел од фотографијата. Изборот може да биде правоаголен или „слободна форма“ - што значи дека можете слободно да го нацртате изборот што го сакате.



Кога ќе изберете, можете да го превртите изборот, избирајќи сè освен областа што сте ја означиле. Друга опција е да користите Транспарентна селекција, која ја избира само обое-ната област, без позадина.



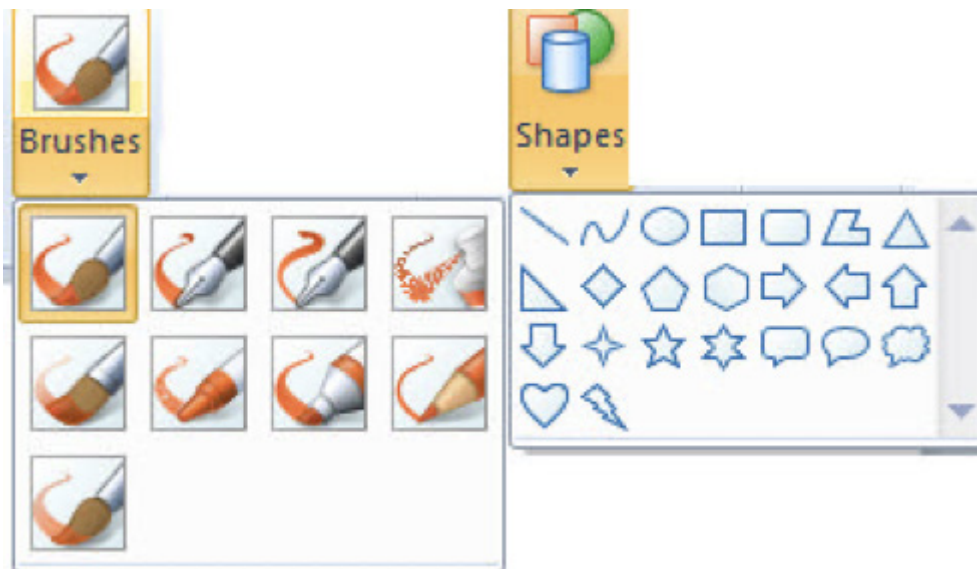
Користете ја опцијата за сечење за да ја исечете сликата на избраната област. Со опцијата за промена на големината можете да ја промените големината на избраната област (или целата слика ако ништо не е избрано) по процент од оригиналната големина или со избирање одредена големина во пиксели. Опцијата Rotate ви овозможува да ја ротирате или превртувате сликата како што сакате.



Страничните копчиња десно од изборното мени се основните алатки, одгоре-надолу од лево кон десно:

- Молив - ви овозможува да цртате
- Кофа – Заменете боја во област со друга боја.
- Буквата А – опција за додавање текст.
- Бришач – ќе избрише сè до бојата на заднината.
- Капалка – ви овозможува да изберете боја од која било област на фотографијата.
- Лупа – ви овозможува да зумирате и одзумирате на фотографијата.

Следно ги имате опциите за четка за сликање, кои ви дозволуваат да одлучите како ќе работи четката. До него е менито со форми што ви овозможува да изберете форма, а потоа да ја нацртате како што сакате.



Можете, исто така, да изберете каква боја ќе биде неговиот преглед, како и полнењето. Ако не ви се допаѓа солидно пополнување/контура, можете да ја користите другата достапна опција во менито.



Можете да ги изберете големината, дебелината на потезите на четката/моливот. Ако сте направиле дејство со кое не сте задоволни, можете да го вратите со користење на комбинацијата Ctrl+Z на тастатурата.

Видеотуторијал на следниот линк

<https://www.youtube.com/watch?v=hl nod EYZ71w>



Prezi

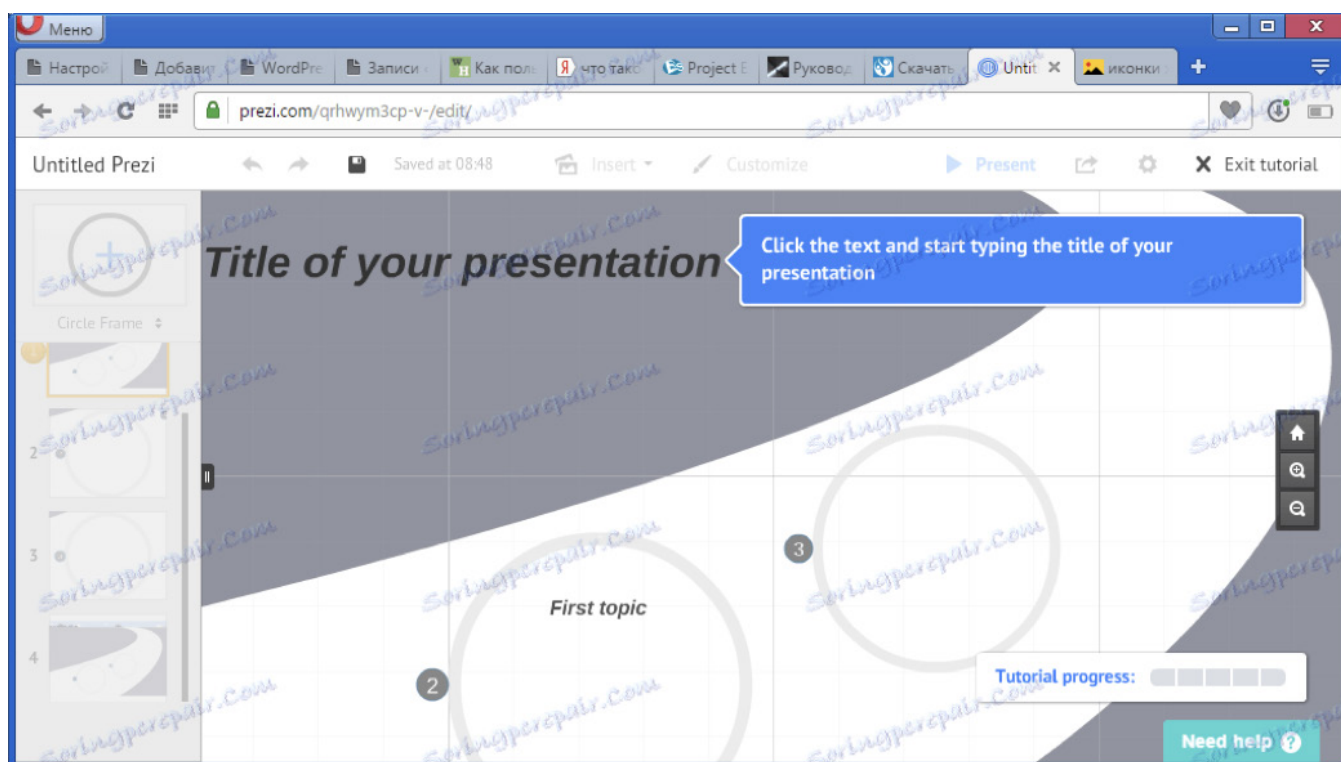
Prezi (<https://prezi.com/l/presentation-template-for-logo-design/>)

Презентација - збир на објекти создадени за презентирање информации на целната публика. Најчесто тоа се промотивни производи или едукативни материјали. На интернет постојат многу различни програми за креирање презентации. Сепак, повеќето од нив се доста комплицирани и го прават процесот напорен.

Prezi е услуга за креирање презентации која ќе овозможи создавање ефективен производ во најкус можен рок. Корисниците можат да преземаат и специјални апликации на нивните компјутери, но оваа опција е достапна само за платени пакети. Бесплатна работа е можна само преку интернет, креираниот проект е достапен за сите посетители, а датотеката ќе се чува во облакот. Постојат и ограничувања за јачината на звукот. Ајде да видиме кои презентации може да се креираат бесплатно.

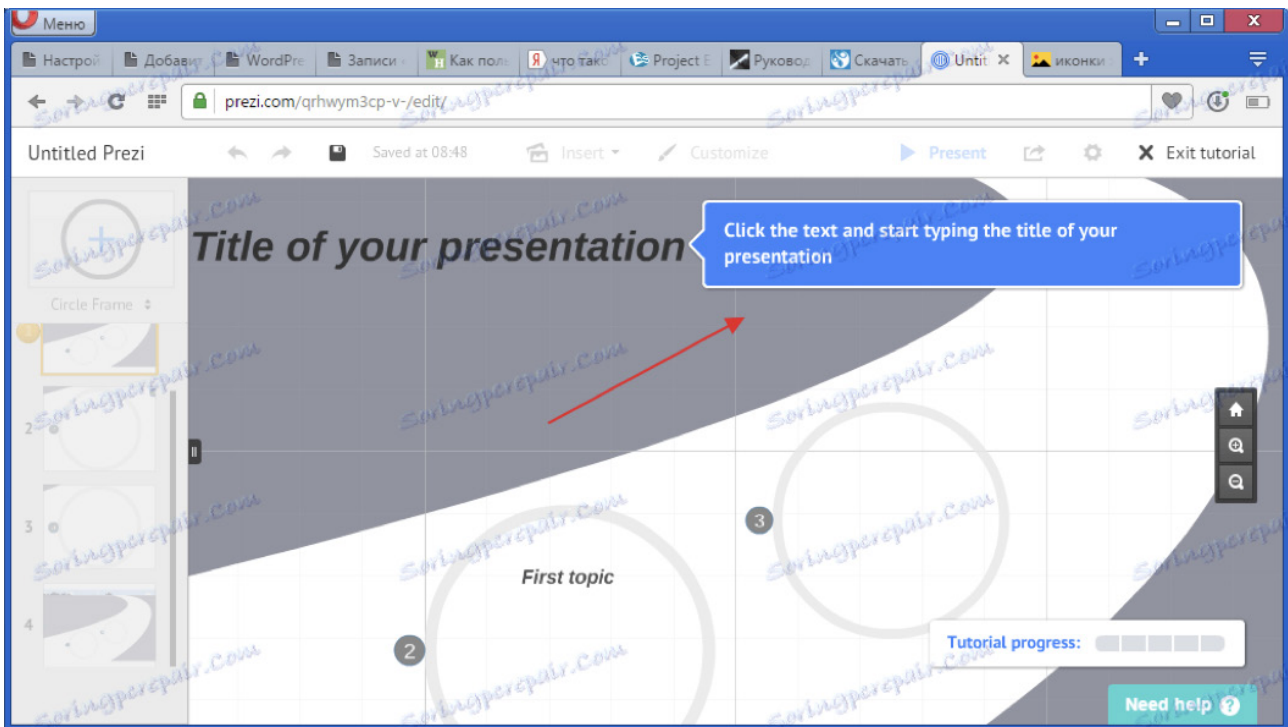
Способност за работа онлајн

Програмата Prezi има два начини на работа. Онлајн или користејќи специјална апликација на вашиот компјутер. Ова е многу погодно ако не сакате да инсталирате дополнителен софтвер. Во пробната верзија можете да го користите само онлајн уредникот.



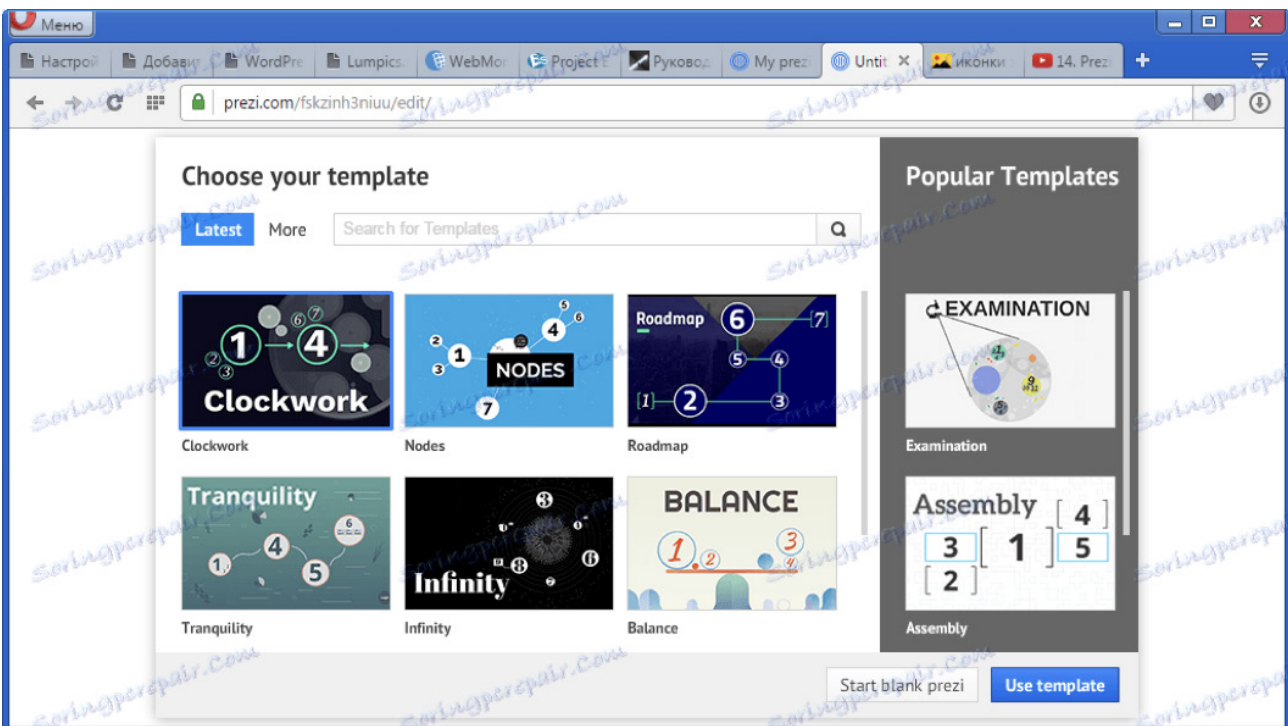
Објаснувања

Благодарение на упатствата што се појавуваат при првата употреба на програмата, можете брзо да се запознаете со производот и да започнете да создавате посложени проекти.



Користење шаблони

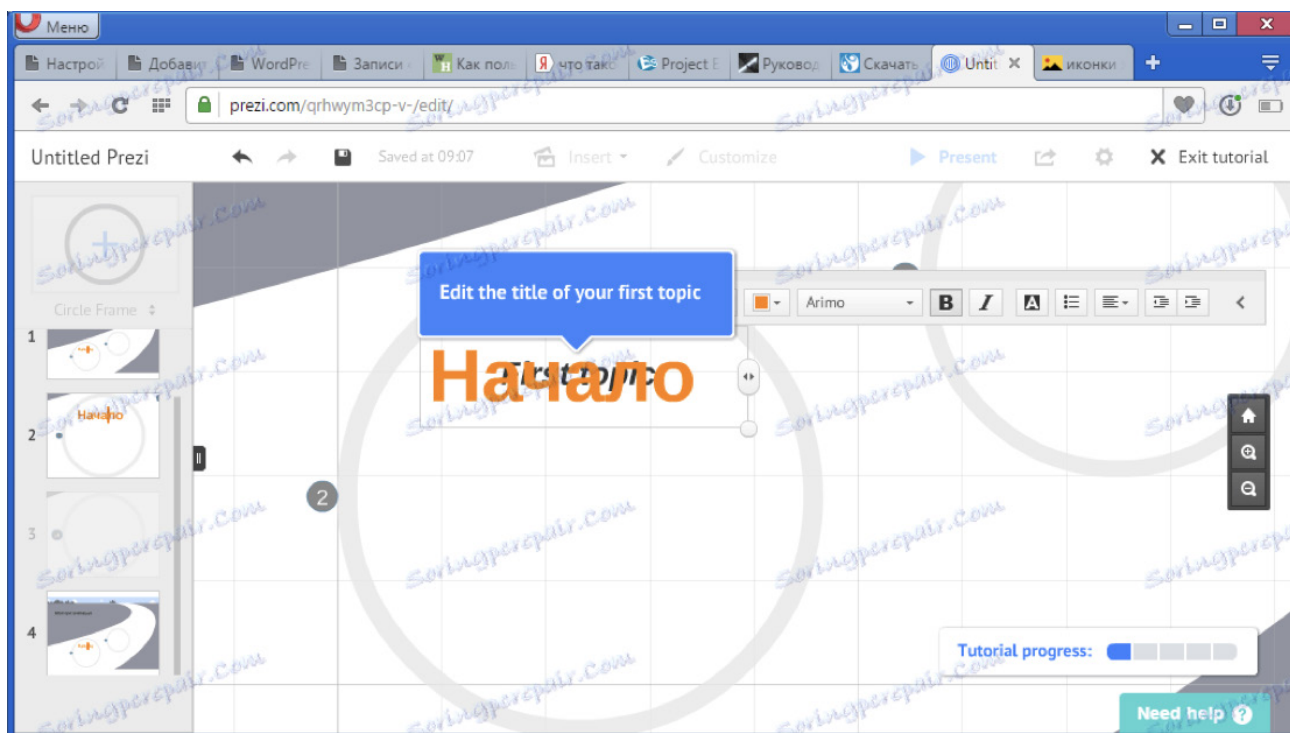
Во личниот кабинет корисникот може да го избере вистинскиот образец за себе или да започне со работа од нула.





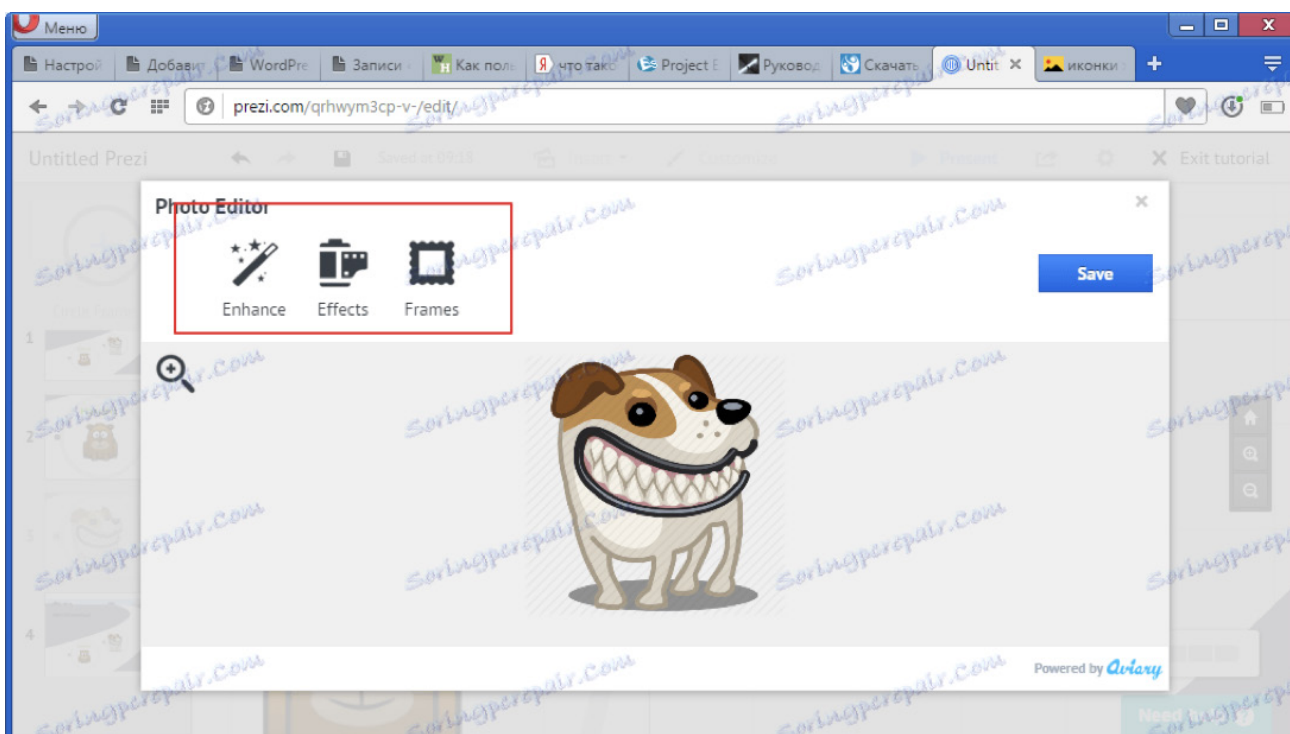
Додајте објекти

Во вашата презентација можете да додавате различни објекти: слики, видео, текст, музика. Можете да ги вметнете со избирање од компјутерот или едноставно со влечење. Нивните својства лесно се уредуваат преку вградени мини-уредници.



Примени ефекти

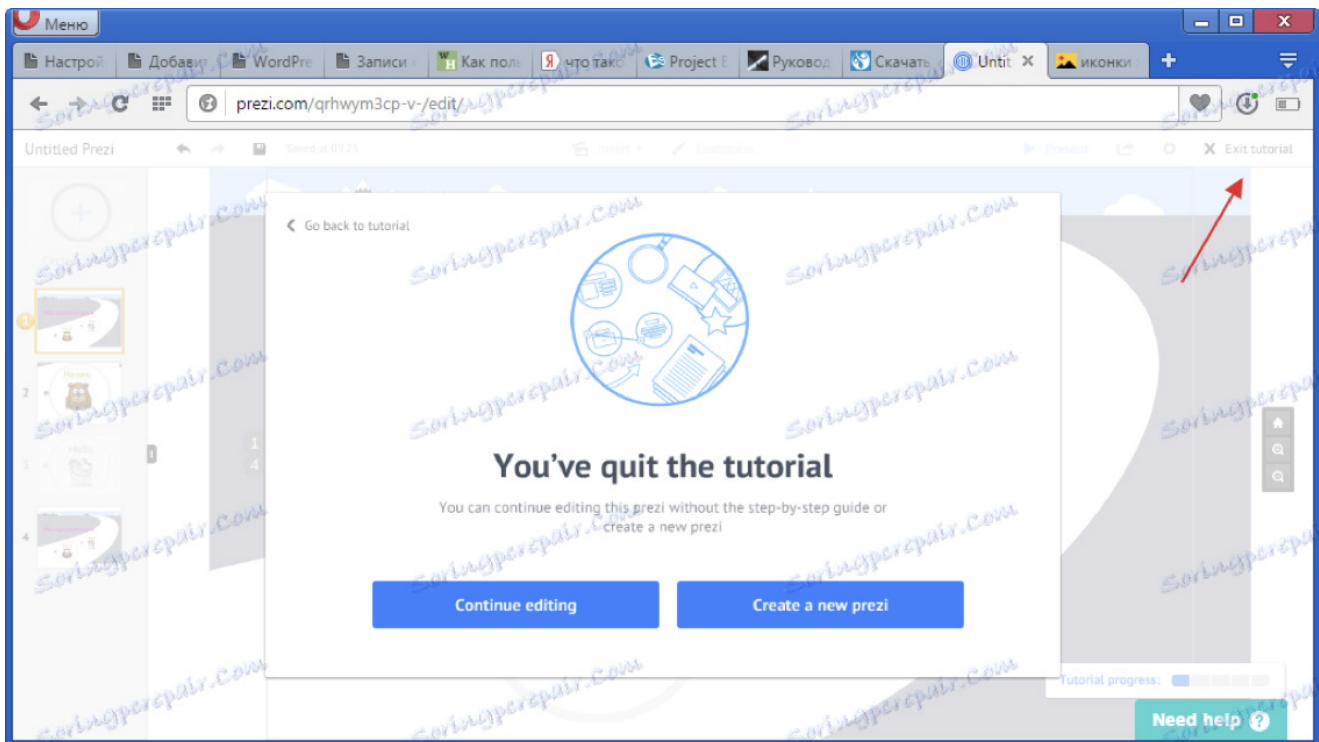
За додавање објекти, можете да примените различни ефекти, на пример, додавање рамки, менување шеми на бои.





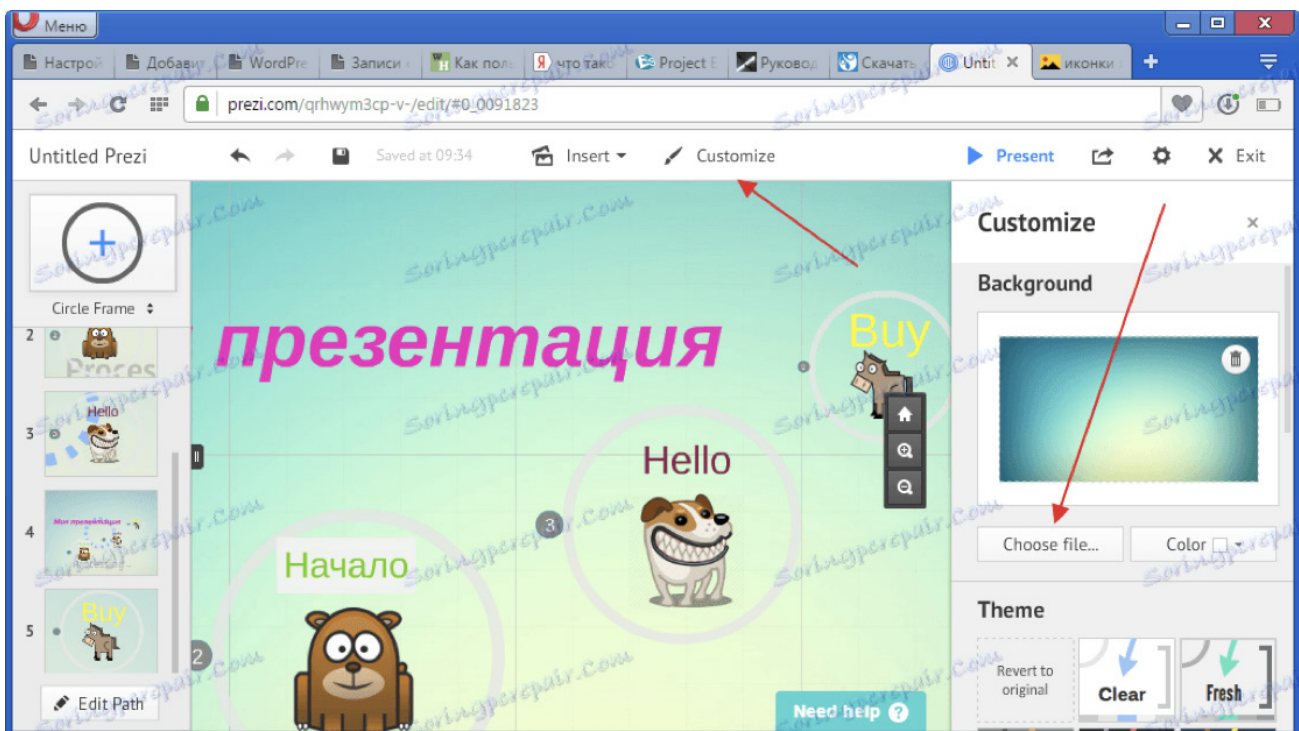
Неограничени рамки

Рамката е посебна област потребна за да се одделат делови од презентацијата, видливи и транспарентни. Нивниот број во програмата не е ограничен.



Променете ја заднината

Сè уште е многу лесно да се смени заднината овде. Тоа може да биде или еднобојна слика или слика преземена од компјутерот.





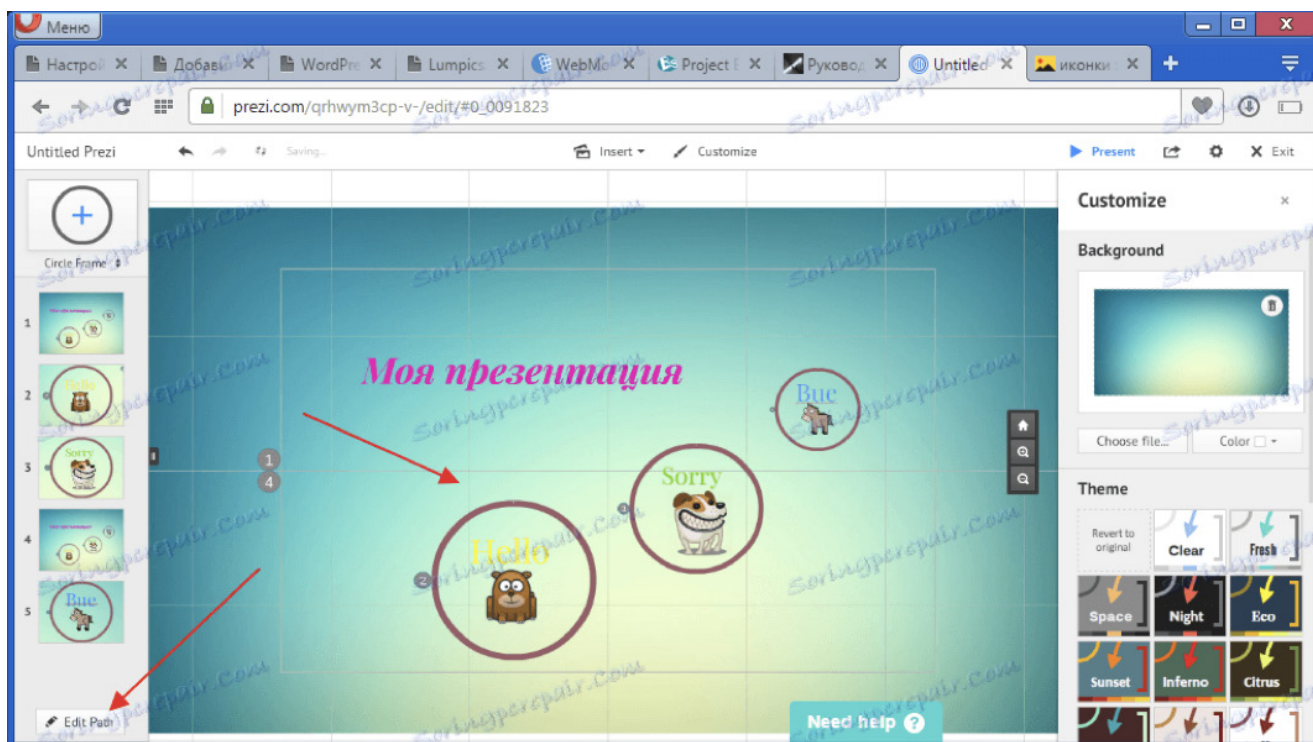
Променете ја шемата на бои

За да ја подобрите вашата презентација, можете да изберете шема на бои од вградената колекција и да ја уредите.



Креирајте анимации

Најважниот дел од презентацијата е анимацијата. Во оваа програма можете да креирате различни ефекти за движење, скалирање, ротација. Главната работа е да не се претера за движењата да не изгледаат хаотично и да не го одвлекуваат вниманието на публиката од главната идеја на проектот.





Предности

- Достапност на хонорарен дизајнер;
- Интуитивен интерфејс;

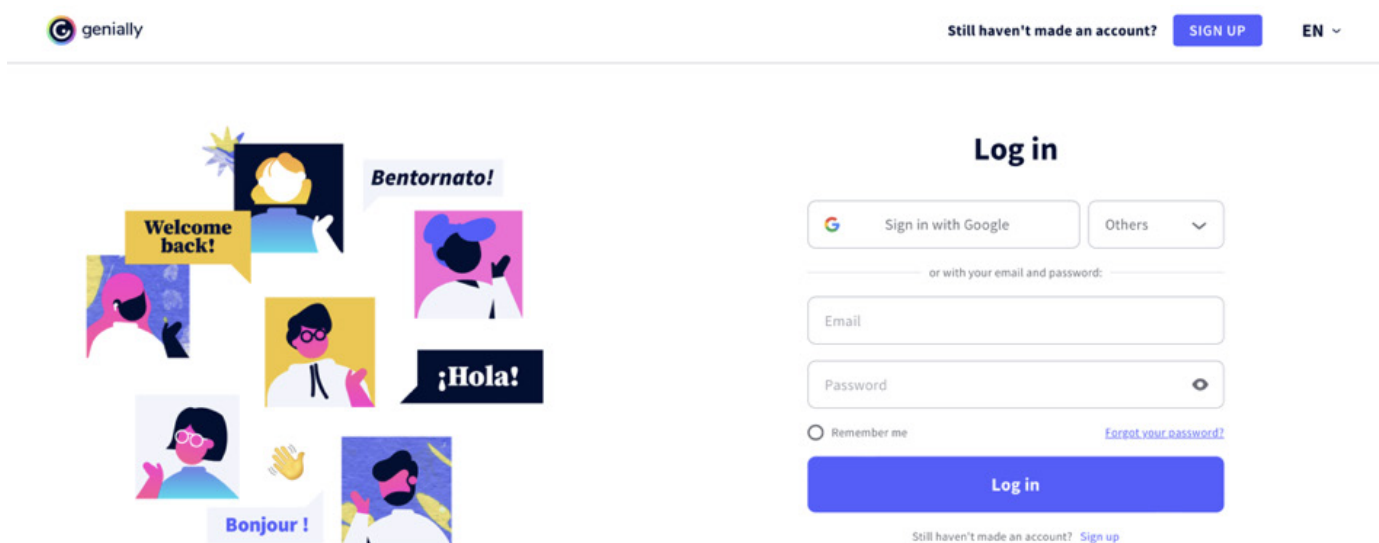
Недостатоци

- Интерфејс на англиски јазик.



Genially (<https://genial.ly>) е дигитална алатка која овозможува креирање интерактивна дигитална содржина.

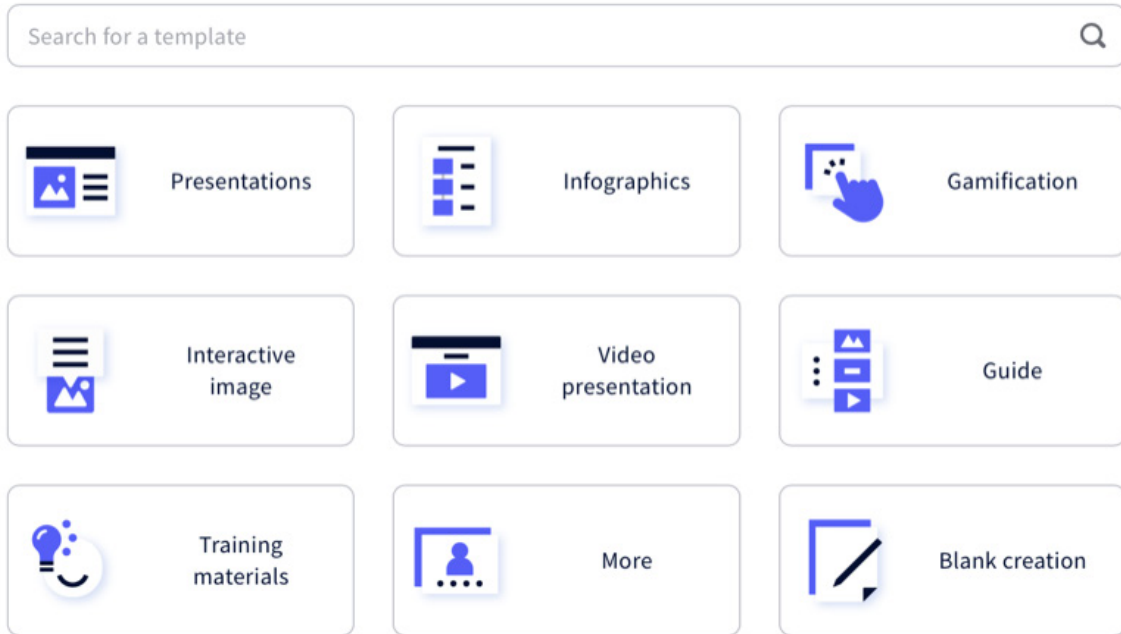
Неопходно е да се регистрирате со креирање сметка (може да се направи и преку Google, Facebook, Twitter, корисничка сметка на LinkedIn или пристап до Office 365).



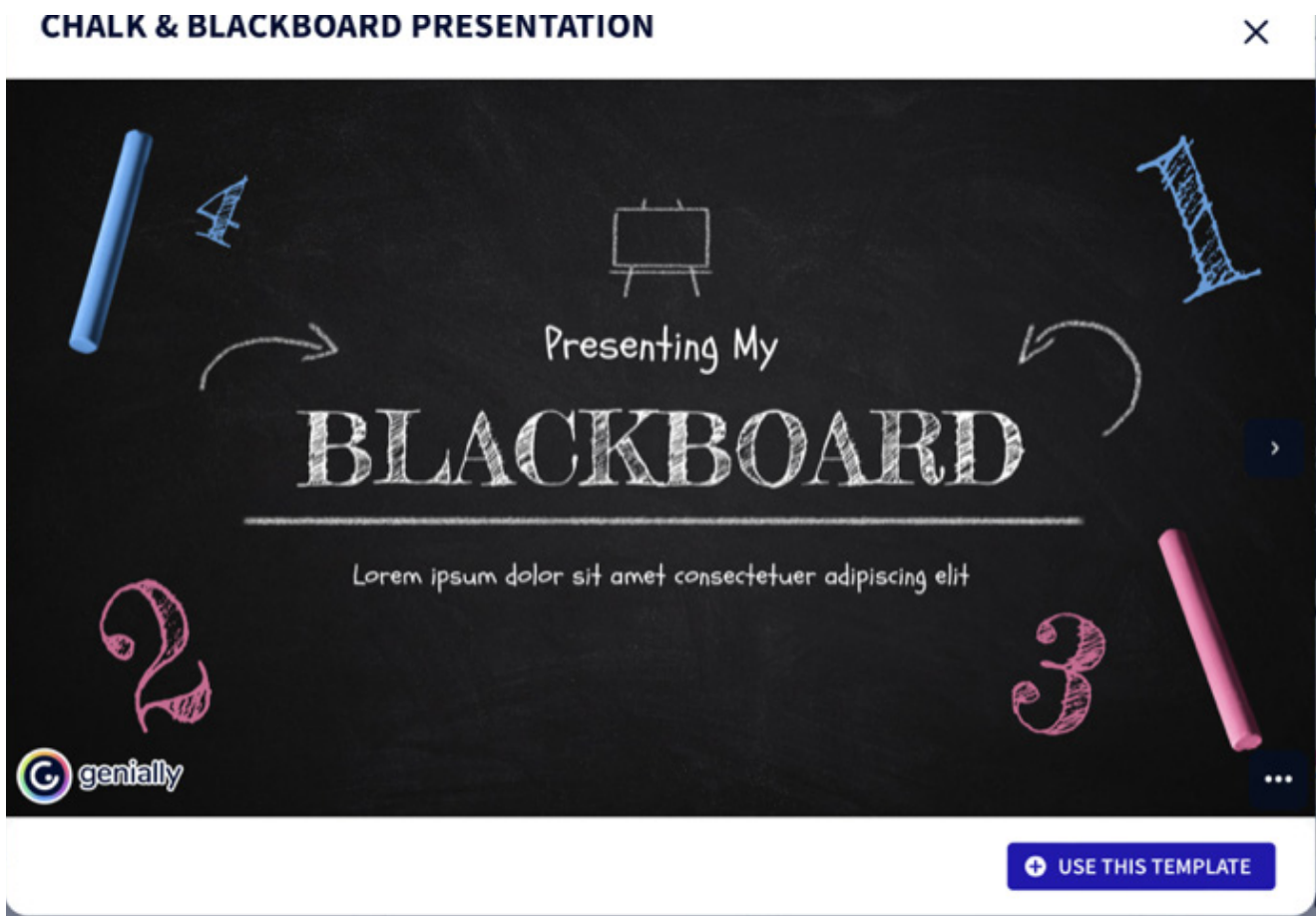
По регистрацијата, доволно е да кликнете на Креирај Genially (Create Genially) и се отвора мени со понудените содржини што можеме да ги креираме.

- презентации: со анимирани и интерактивни елементи, интегрирана онлајн содржина и шаблони
- инфографика: визуелно привлечна и интерактивна
- гејмификација: квизови, игри (лабиринт, пребарување зборови, игри за бегство)
- интерактивни слики
- видеопрезентации
- водичи
- материјали за обука
- и многу повеќе: приказни, агенда, филмски постер, мени, корица на списание, интерактивни картички...

What you can create with Genially



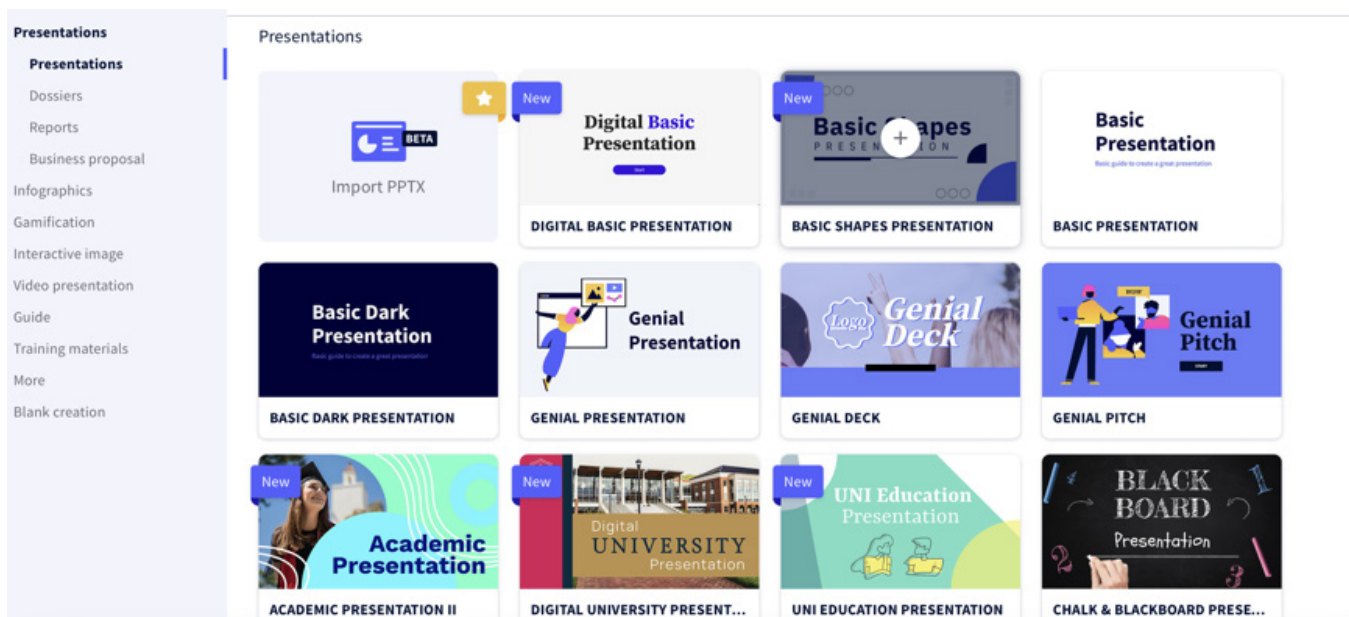
Над илјада шаблони се достапни во бесплатната верзија, а уште повеќе ако платите за премиум верзијата.



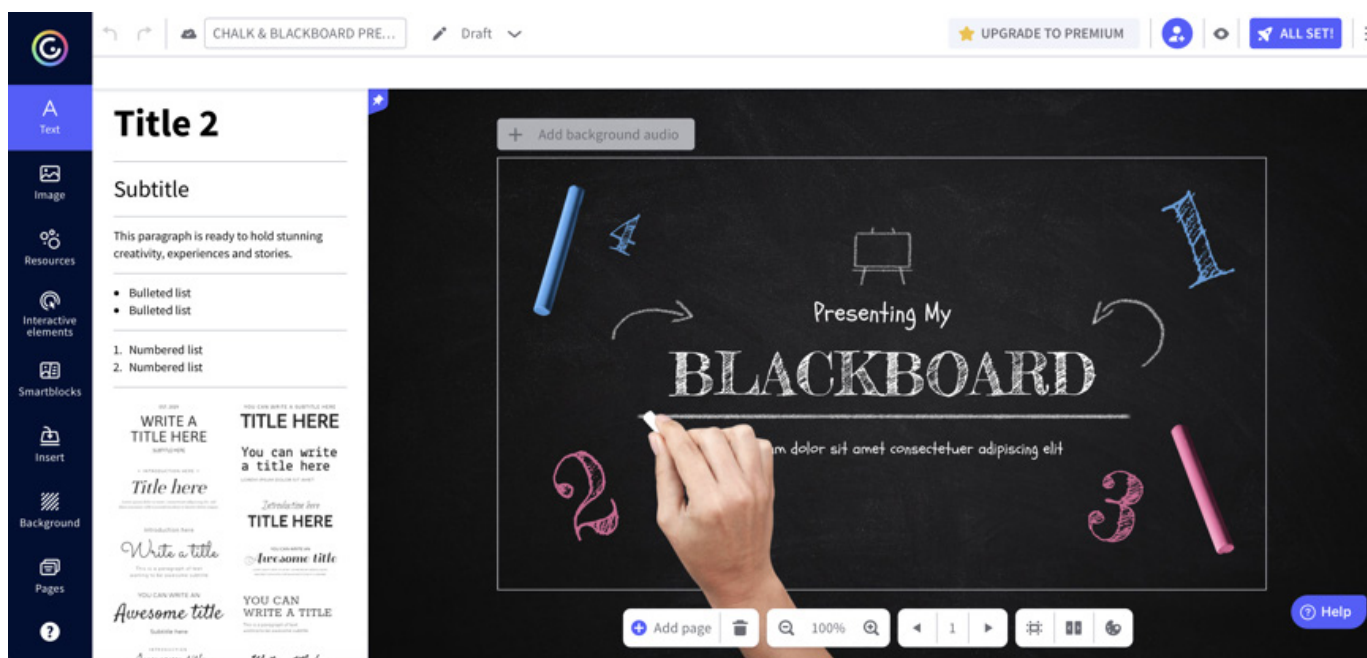
Целата содржина може да се креира на целосно празен шаблон или да се избере еден од понудените шаблони што можеме да го приспособиме.



На пример, ако сакате да направите презентација, кликнете на Креирај презентации (Create Presentations) и ќе се отвори страница со понудените шаблони. Во зависност од содржината, го избирате саканиот шаблон (Користете го овој шаблон).

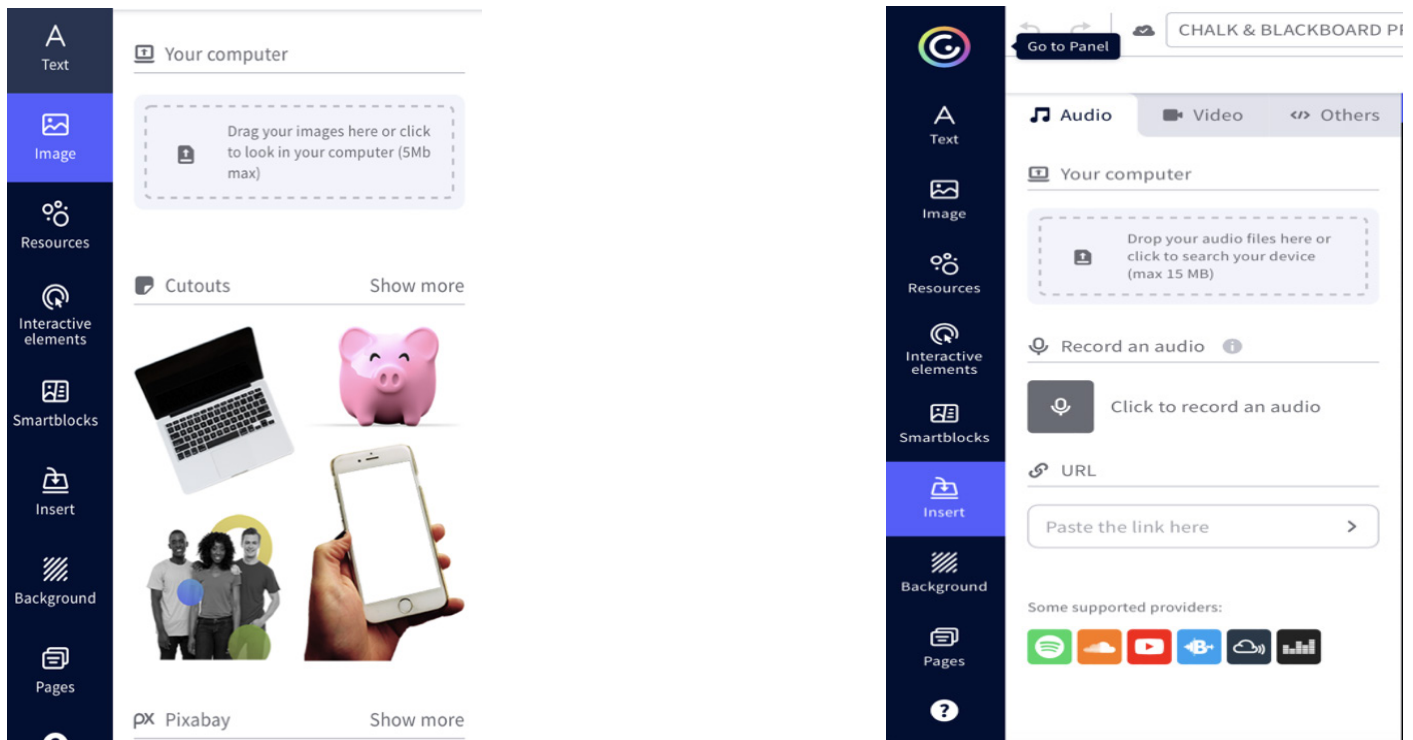


Секој текст што го пишувате може да биде оставен со поставки како што се на шаблонот или уреден: изберете фонт, големина и боја.



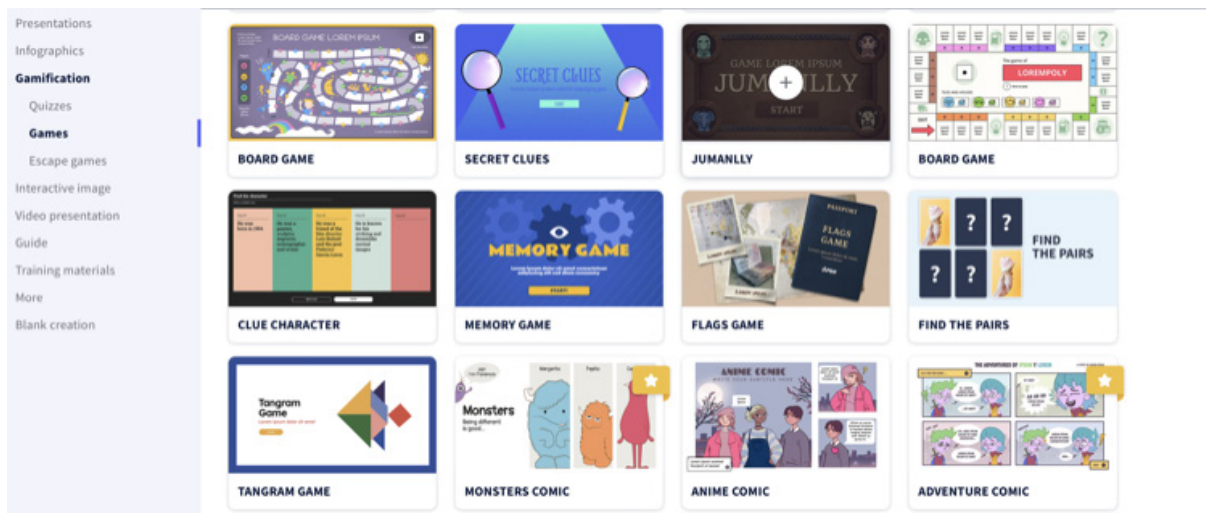


Може да се додадат фотографии обезбедени од Genially или фотографии зачувани на персонален компјутер, Google Drive или Dropbox.



Можете да ја комплетираате нашата содржина со различни илустрации, графики, форми, линии, табели, графикони и податоци, додавајќи врски, интерактивни елементи, видео- и аудиоснимки.

Може да се дизајнираат игри, а се нуди и избор за креирање квизови, игри во соба за бегство и други игри.



На пример, сакате да направите игра на табла. Изберете шаблон, смислете прашања што ќе ги дистрибуирате низ таблата. Запишете ги прашањата со кликување на одреден број. Се отвора опцијата за уредување на прашањето (кликнете на Windows). Напишете прашање, можете да додадете фотографија, видео, табела или врска. Со кликување на Преглед (Preview), проверете дали успешно сте ја направиле играта.

<https://www.loom.com/share/7db9f26b839544948a3a9fd6b7ce4b10>



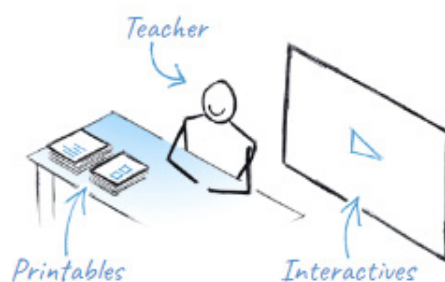
Wordwall

Wordwall е онлајн платформа дизајнирана да им помогне на наставниците да создадат низа интерактивни и ангажирани активности на часовите за учениците лично или онлајн. Оваа платформа обезбедува различни шаблони од кои наставниците можат да изберат. Сè што треба да направи инструкторот е да ја обезбеди содржината и Wordwall автоматски ќе ги генерира материјалите за часот.

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.

Quizzes, match ups, word games, and much more.



42,777,093 resources created

[Sign Up To Start Creating](#)

Easy as 1-2-3

Create a customized resource with just a few words and a few clicks.

1



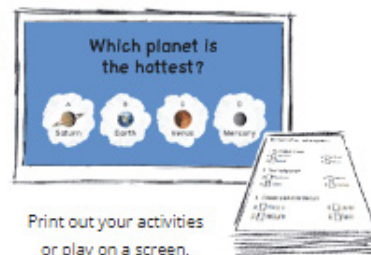
Pick a template.

2



Enter your content.

3



Print out your activities
or play on a screen.

Изберете од различни шаблони, почнувајќи од вообичаениот квиз со повеќекратен избор како Kahoot! или соодветни парови, анаграм, сортирање или затворање прашања.

Учениците можат да ги прават овие активности како интерактивни задачи во класот или за домашна работа. Наставниците можат да ги следат резултатите од активностите на нивниот ученик откако ќе бидат завршени.

Find out about our templates

Select a template to learn more

	Match up Drag and drop each keyword next to its definition.		Quiz A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.		Random wheel Spin the wheel to see which item comes up next.
	Missing word A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.		Group sort Drag and drop each item into its correct group.		Matching pairs Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.
	Unjumble Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.		Random cards Deal out cards at random from a shuffled deck.		Find the match Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.
	Open the box Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.		Anagram Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.		Labelled diagram Drag and drop the pins to their correct place on the image.
	Gameshow quiz A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.		Whack-a-mole Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.		True or false Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.
	Balloon pop Pop the balloons to drop each keyword onto its matching definition.		Maze chase Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.		Airplane Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.

[Sign Up To Start Creating](#)


Оваа платформа може да помогне да се спасат инструкторите од времето за подготовка, да се создаде поинтерактивно искуство за учење преку интернет, да се намали употребата на хартиени работни листови, да се поттикне учењето со темпо на учениците и да им се овозможи на наставниците да го следат напредокот на нивните ученици.

Веб-страница: <https://wordwall.net>


На почетокот треба да се регистрирате со е-пошта и да ја поставите саканата лозинка. По регистрацијата, автоматски пристапуваме до патарината како регистриран и најавен корисник.





Sign Up to a Basic account



 Sign in with Google

OR

Email address 

Password 

Confirm password 

Location
 Croatia 

I accept the Terms of use and Privacy policy

Sign Up

To compare account types read the [Price plans](#)

If your school has bought Wordwall you should [Sign up with a licence key or invite code](#)

Повеќе за **Wordwall**:

<https://otl.du.edu/knowledgebase/introduction-to-wordwall/>

<https://wordwall.net/hr/features>

<https://linkthings.org/2021/08/23/reviewwordwall/>

Линкови за видео:

Упатство за почетници:

https://www.youtube.com/watch?v=4hlRcu36mgc&ab_channel=Charlie%27sLessons

Корисни трикови:

https://www.youtube.com/watch?v=STslE2B3xy4&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

Напредна обука за професори по јазик:

https://www.youtube.com/watch?v=7clIANVFezk&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

5 непознати карактеристики:

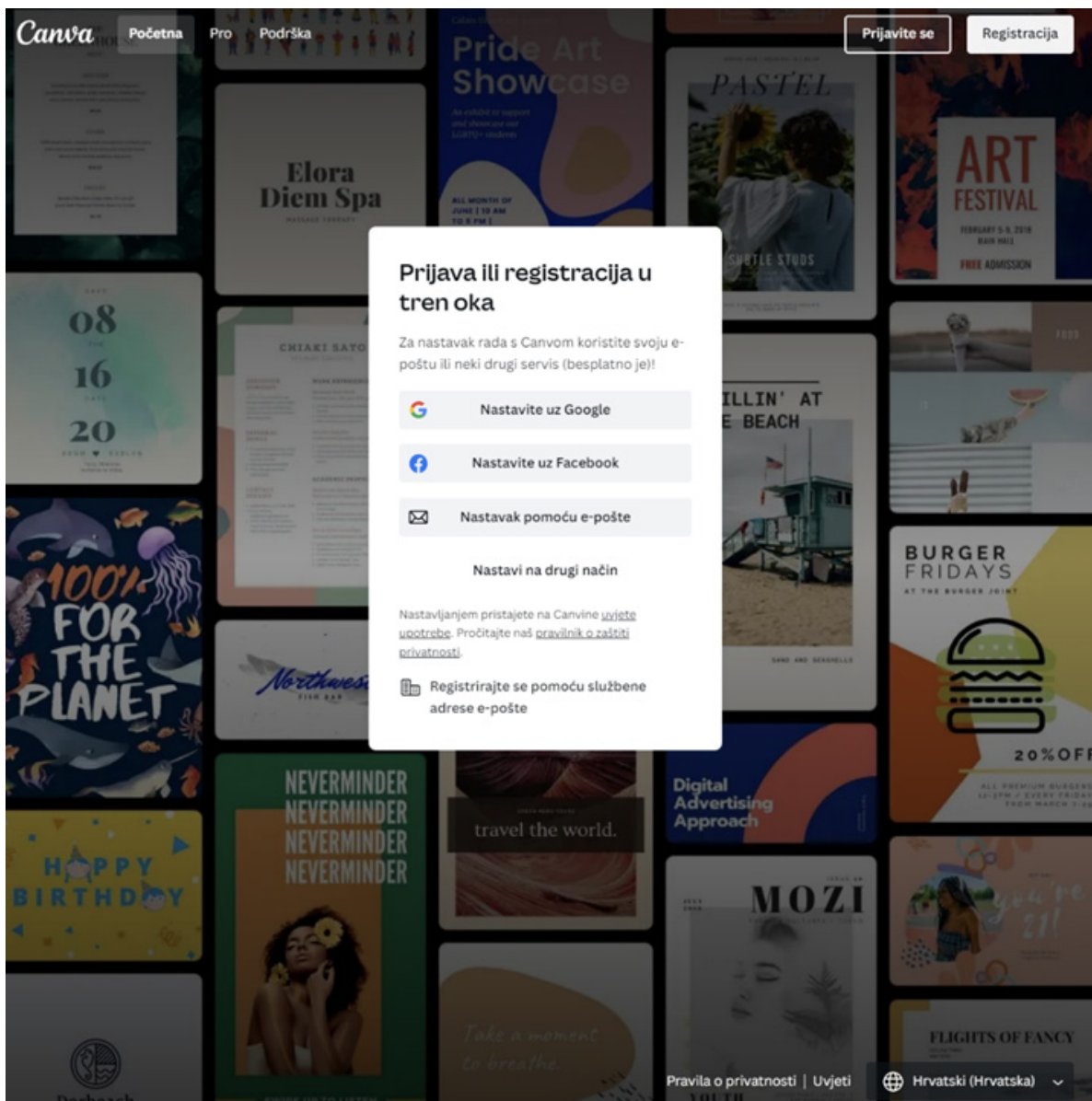
https://www.youtube.com/watch?v=BUF__D90lkc&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

Canva

Canva е бесплатна платформа за графички дизајн која ви овозможува лесно да креирате покани, визит-картички, летоци, планови за часови, заднини за зумирање, објави на Instagram и друго со помош на професионално дизајнирани шаблони.

Canva е бесплатна програма со платена верзија. Нејзиниот формат е лесен за користење бидејќи треба само да го влечете и спуштите курсорот за да направите фигури, да изберете нови дизајни или да ги усогласите текстовите.

- На почетокот треба да **креирате сметка на Canva**. Откако ќе се создаде сметка, бесплатно, можете да изберете дали ја користите како учител, студент или што било друго. Ова ќе го приспособи искуството на вашите потреби, што ќе го олесни пребарувањето.





Creating and logging in to your Canva account

Create and download designs for any occasion. Canva accounts are free, and you can set yours up in many ways.

Continue with your email address, Google, Facebook, or other methods to start using Canva. If you already have an account, we'll log you in. If you don't have an account yet, we'll sign you up instantly for free!

📘 Are you a teacher, school, or nonprofit organization?

There are special versions of Canva just for you. Learn about [Canva for Education](#) or [Canva for Nonprofits](#).

Creating an account with your email address

1. Go to [canva.com](#) and select **Sign up**
2. From the signup page, choose **Continue with email**.
3. Enter the email address you'd like to use Canva for.
4. Enter the authorization code we'll send to your email address. You can set a password in Account settings later. Learn how to set or [change your password](#).
5. Verify your email address by following the steps in the email we'll send you.
6. Enter the confirmation code from the email you received.

You're all set! Log in anytime with the email you set.

📘 Forgot your password? You can [reset it anytime](#). You can also learn tips on [protecting your account](#).

<https://www.canva.com/help/sign-up-log-in/>

● Брза обиколка на горното мени на Canva

Започнете со креирање сметка или најавување на Canva. Потоа да почнеме со горното мени. Копчето Home е секогаш тука за да ви помогне да се вратите дома без разлика каде ќе ве одведат вашите дизајнерски авантури. Шаблоните се полни со илјадници дизајни што можете да ги приспособите за да ги направите сами, организирани во различни категории за да ви помогнат лесно да го пронајдете она што ви треба. Функциите ви прикажуваат фотографии, икони, печатени медиуми, апликации и повеќе за да ви помогнат да дизајнирате што ви треба. Learn има блог-статии, кратки упатства и детални курсеви кои ќе ви помогнат да дознаете повеќе за дизајнот. И цените ви покажуваат како да одите Pro или да аплицирате за непрофитна сметка.

<https://youtu.be/V9LtRF6EbyY>

● Брза обиколка на страницното мени на Canva

Има уште едно копче Home за вас во случај да треба да се ресетирате по длабоко нуркање некаде. Потоа, тука се вашите проекти - тука можете да ги најдете и организирате сите ваши дизајни. Организирани е во делови за да можете брзо да го најдете тоа што го барате. Можете да креирате папки за да ги одржувате работите уредни и да споделувате поединечни дизајни или папки со соработниците. Следното копче е Шаблони. Ова ве води до

илјадници дизајни за да ви помогне да најдете инспирација и да ви покаже идеи за различни дизајни. Има препорачана картичка што ви прикажува некои работи што можеби ќе ви се допаднат врз основа на вашите дизајни, како и шаблони за купишта други дизајнерски средства. Страницата „Споделено со вас“ е местото каде што ќе најдете какви било дизајни што некој ги споделил со вас. Ова го олеснува наоѓањето заеднички дизајни. Следно е Ѓубре, сите дизајни, слики или видеа што сте ги избришале ќе се појавуваат овде додека трајно не ги избришете.

<https://youtu.be/V9LtRF6EbyY>

● **Создавање тим со Canva**

Следната ставка од менито е Креирај тим, ова ви овозможува да креирате онлајн тим за да соработувате на дизајни, да размислувате за идеи и да оставате повратни информации еден за друг во уредникот на Canva.

https://youtu.be/N8w_Vl6jBqQ

● **Користење и приспособување на шаблоните**

На Canva можете да најдете бескрајна библиотека со шаблони. Шаблоните се направени од стручни дизајнери и ви покажуваат што е можно во Canva, а ви прикажуваат и добри принципи за дизајн во практика. Најдете Шаблони во горното мени или едноставно користете ја лентата за пребарување за да го пронајдете она што ви треба. Откако ќе најдете шаблон што ви се допаѓа, отворете го во уредникот и ќе видите дека сите елементи на дизајнот може да се приспособат и уредат за најдобро да одговараат на вашите потреби за дизајн. Можете да отстраните, да ја промените големината, да ја менувате бојата и положбата, дури и да ги дуплирате елементите за најдобро да одговараат на вашиот дизајн.

<https://youtu.be/g7fmkpXZqzY>

● **Пребарување и персонализирање на уредникот**

Лентата за пребарување ви овозможува да користите клучни зборови за да го пронајдете она што ви треба во вашите сопствени дизајни и прикачувања, како и библиотеката со шаблони, елементи, слики и видеа на Canva. Користете го за брзо лоцирање на дизајнерски датотеки, наоѓање нови елементи или прелистување за некоја инспирација во шаблони.

<https://youtu.be/NTJ5uZrC7B4>

● **Поставување и користење фотографии**

Користењето на вашите фотографии и слики во вашите дизајни е наградувачко и одличен начин да ги направите вашите дизајни навистина уникатни. За да прикачувате содржина - тоа може да бидат фотографии, илустрации и видео - кликнете на Постави во страниц-



ниот панел, потоа Постави медиуми. Можете, исто така, да кликнете и да влечете медиум директно во дизајн.

<https://youtu.be/TAgS7HsSEQA>

● **Користење и уредување елементи**

Canva има огромна библиотека на дизајнерски елементи - повеќето се бесплатни за користење, некои се за професионални сметки, а за некои е потребен мал надомест. Во страничниот таб кликнете Елементи. Користете ја лентата за пребарување за да најдете опции околу клучен збор, лизгајте странично низ различни категории или надолу за да видите некои примери на елементи за различни категории. Откако ќе го пронајдете она што ви треба, кликнете двапати или кликнете и повлечете за да го додадете елементот во вашиот дизајн. Потоа можете да го приспособите како што ви треба. Променете ја бојата, сменете ја големината и позицијата додека не заврши дизајнот.

<https://youtu.be/cZ43k01WH54>

● **Пронаоѓање фонтови и користење текст**

Во својата наједноставна форма, дизајнот е едноставно уредување на текст и слики. Има цел свет на фонтови во Canva. За да додадете текст во вашиот дизајн, одете на копчето за текст во страничниот панел. Пребарајте стилови на фонтови во лентата за пребарување или користете еден од трите претходно поставени стилови на текст за лесно кликување и влечење на насловот, поднасловот или текстот на телото. Лизгајте надолу за комбинации и стилови на фонтови и кликнете двапати или кликнете и повлечете за да го додадете во вашиот дизајн. За да ги промените фонтоот, големината, бојата, порамнувањето – што било во вашиот текст – едноставно кликнете на него и ќе се појави мени за уредување на текстот.

<https://youtu.be/OQGJceRFHQo>

● **Поставување и уредување видео и аудио**

За да прикачувате содржина - тоа може да бидат фотографии, илустрации и видео - кликнете на Постави во страничниот панел, потоа Постави медиуми. Можете да кликнете и да влечете медиум директно во дизајн. Откако ќе поставите медиуми, тие ќе се појават во табулаторот „Прикачувања“. Додајте ги во вашиот дизајн и можете да ги уредувате, приспособувате и да ја менувате големината по потреба.

<https://youtu.be/DJKU3ihHH68>

● Споделување и соработка на дизајни

Кога ќе бидете подготвени да споделите дизајн, можете да преземете за да го споделите или да споделите пристап со соработник. За да додадете соработник, кој може да остави повратни информации како коментари во вашиот дизајн, во горниот десен агол кликнете Сподели. Внесете ја неговата адреса за е-пошта, вклучете порака или белешки, поставете го неговото ниво на пристап (опциите вклучуваат целосен пристап за уредување, може да коментира, може да се гледа - не може да коментира или уредува) и потоа кликнете Испрати. Можете да го преземете вашиот дизајн, да го споделите директно на социјалните мрежи или да го испечатите.

<https://youtu.be/hyaMhBqGT9Q>

● Зачувување и организирање документи

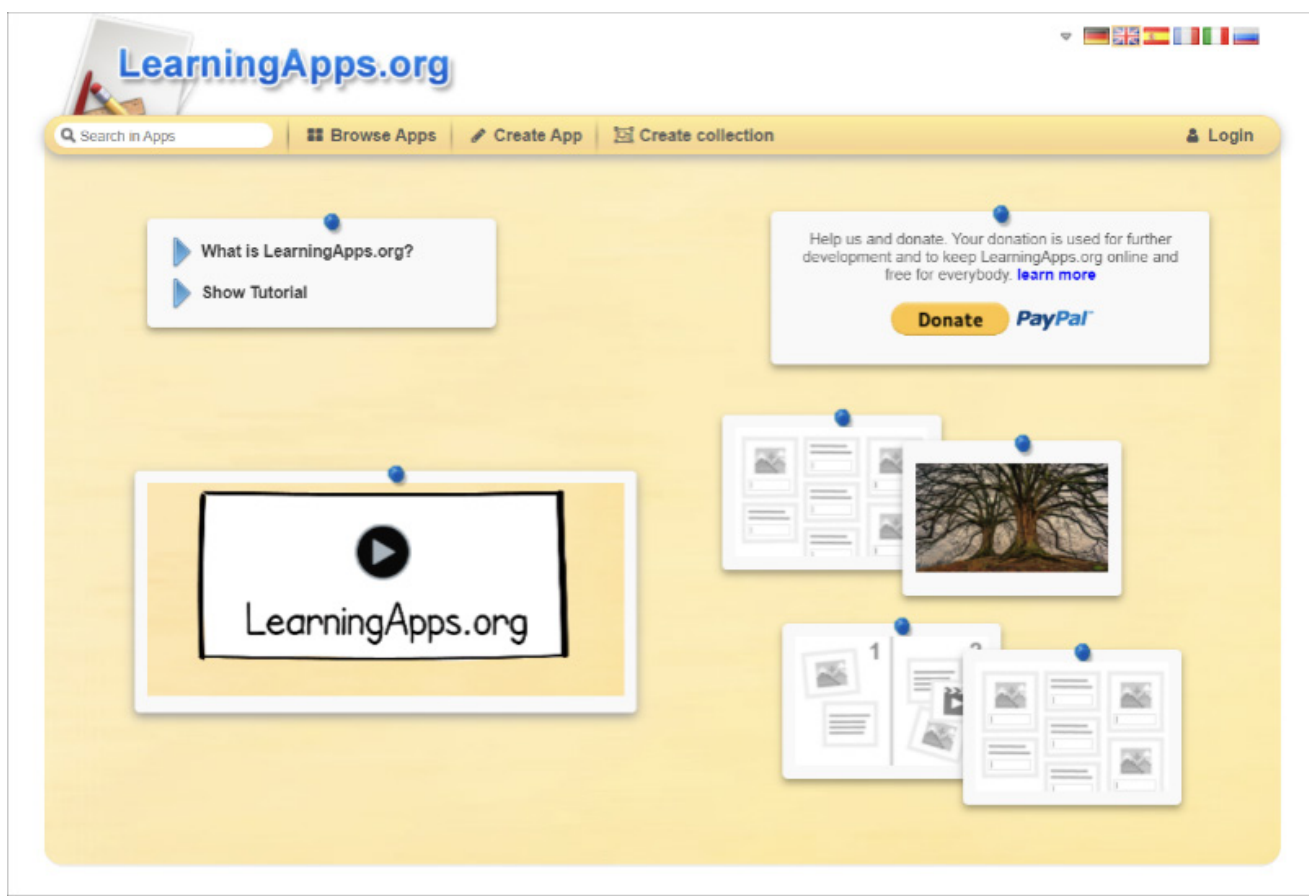
Canva автоматски го зачувува вашиот дизајн. Значи, дизајнирајте, ако имате какви било проблеми со компјутерот или интернетот, можете да дизајнирате сигурни автоматски зачувувања на Canva на секои пет секунди. Ако сакате рачно да го зачувате вашиот дизајн во одредена папка, во горното мени кликнете Датотека, потоа Зачувај во папка, а потоа изберете ја саканата папка. Можете да креирате и нова папка таму.

<https://youtu.be/cv8rd-q7kZs>



LearningApps.org (<https://learningapps.org/>) е веб 2.0 апликација која поддржува учење и настава со мали интерактивни модули.

Тие модули можат многу лесно да се креираат и да се користат онлајн. Голем број шаблони (вежби со задачи, тестови со повеќекратен избор итн.) се слободни.



Модулите може да се користат директно како материјали за учење, но и за самостојно учење.

Регистрација

Треба да се регистрирате за целосно да ги искористите сите различни модули што ги нуди апликацијата. Сето тоа е направено преку копчето „Најави се“ во горниот десен агол.

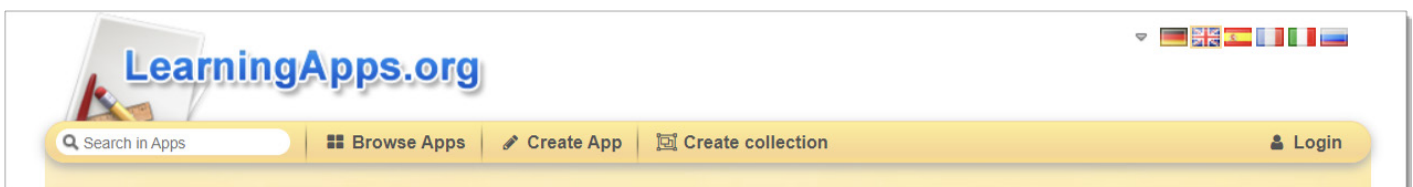
Ќе мора да поставите нова сметка. Апликацијата во моментот не поддржува најавување ниту со сметката на Google ниту на Microsoft.



Почетна страница

Постојат неколку контроли сместени во горното мени:

1. можете да внесете клучни зборови за да ја пребарувате колекцијата на апликации;
2. можете да пребарувате достапни апликации на страницата за преглед;
3. можете да креирате сопствени апликации со користење шаблони;
4. може да креирате и колекција од неколку различни апликации.



Страницата за преглед

Има многу апликации прикажани со мала сликичка кога ќе кликнете на копчето „Преглед на апликации“.

Може да ги филтрирате апликациите по предмет, тип на присутен медиум и ниво на образование.



Страницата со детали се појавува ако кликнете на апликација. Можете да ја пробате која било апликација што ја сакате. Таму можете да најдете и неколку линкови за копирање и споделување.

LearningApps.org

Search in Apps | Browse Apps | Create App | Create collection | Login

Elementary level | Vocational and further education

Media: all | Stages: [Slider]

Category

- All categories
- Arts
- Arts and crafts
- Astronomy
- Biology
- Business
- Chemistry
- Engineering
- English
- English as a foreign language
- Environment
- French
- General studies
- Geography
- German
- History
- Italian
- Latin
- Mathematics
- Music
- Other languages
- Philosophy
- Physics
- Politics
- Psychology
- Religion
- Russian
- Spanish
- Sports
- Teaching tools
- Technology
- Vocational education

Examples

- Environmental pollution
- 4th Year - U6B - Modals of Deduction, ...
- ΠΡΟΣΦΥΓΙΚΟ - ΤΟΠΟΙ 1821-27
- Types of Transportation
- Videotehtävä: Kansantaudit
- At school (Listening 2)
- GERUND AND INFINITIVE
- 133/ sort the name of months - QKGD2D
- 55- TO BE (AM, IS, ARE)
- If I go on a business trip, I will ... -

Шаблони

Можете да ги користите постојните апликации како шаблони или можете да користите празни шаблони за да креирате свои модули од нула ако кликнете на копчето „Креирај апликација“.

Има 19 различни шаблони:

Појавување на парови; Групна задача; Бројна линија; Едноставен редослед; Внесување слободен текст; Усогласување на парови и слики; Квиз со повеќе избори; Затвори текст; Аудио/видео со известувања; Играта милионер; Групна загатка; Крстозбор; Збор-мрежа; Каде е што; Погоди го зборот; Коњска трка; Игра за спарување; Погоди; Матрица за со-впаѓање; Пополнете ја табелата и квизот со внесување текст.

LearningApps.org 🇩🇪 🇪🇸 🇮🇹 🇮🇸 🇯🇵 🇺🇸

🔍 Search in Apps | 📖 Browse Apps | ✎ Create App | 📁 Create collection | 👤 Login

have an idea → pick a template → fill in content → save your App → share it

Matching Pairs | **Group assignment** | **Number line** | **Simple order**

Freetext input | **Matching Pairs on Images** | **Multiple-Choice Quiz** | **Cloze text**

Audio/Video with notices | **The Millionaire Game** | **Group-Puzzle** | **Crossword** | **Word grid**

Where is what? | **Guess the word** | **Horse race** | **Pairing Game** | **Guess**

Matching matrix | **Fill table** | **Quiz with text input**

На следните линкови можете да најдете повеќе информации за оваа апликација:

<https://learningapps.org/impressum.php>

<https://learningapps.org/LearningApps.pdf>

<https://verein.learningapps.org/>

<https://learningapps.org/tutorial.php>



LIVEWORKSHEETS

Live Worksheets Maker (<https://www.liveworksheets.com/>) е платформа каде што едукаторите можат да ги користат нивните традиционални работни листови за печатење како интерактивни онлајн вежби, „интерактивни работни листови“. Интерактивните работни листови може да вклучуваат звуци, видеа, вежби за влечење и спуштање, спојување со стрелки, повеќекратен избор, па дури и вежби за зборување. Едукаторите можат да користат работни листови во живо за да создадат свои интерактивни работни листови или да ги користат оние што ги споделуваат другите наставници. Многу од работните листови може да се преземат и како pdf, но оваа опција треба да ја дозволи авторот. Корисниците можат да преземаат до 10 работни листа дневно.

Учениците можат да ги работат работните листови онлајн и да ги испратат своите одговори до едукаторите, што е исклучително добро за онлајн настава.

Веб-страницата е бесплатна за користење, но за да се користи, мора да се регистрирате. Постојат две опции за регистрација:

Корисниците можат да се регистрираат како наставник или како студент. Регистрацијата е лесна и бара е-пошта и неколку основни информации. Исто така, постои опција за поврзување различни сметки на социјалните медиуми или личен блог или веб-страница. Кога корисникот се регистрира како учител, тој добива таен клучен код.

Наставниците што ги споделуваат своите интерактивни работни листови со другите наставници можат да направат колку што сакаат, но има ограничување од 30 приватни работни листови. Корисниците не можат да споделуваат работни листови преземени од други веб-локации или оние што се скенирани од учебници или вклучуваат содржина заштитена со авторски права без овластување. Постои и опција за креирање интерактивна работна книга. Корисниците можат да направат до 10 интерактивни работни книги (со по 120 страници) и да регистрираат до 100 студенти, но ако на корисниците им требаат повеќе студенти, повеќе работни книги или повеќе приватни работни листови, треба да платат премиум претплата за да ги зголемат овие ограничувања.

Има детален опис како да креирате интерактивни работни листови или интерактивни работни книги. Корисниците можат да следат чекор-по-чекор опис или да гледаат видеотуторијал.

Постојат два начина да ги добиете одговорите на ученикот. Еден (исто така наједноставен) начин е учениците да го отворат работниот лист, да ги направат вежбите и да кликнат „Заврши“. Потоа избираат „Испрати ги моите одговори до наставникот“ и ја внесуваат нивната е-пошта (или таен код на клучот). Потоа, воспитувачот добива известување во нивната е-пошта и може да ги провери сите одговори на сите ученици во нивното поштенско сандаче. Нема ограничување на бројот на работни листови што учениците можат да ги испратат до воспитувачот, но сите нивни одговори ќе бидат избришани по 30 дена.

Покомплицираната опција е да направите интерактивни работни книги и да ги додадете вашите омилен работни листови. Корисниците можат да додаваат свои работни листови, а исто така и работни листови споделени од други наставници. Потоа корисникот треба да ги регистрава учениците (тие можат и самите да се регистрираат со вашиот таен клучен код) и да им ги додели работните книги.

Потоа учениците можат да ги отворат работните тетратки со нивното корисничко име и лозинка и да ги изработат вежбите. Воспитувачот може да ја провери нивната работа во секое време, да додели домашна задача и да додава коментари или белешки.

Студентите може опционално да ја регистрираат својата е-пошта за да добиваат известувања за нивните домашни задачи и коментарите на наставникот.

Интерактивните работни книги овозможуваат повратни информации од наставниците и ги зачувуваат сите одговори на учениците на неограничено време.

Можете да научите како да креирате работни листови со оваа алатка на следниот линк: https://www.youtube.com/watch?v=ipC_07xkf5A&ab_channel=MONTÉMORments



loom

Loom (<https://www.loom.com/>) е алатка за видеопораки што ви помага да ја пренесете вашата порака преку видеа што веднаш може да се споделуваат. Loom им овозможува на корисниците да ги снимаат нивните фотоапарати, микрофон и десктоп истовремено. Видеото потоа е веднаш достапно за споделување преку патентираната технологија на Loom. Тие нудат starter, бизнис и претприемнички планови од кои почетниот план е бесплатен. Loom нуди и бесплатна употреба за едукативни цели. Наставниците можат да користат разбој со поставување бесплатна сметка со нивната училишна е-пошта, а потоа ќе бидат потребни неколку дена да се обработи нивната апликација.

Има 4 опции за снимање: апликација за десктоп Loom, апликација Loom iOS, апликација Loom Android и екстензија Loom Chrome.

Откако сè ќе се инсталира, корисниците треба да се пријават на Loom и ќе им биде побарана дозвола за камерата и микрофонот. Постојат три опции за снимање:

- можете да снимате комбинација од вашиот екран и вашата камера;
- можете да го снимате само вашиот екран;
- можете да ја снимате само вашата камера.

Ако сакате да снимате комбинација од вашиот екран и камерата, можете да отидете на цел екран и потоа да изберете напредни поставки. Во напредните поставки можете да ја промените камерата и изворот на аудио, а исто така можете да изберете да додадете контролно мени или да додадете одбројување за снимање. Кога ќе ги изберете вашите претпочитани поставки, едноставно притиснете рекорд и почнете да ги снимате вашите лекции. Кога ќе ја завршите лекцијата, можете да го користите уредникот на разбој за да извршите дополнителни уредувања, доколку сакате. Можете да го споделите вашето видео директно со додавање е-пошта на учениците или можете да го преземете видеото во датотека mp4 и потоа да го додадете на диск или на YouTube каде што вашите студенти ќе имаат пристап до него.

Повеќе детали за тоа како да ја користите оваа алатка може да најдете на следниот линк: https://www.youtube.com/watch?v=11pfvBNsXkA&list=WL&index=3&ab_channel=FlippedClassroomTutorials

Mindmapping (<https://www.mindmapping.com/mind-map>)

Умствена мапа е лесен начин за „бура на мислите“ без да се грижите за редот и структурата. Тоа ви овозможува визуелно да ги структурирате вашите идеи за да помогнете во анализата и потсетувањето. Умствена мапа е дијаграм за претставување задачи, зборови, концепти или ставки поврзани со и распоредени околу централен концепт или предмет користејќи нелинеарен графички распоред, што му овозможува на корисникот да изгради интуитивна рамка околу централниот концепт. Умствената мапа може да претвори долга листа со монотони информации во живописен, незаборавен и високо организиран дијаграм кој работи во согласност со природниот начин на вршење на работите на вашиот мозок. Mindmapping.com нуди различни софтверски програми за Windows, Mac и исто така програми за онлајн употреба. Тие имаат преглед на софтвер за мапирање на мисли, каде што ги оценија професионалните онлајн апликации и нивните карактеристики за мапирање на мисли и извоз. Тие ги разгледаа MindView Online, Mindomo Professional и MindMeister Pro бидејќи изгледаат како да се издвојуваат, но ги споменуваат и бесплатните апликации како MindMap или Wisemapping (иако се споменува дека се ограничени во функционалноста).

Со сите овие апликации, креирањето на Умствената мапа е многу полесно отколку методот со пенкало и хартија, и сите тие им овозможуваат на корисниците прилично лесно да креираат умствени мапи. Онлајн софтверот за мапирање на мисли често се користи за бура на идеи, водење состаноци и писмени документи или презентации.

И Mindomo и MindView Online се достапни во десктоп-верзии за компјутер и Mac, додека MindMeister е веб/мобилна апликација. Сликата е основна компонента за мапирање на умот и сите 3 програми им овозможуваат на корисниците да додадат приспособена слика на гранка на нивната карта со неколку кликувања на глумчето. Сите слики може да бидат визуелно променети за да изгледаат добро на мапите и може да се постават на кое било ниво на гранка. Кога станува збор за клипарт, програмите многу се разликуваат. И MindMeister и Mindomo имаат многу основен и донекаде ограничен клипарт, принудувајќи го корисникот да мора да обезбеди главно свои слики. MindView Online обезбедува повеќе од 2.000 висококвалитетни клипарт слики управувани од категоријата, кои се покажаа како исклучително корисни при креирање умствена мапа.

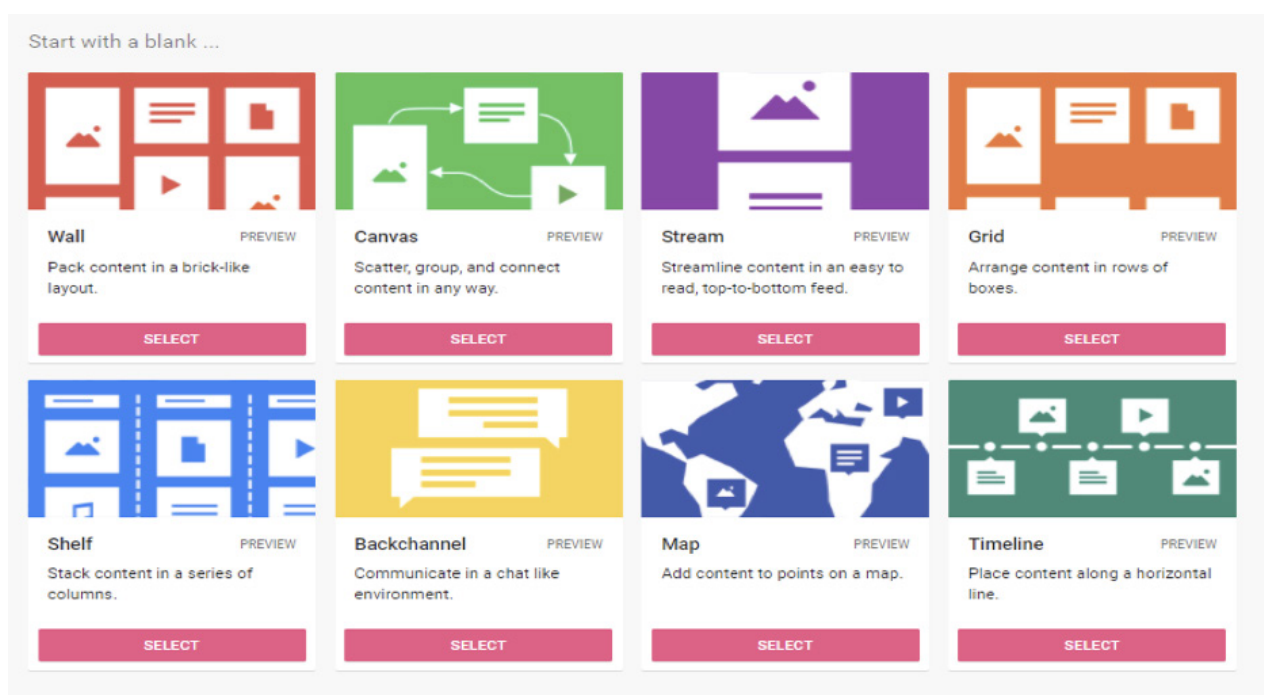
Ако сте заинтересирани да креирате умствени мапи или да добиете повеќе информации за овие 3 онлајн софтверски програми за мапирање на мисли, можете да ги најдете врските таму и да ги посетите нивните веб-локации.



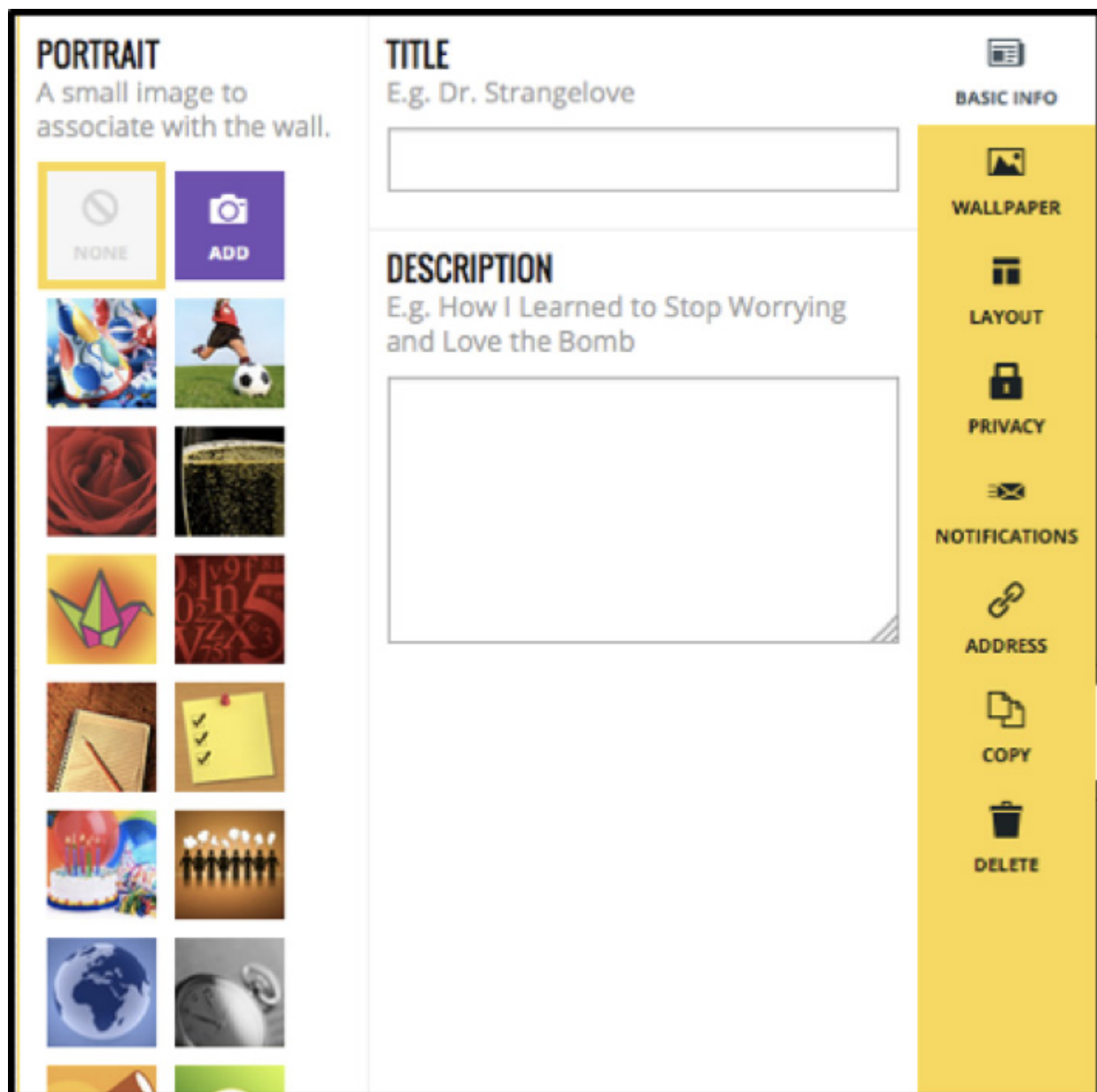
padlet

Padlet (<https://padlet.com/>) е платформа во која корисниците можат да креираат единечни или повеќе сидови на кои можат да ги сместат сите објави што сакаат да ги споделат. Padlet нуди основна верзија и про-верзија. Бесплатен е неговиот најосновен план, кој ги ограничува корисниците на три прикачувања на Padlets и ограничувања на големината на датотеката. Корисниците секогаш можат да користат еден од тие три, потоа да го избришат и да го заменат со нов, но не можат да складираат повеќе од три долгорочно. Од видеа и слики до документи и аудио, тоа е буквално празен лист. Тоа е и колаборативно, дозволувајќи им на наставниците да ги вклучат учениците, другите наставници, па дури и родителите и старателите. Тоа е интерактивна онлајн огласна табла каде што учениците можат да објават различни типови содржини и потоа да видат што прават соучениците во реално време. Корисниците како модератори можат да изберат со кого ќе ја споделат својата содржина. Може да биде јавен, отворен за сите или да ја изберете опцијата за поставување лозинка на сидот. Корисниците можат да дозволат само поканетите членови да го користат сидот, што е идеално поставување за едукација. Споделете ја врската и секој поканет може лесно да влезе.

Откако ќе се активира, можно е да објавите ажурирање со вашиот идентитет или анонимно. Прво, корисниците треба да создадат сметка на Padlet или преку апликацијата за iOS или Android. Потоа корисниците можат да ја направат својата прва табла за споделување користејќи врска или QR-код или да користат други опции за споделување. За да почнете, треба да кликнете на „Направи палета“, а потоа ќе ви бидат дадени неколку опции за тоа како сакате да го форматирате вашиот палет.



Откако ќе ја изберете вашата опција (тука избравме да креираме сиден Padlet), ќе добиете прозорец каде што можете да му дадете наслов на вашиот Padlet и да напишете подетален опис за тоа што ќе биде вашата огласна табла. Потоа имате опција да ја приспособите заднината (што е заднината на вашиот Padlet). Можете да ги изберете сликите што се достапни во Padlet или можете да користите некоја од вашите.



Потоа, можете да изберете дека атрибуцијата на објавата е вклучена или исклучена. Ако вашите студенти имаат сметки на Padlet и сакате да ги вклучите нивните имиња и да видите кој објавува, треба да ја вклучите оваа опција.

Можете, исто така, да вклучите коментари и реакции, што им дава на учениците можност да комуницираат едни со други и да реагираат меѓусебно на работата. Можете да изберете одобрување пред нешто да биде објавено, што му дава на наставникот можност да види што сака да објави ученикот пред да биде објавено на Padlet за другите да го видат. Кога ќе завршите со поставувањето на вашиот Padlet, само кликнете на „Следно“, а потоа за да започнете, кликнете „Започни со објавување“. Имате опција да се вратите назад и да ги по-



вторите избраните поставки. Потоа ќе добиете прозорец каде што можете да го напишете вашиот наслов и опис за објавата и да изберете некои од различните опции за типовите објави што можете да ги направите. На пример, можете само да поставите прашање и учениците можат да ги напишат своите одговори, или учениците можат да поставуваат датотеки од нивната работа во различни програми, можат да додаваат слики, фотографии или видеа со нивната камера, можат да пребаруваат на интернет или да објавуваат линкови, исто така, а постои и опција за цртање која им овозможува на корисниците да цртаат. За да ја споделите палетата со учениците, можете едноставно да ја копирате врската и да ја залепите каде и да е вашата комуникација со нив.

Повеќе детали за тоа како да ја користите оваа дигитална алатка може да најдете на следниот линк:

https://www.youtube.com/watch?v=x9lQVofS43I&ab_channel=PocketfulofPrimary

Sutori

Sutori (<https://www.sutori.com/en/>) е колаборативна алатка за настава и презентација за училищата. За сите возрасни групи, Sutori е одличен партнер за социјални студии, англиски, јазик, уметност, STEM и PBL мултимедијални задачи. Sutori има неколку понуди за цени, од кои Sutori суштинскиот е бесплатен и ги нуди основите: создавање приказни, додавање текст и слики, споделување и соработка, режим на презентации (кој прикажува приказни на цел екран во формат на слајд-шоу) и управување со студенти (што ви овозможува да ги поканите вашите студенти и да управувате со нивната работа на едно место). Кога првпат ќе се регистрирате за сметка, ќе добиете пристап до неограничената сметка на Sutori, што ќе ви овозможи да видите повеќе опции и потоа можете да изберете кој план сакате да го користите. Sutori е програма која ви овозможува да составите материјали за учење, а исто така можете да креирате шаблони кои потоа ќе ги користат учениците за да ја завршат работата. Она што ја прави оваа програма одлична е тоа што корисниците можат да вградат речиси секаков вид медиум во презентацијата на Sutori и тоа значи дека можете да вградите задачи што ги создавате во други програми во лекцијата на Sutori. Така, наместо да правите хипердок каде што ги туркате учениците преку хиперврски до различни програми, можете само да ги вметнете сите тие различни активности во една лекција на Sutori. Sutori ги користи 4C како објектив кога го креира својот шаблон, така што претходно креираните шаблони се дизајнирани да им помогнат на учениците да изградат вештини како критичко размислување, креативност, комуникација и соработка. На овој начин учениците не само што ја користат технологијата, туку всушност создаваат и прават работи со неа. Можете да го користите Sutori за да ги соберете ресурсите за учење за учениците, можете да ги поставите да бидат вистински шаблони за планови за лекции и да го користите Sutori за учење базирано на проекти.



Google Classroom

Што е Google Classroom и како функционира?

Во ерата на дигиталното образование многу е важно да има виртуелни места за работа и развој на студентите, наставниците и луѓето. Услугата Google Classroom е многу добар пример во овој поглед. Наменета е за оние што се уморни од користење учебници, табли и тетратки, а на овој начин се заштедуваат многу пари што би се потрошиле на учебници и хартија. Услугата е создадена на принципот дека образовните алатки треба да бидат лесни за употреба и достапни за секого.

Што е Google Classroom?

Google Classroom е бесплатна апликација од типот на врска која може да се користи за образовни цели и од наставниците и од учениците (ученици, студенти, специјализанти).

- Служи за споделување датотеки, објавување задачи што треба да се направат и проверка без потрошувачка на хартија.
- Се користи и како начин на комуникација - прикачување пораки до учениците и родителите.
- Обезбедува можност за оценување и следење на напредокот на учениците.

Се заснова на Google Drive, бесплатна програма за споделување датотеки во облак. Дозволува користење на Google Documents, Google Forms, Google Calendar и многу други услуги на Google за креирање и складирање задачи, тестови и друго.

Достапна е и од прелистувач и од Android (потребна е минимална верзија Android 4.4 KitKat) и iOS (ви треба iOS11 или понова верзија). За да ги користите сите функции на апликацијата, инсталирајте Google Docs, Sheets, Slides, Meet.

Како да користите Google Classroom како учител

Дигиталните алатки стануваат сè попопуларни во наставничката професија, а учењето на далечина мотивира многу наставници да научат поактивно да работат со нив.

Google Classroom е најпопуларната алатка за управување со задачи, процени и домашни задачи и може да се користи и за онлајн учење на далечина и за учење лице в лице. Користете го ако сакате да заштедите време и да си го олесните животот како учител.



Што е Moodle и зошто го користиме во нашата работа?

Moodle е бесплатен систем за е-учење со отворен код напишан во PHP. Moodle брзо се здобива со популарност со различните функции што ги нуди. Системот е поделен на курсеви, при што секој курс има студенти и наставници. Во курсот се објавуваат различни материјали, има форуми на кои можат да учествуваат студенти и наставници. Може да се напишат тестови, анкети, задачи, чии одговори ги објавуваат студентите онлајн, лекции со прашања на крајот, разговори, систем за оценување и секакви други можности својствени за е-учењето. За повеќе информации за системот, посетете ја неговата веб-страница: <http://moodle.org/>.

Moodle е онлајн систем за управување со курсеви (Course Management System - CMS), специјално развиен за создавање квалитетни онлајн курсеви од страна на наставниците. Во оваа смисла, системите за е-учење честопати се нарекуваат и системи за управување со учење (Системи за управување со учење - LMS) или виртуелни средини за учење (Виртуелни средини за учење - VLE).

Карактеристиките на Moodle од интерес за администраторите се:

- Moodle работи без модификација на Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware и кој било друг оперативен систем што поддржува PHP.
- Moodle е дизајниран како збир на модули и овозможува флексибилно додавање или отстранување различни елементи на буквално сите нивоа.
- Moodle лесно се ажурира. Има внатрешен систем за ажурирање и обновување на сопствената база на податоци.
- На Moodle му треба само една база на податоци и може да се користи заедно со други апликации.
- Moodle користи универзална база на податоци која поддржува различни типови податоци.
- Посебно внимание се посветува на безбедноста на сите нивоа. Формите и податоците се проверуваат за автентичност, колачињата се шифрирани итн.

Карактеристики на Moodle од интерес за едукаторите:

- Moodle се потпира на педагогијата на социјалниот конструктивизам, која вклучува интеракција, активно учење, критичка рефлексija итн.



- Moodle е погоден за 100% онлајн курсеви.
- Moodle има едноставен, ефикасен веб-интерфејс компатибилен со вкрстени прелистувачи.
- Списокот со курсеви содржи краток опис на секој курс на серверот, давајќи му на гостинот пристап до овие информации.
- Курсевите се поделени во категории. Постои механизам за пребарување на курс по клучен збор. Moodle може да поддржи илјадници курсеви.
- Повеќето текстуални елементи (ресурси, форуми, списанија итн.) може да се уредуваат со помош на интегрираниот WYSIWYG HTML уредник.



Референции и дополнително читање:

<https://www.youtube.com/watch?v=JxeJow3ujag>

<https://genial.ly/first-steps/>

<https://e-laboratorij.carnet.hr/genially/>

<https://kahoot.com/library/getting-started-guide/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo> https://content.bridgепointeducation.com/curriculum/file/87b91cee-06fe-44ac-ad7d-6d09f47dd0b9/1/Storybird_Quick-Start_Guide.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=K1qS6avlnaE>

<https://www.ba-bamail.com/computers-and-internet/getting-to-know-ms-paint-2/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hlnodEYZ71w>

<https://support.sou.edu/kb/articles/how-to-use-google-jamboard-for-remote-whiteboard>

<https://www.youtube.com/watch?v=5pLxxyXvSKw>

<https://quizlet.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Jo6lTr9yt4Y>

<https://learningapps.org/impressum.php>

<https://learningapps.org/LearningApps.pdf>

<https://verein.learningapps.org/>

<https://learningapps.org/tutorial.php>

<https://otl.du.edu/knowledgebase/introduction-to-wordwall/>

<https://wordwall.net/hr/features>

<https://linkthings.org/2021/08/23/reviewwordwall/>

https://www.youtube.com/watch?v=4hlRcu36mgc&ab_channel=Charlie%27sLessons

https://www.youtube.com/watch?v=STslE2B3xy4&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos%29

https://www.youtube.com/watch?v=7cllANVFezk&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos29

https://www.youtube.com/watch?v=BUF_D90lkc&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos%29

<https://youtu.be/V9LtRF6EbyY>

https://youtu.be/N8w_Vl6jBqQ

<https://youtu.be/g7fmkpXZqzY>

<https://youtu.be/TAgS7HsSEQA>

<https://youtu.be/cZ43k01WH54>

<https://youtu.be/OQGJceRFHQo>

<https://youtu.be/hyaMhBqGT9Q>

<https://youtu.be/cv8rd-q7kZs>

