



TRANSITION
Ministry of Foreign Affairs of the Czech Republic

СЕРТИФІКАТ

ЦЕЙ СЕРТИФІКАТ ЗАСВІДЧУЄ, ЩО
Юлія Літвін

успішно закінчив(ла) курс

Медіаграмотність для освітян,

наданий **Сергієм Горбачовим та Любов'ю Найдюною**
через платформу масових відкритих онлайн-курсів **Prometheus**,

та навчився(лася):

- розрізняти психологічні засади медіаграмотності;
- виокремлювати завдання медіаосвіти у школі;
- використовувати можливості медіа для професійної діяльності;
- спілкуватися із журналістами та давати інтерв'ю;
- використовувати світовий та український досвід медіаосвіти.

Форма навчання - дистанційна.

Кількість годин - 60 годин (2 кредита ЄКТС).

unicef 

СЕРТИФІКАТ

Цей сертифікат підтверджує, що

Літвін Юлія

успішно провів/-вела
урок з медіаграмотності

за методичними матеріалами,
розробленими ЮНІСЕФ і ГО «Смарт освіта»

20.05.2021



nus.org.ua

Семінар «Створення і впровадження сучасних засобів навчання, продуктів, програм, систем і комплексних рішень для підвищення якості освіти»

Чімборасо

Сучасний учитель має справу із різноманітними інформаційними ресурсами, а також формами організації роботи в мережі. Серед великої кількості можливостей використовувати Інтернет в освітньому процесі варто виокремити гру-проект «Чімборасо». В основі цієї гри лежить пошук того, що не відоме.

Чімборасо – це гра-подорож по онлайн-енциклопедії Вікіпедія в пошуках цікавих фактів, про які ви ніколи не чули. Придумав цю просту, але дуже корисну гру англійський поет і письменник Рівз.

Техніка: використовувати можна мобільні телефони, планшети, ноутбук, комп'ютер, інтернет.

Правила гри:

1. Відкрийте Вікіпедію.
2. Учитель призначає «точку входу» в гру, тобто ключове слово початку подорожі, яке треба ввести в рядок пошуку Вікіпедії. Це може бути: «романтизм», «Захар Беркут», «Жюль Верн», «мистецтво», «балада», «природа», «метафора» та ін.
3. Читайте статтю Вікіпедії до тих пір, поки не відкриєте для себе щось нове, поки не з'явиться новий термін, виділений гіпертекстом, який є посиланням на наступну статтю. Бажано, щоб відкритий факт (нове знання) викликало б здивування. Ваше завдання знайти новий термін і більше довідатися про нього.
4. Виділіть в прочитаній статті один або кілька цікавих фактів, які вас здивували, стали для вас відкриттям.
5. Кожен крок своєї подорожі по Вікіпедії, кожен новий термін записуй на сторінці слайду презентації або у зошиті.

Через 20-25 хвилин подорожі по Вікіпедії учитель надає слово кожному учневі для короткого повідомлення про найцікавіші факти-терміни, які він дізнався. Всі слухають, бачать логічний ланцюжок особистих відкриттів, намагаються знайти думку, що об'єднує всю інформацію.

Результати пошуку можна узагальнити і потім продемонструвати у будь-якій формі.

Ця гра **актуальна** тим, що значну роль відіграє пошуковий метод. Це сприяє розвитку мислення. Учні займаються дослідженням, аналізом, вивченням інформації, зіставленням.

Потрібно звернути увагу на те, що уроки української мови та літератури з використанням елементів медіаосвіти формують не тільки медіаграмотність учнів, а й сприяють розвитку предметних і ключових компетентностей, які передбачені в Державному стандарті.



Карта знань (Ментальна карта)

Навчання в сучасній школі спрямоване на формування цілісної картини світу шляхом встановлення міжпредметних в'язків, формування в учнів інформаційної компетенції, формування навичок використання одержаних знань та умінь в житті та в майбутній професії.

Ментальні карти ідеально підходять для використання у школах, можуть бути застосовані у будь-яких видах завдань, залучають учнів різного віку до активного творчого мислення, організації й вирішення проблем .

Карта знань (Ментальна карта)

(англійською Mind map, карта розуму, пам'яті, думок) — сукупність діаграм і схем, що в наочному вигляді демонструють думки, тези, пов'язані одна з одною та об'єднані загальною ідеєю.

Техніка: існують 2 види створення Карти знань.

Електронний. Використання комп'ютера та спеціальних програм:

FreeMind – вільна програма для створення карт знань.

Bubbl.us – один із сервісів Веб 2.0 для створення карт знань.

Mind42 – колективне створення, можливість обговорювати карту на сервісі

Паперовий. Ватман, кольоровий папір, ножиці, олівці, клей, яскраві картинки, цитати, тематичні вирізки.

Правила гри:

1. Важливо розміщувати слова на гілках, які повинні бути живими, гнучкими, загалом, органічними. Малювання ментальної карти в стилі традиційної схеми повністю заперечує ідеї майндмепінгу. Це сильно ускладнює рух погляду по гілках і вносить багато зайвих однакових, а отже монотонних, об'єктів.
2. Писати на кожній лінії тільки одне ключове слово. Кожне слово містить тисячі можливих асоціацій, тому склеювання слів зменшує свободу мислення. Роздільне написання слів може привести до нових ідей.
3. Довжина лінії повинна дорівнювати довжині слова. Це простіше і економніше.
4. Пишіть друкованими літерами, якомога ясно і чітко.
5. Варіювати розмір літер і товщину ліній залежно від ступеня важливості ключового слова.
6. Обов'язково використовуйте різні кольори для основних гілок. Це допомагає цілісному і структурованому сприйняттю.

7. Часто використовувати малюнки і символи (для центральної теми малюнок обов'язковий). Іноді ментальна карта взагалі може цілком складатися з малюнків.
8. Прагнути такої організації простору, щоб не залишалось порожнього місця а гілки не розміщувалися дуже щільно. Для невеликої ментальної карти використовуйте аркуш паперу формату А4, для великої теми – А3.

На моїх уроках української мови складання карт допомагає розблокувати творчу уяву, скласти план написання есе. З її допомогою можна резюмувати книги, вірші і п'єси або навіть аналізувати засоби масової інформації і друкарські статті.

Використання карт знань в навчальному процесі дає такі можливості:

- поліпшити пам'ять, нагадати факти, слова й образи;
- генерувати ідеї;
- надихнути на пошук рішення;
- продемонструвати концепції і діаграми;
- аналізувати результати або події;
- підбивати підсумки зробленого;
- організувати взаємодію при груповій роботі або у рольових іграх;



