

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МАТЕМАТИЧНИЙ
КАФЕДРА КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан математичного факультету

С. І. Гоменюк

« 01 » вересня 2023 р.

ОФІСНІ ДОДАТКИ

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

підготовки бакалавра
денної (очної) та заочної (дистанційної) форм здобуття освіти
спеціальності 014 Середня освіта
предметної спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика)
освітня програма Середня освіта (Інформатика)

Укладач: Пшенична О. С., к.пед.н., доцент, доцент кафедри комп'ютерних наук

Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри комп'ютерних наук
Протокол № 1 від «30» серпня 2023 р.
В.о. завідувача кафедри

Ухвалено науково-методичною радою
математичного факультету

Протокол № 1 від «31» серпня 2023 р.
Голова науково-методичної ради
факультету


Г. М. Шило


О. С. Пшенична

Погоджено
гарант освітньо-професійної програми

О. С. Пшенична

2023 рік

1. Опис навчальної дисципліни

1	2	3	
Галузь знань, спеціальність, освітня програма рівень вищої освіти	Нормативні показники для планування і розподілу дисципліни на змістові модулі	Характеристика навчальної дисципліни	
		очна (денна) форма здобуття освіти	заочна (дистанційна) форма здобуття освіти
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка	Кількість кредитів – 4	Обов'язкова	
Спеціальність 014 Середня освіта	Загальна кількість годин – 120	Цикл професійної підготовки спеціальності	
Предметна спеціальність 014.09 Середня освіта (Інформатика)		2-й	2-й
Освітньо-професійна програма Середня освіта (Інформатика)	Змістових модулів – 6	Семестр:	
		Лекції	
		16 год.	6 год.
Рівень вищої освіти: бакалаврський	Кількість поточних контрольних заходів – 19	Лабораторні	
		32 год.	6 год.
		Самостійна робота	
78 год.	108 год.	Вид підсумкового семестрового контролю:	
		залік	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою вивчення дисципліни «Офісні додатки» є набуття студентами знань, умінь і навичок, які свідчитимуть про досконале володіння цими програмними продуктами.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Офісні додатки» є:

- засвоєння студентами базових понять офісних додатків;
- оволодіння вміннями з використання програм, що відносяться до офісних додатків;
- набуття вмінь і навичок із застосування онлайн офісних додатків.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **набути** таких результатів навчання (знання, вміння тощо) та компетентностей:

Заплановані робочою програмою результати навчання та компетентності	Методи і контрольні заходи, що забезпечують досягнення результатів навчання та компетентностей
Результати навчання	
ПР8. Застосовує принципи, форми, сучасні методи, ефективні методичні прийоми та дидактичні засоби навчання інформатики в освітньому процесі закладів загальної середньої та позашкільної освіти.	Методи навчання: пояснення, мозковий штурм, аналіз, імітаційна гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.
ПР10. Аналізує проведене заняття та долає недоліки з метою підвищення його ефективності.	Методи навчання: пояснення, мозковий штурм, аналіз, імітаційна гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.
ПР11. Відшуковує необхідну інформацію в науковій та методичній літературі, базах даних, інших джерелах, критично аналізує та оцінює інформацію.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, аналіз, майстер-клас, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
ПР12. Застосовує сучасні інформаційно-комунікаційні технології для подання, редагування, збереження та перетворення текстової, числової, графічної, звукової та відео інформації.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, аналіз, майстер-клас, імітаційна гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.
ПР14. Розуміє місце інформатики в системі наук, перспективи розвитку інформатики та інформаційних технологій, їхнє суспільне значення та можливості практичного застосування в різних сферах.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, аналіз, майстер-клас, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
Компетентності	
ЗК3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, аналіз, мозковий штурм, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і

Заплановані робочою програмою результати навчання та компетентності	Методи і контрольні заходи, що забезпечують досягнення результатів навчання та компетентностей
	самостійних робіт, опитування, тестування.
ЗК6. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критичне оцінювання інформації, оперувати нею у професійній діяльності.	Методи навчання: пояснення, майстер-клас, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: web-квест, захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
ЗК7. Здатність застосовувати інформаційні та комунікаційні технології.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, мозковий штурм, практичний, аналіз, імітаційна гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.
ЗК8. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.	Методи навчання: пояснення, мозковий штурм, аналіз, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
ЗК9. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.	Методи навчання: пояснення, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: web-квест, захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
СК8. Здатність до формування в учнів мотивації до вивчення інформатики та організації їх пізнавальної діяльності.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, майстер-клас, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: web-квест, захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
СК9. Здатність до вивчення і систематизації передового педагогічного досвіду навчання інформатиці (інноваційних методів і сучасних засобів навчання) та впровадження його в практику педагогічної діяльності в закладах шкільної та позашкільної освіти.	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, майстер-клас, аналіз, мозковий штурм, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: web-квест, захист лабораторних і самостійних робіт, опитування, тестування.
СК12. Здатність добирати та використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освітньому процесі та в позакласній роботі, аналізувати й оцінювати доцільність й ефективність їх застосування	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, мозковий штурм, практичний, аналіз, імітаційна гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.
СК13. Здатність до використання мультимедійних технологій та	Методи навчання: лекція-візуалізація, пояснення, мозковий штурм, практичний, аналіз, імітаційна

Заплановані робочою програмою результати навчання та компетентності	Методи і контрольні заходи, що забезпечують досягнення результатів навчання та компетентностей
інтегрування їх в освітнє середовище.	гра, виконання завдань лабораторних і самостійних робіт. Контрольні заходи: захист лабораторних і самостійних робіт, оцінювання участі в імітаційній грі, опитування, тестування.

Міждисциплінарні зв'язки. Вивченню дисципліни «Мультимедійні технології навчання» передують курс «Інформаційні технології в освіті». Знання, уміння і навички засвоєні при вивченні навчальної дисципліни «Мультимедійні технології навчання» знадобляться при вивченні дисциплін: «Сучасні дидактичні засоби навчання» та «Шкільний курс інформатики з методикою викладання», а також при проходженні Виробничої практики (педагогічної).

3. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Тестові процесори

Поняття мультимедійних технологій. Напрями та сфери застосування мультимедіа в освіті. Методико-дидактичні аспекти застосування мультимедійних технологій навчання. Психолого-педагогічні засади використання мультимедійних технологій в освітньому процесі середньої школи.

Змістовий модуль 2. Табличні процесори

Загальні відомості про інтерактивне обладнання: інтерактивний проєктор, інтерактивна дошка, документ-камера. Загальні можливості додатків для роботи з інтерактивною дошкою та інтерактивним проєктором. Електронні інформаційні матеріали представлення нового матеріалу: мультимедійні та інтерактивні презентації. Особливості розробки локальних мультимедійних презентацій. Можливості інтерактивних презентацій. Матеріали для занять. Огляд програмного забезпечення для їх підготовки. Розробка матеріалів до практичних занять за допомогою Easy Interactive Tools і OpenBoard. Онлайн середовища для розробки мультимедійних матеріалів для інтерактивного обладнання.

Змістовий модуль 3. Засоби розробки мультимедійних презентацій

Поняття тесту. Види тестових завдань. Типи вправ і особливості їх використання в закладі загальної середньої освіти. Огляд інформаційно-комунікаційних технологій, призначених для перевірки знань. Можливості контролю знань додатках для інтерактивних дошок. Спеціалізовані програми для проведення тестування. On-line середовища розробки мультимедійних завдань і тестів: LearningApps, Online Test Pad, Mozaik Education, Word Wall, тощо. Створення тестів на освітньому проєкті На урок.

Змістовий модуль 4. Системи створення електронних публікацій

Поняття Web-квеста. Класифікація Web-квестів. Засоби розробки Web-квестів. Реалізація мешап-технології. Застосування блогу для розробки Web-

квеста. Можливості Canva для розробки квест кімнат. Спеціалізовані середовища для створення Web-квестів: Learnis і Genial.ly. Поняття тренажера. Види тренажерів. Застосування тригерів для створення тренажерів в MS PowerPoint. Використання онлайн середовищ для розробки тренажерів.

Змістовий модуль 5. Графічні можливості офісних додатків

Основні положення дистанційного навчання в закладі загальної середньої освіти. Засоби комунікації для онлайн навчання учнів: Zoom, Google Meet, Microsoft Teams. Nearpod: засіб для проведення онлайн занять. Можливості та принципи роботи Nearpod. Особливості середовища Mentimeter. Можливості та принципи роботи Mentimeter. Class Dojo: засіб для навчання учнів. Можливості та принципи роботи Class Dojo. Онлайн дошки для підтримки дистанційного навчання.

Змістовий модуль 6. Офісні додатки в середній школі

Система управління навчанням: поняття та основні можливості. Огляд існуючих систем управління навчанням. LMS MOODLE: основні елементи та можливості їх використання. Google Classroom: основні можливості та елементи ресурсу. Online TestPad: середовище для розробки мультимедійного курсу. Створення мешап-курсів за допомогою мультимедійних технологій.

4. Структура навчальної дисципліни

Зміст. Модуль	Усього годин	Аудиторні (контактні) години						Самостійна робота, год		Система накопичення балів		
		Усього годин		Лекційні заняття, год.		Лабораторні заняття, год.		о/д ф.	з/дист ф.	Теор. Завд., к-ть балів	Практ. Завд., к-ть балів	Усього балів
		о/д ф.	з/дист. Ф.	о/д ф.	з/дист. Ф.	о/д ф.	з/дист ф.					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	15	4	1	2	1	2		11	14	1	3	4
2	15	8	3	2	1	6	2	7	12	1	12	13
3	15	10	2	4	1	6	1	5	13	1	12	13
4	15	6	2	2	1	4	1	9	13	1	9	10
5	15	8	2	2	1	6	1	7	13	1	10	11
6	15	6	2	2	1	4	1	9	13	1	8	9
Усього за змістові модулі	90	42	12	14	6	28	6	48	78	6	54	60
Підсумковий семестровий контроль екзамен	30							30	30	10	30	40
Загалом	120	42	12	14	6	28	6	78	108	16	84	100

5. Теми лекційних занять

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин	
		о/д ф.	з/дист ф.
1	Загальні поняття мультимедійних технологій навчання	2	1
2	Мультимедійне обладнання в класі. Огляд додатків для роботи з інтерактивною дошкою	2	1
3	Застосування додатків для створення тестів	2	0,5
	On-line середовища розробки мультимедійних завдань і тестів	2	0,5
4	Web-квести та тренажери	2	1
5	Мультимедійні засоби дистанційного навчання	2	1
6	Мультимедійний курс	2	1
Разом		14	6

6. Теми лабораторних занять

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин	
		о/д ф.	з/дист ф.
1	Лабораторна робота №1. Основи мультимедійних технологій навчання.	2	–
2	Лабораторна робота №2. Розробка інтерактивних матеріалів в Easy Interactive Tools.	2	1
	Лабораторна робота №3. Робота в додатку OpenBoard.	2	1
	Лабораторна робота №4. Створення мультимедійних матеріалів в онлайн середовищі ClassFlow.	2	–
3	Лабораторна робота №5. Підготовка тестів в додатку OpenBoard.	2	0,5
	Лабораторна робота №6. Створення інтерактивних завдань в сервісах LearningApps та Word Wall.	2	0,5
	Лабораторна робота №7. Підготовка мультимедійних тестів в середовищі Mozaik Education.	2	–
4	Лабораторна робота №8. Створення мультимедійних ігрових завдань в Genial.ly.	2	0,5
	Лабораторна робота №9. Підготовка тренажеру в MS PowerPoint.	2	0,5
5	Лабораторна робота №10. Проведення дистанційних занять за допомогою Nearpod.	2	0,5
	Лабораторна робота №11. Інтерактивне заняття в середовищі Mentimeter.	2	–
	Лабораторна робота №12 Мультимедійний клас Class Dojo.	2	0,5
6	Лабораторна робота №13. Розробка курсу в середовищі Online TestPad	4	1
Разом		28	6

7. Види і зміст поточних контрольних заходів

№ змістового модуля	Вид поточного контрольного заходу	Зміст поточного контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
1	Лабораторна робота №1	Завдання: ознайомитися з можливостями застосування мультимедійних технологій на уроках математики	Аналіз наукових публікацій і підготовка презентації-ролика учителів – 2 бали; відповіді на запитання викладача – 1 бал	3
	Тест 1	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
2	Лабораторна робота №2	Завдання: розробити інтерактивні навчальні матеріали в Easy Interactive Tools.	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №3	Завдання: розробити мультимедійні матеріали для уроку математики в додатку OpenBoard.	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №4	Завдання: розробити мультимедійні матеріали до уроку математики в середовищі ClassFlow	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Самостійна робота №1	Завдання: Ознайомитися з функціоналом Smart Learning Suite та розробити мультимедійний матеріал	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Тест 2	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
3	Лабораторна робота №5	Завдання: підготувати інтерактивні тести в додатку OpenBoard	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №6	Завдання: Створити інтерактивні завдання в LearningApps та Word Wall	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №7	Завдання: Створити мультимедійне опитування з 5 інтерактивних завдання різних типів в Mozaik Education	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3

№ змістового модуля	Вид поточного контрольного заходу	Зміст поточного контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
	Самостійна робота №2	Завдання: Створити робочі аркуші з різноманітними інтерактивними завданнями в Wizer.me	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Тест 3	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
Усього за змістові модулі 1–3				30
4	Лабораторна робота №8	Завдання: Підготувати мультимедійне ігрове завдання в Genial.ly	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Самостійна робота №3	Завдання: створити Web-квести в Canva та Learnis, скориставшись інтерактивними завданнями, розробленими в попередніх лабораторних роботах	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №9	Завдання: в середовищі MS PowerPoint підготувати тренажер з використанням тригерів	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Тест 4	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
5	Лабораторна робота №10	Завдання: в Nearpod створити мультимедійні матеріали для проведення дистанційних занять	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №11	Завдання: в Mentimeter створити мультимедійні матеріали для проведення дистанційних занять	Повне виконання завдання оцінюється в 3 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	3
	Лабораторна робота №12	Завдання: створити мультимедійний клас в Class Dojo	Повне виконання завдання оцінюється в 4 бали, за наявності незначних помилок у 2 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	4
	Тест 5	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
6	Самостійна робота №4	Завдання: спроектувати мультимедійний курс англійської мови в Google Class	Повне виконання завдання оцінюється в 5 балів, за наявності незначних помилок у 3 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	4
	Лабораторна	Завдання: створити мультимедійний урок	Повне виконання завдання оцінюється в 5 балів, за	4

№ змістового модуля	Вид поточного контрольного заходу	Зміст поточного контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
	робота №13	англійської мови в Online TestPad	наявності незначних помилок у 3 бали, при наявності грубих помилок – 1 бал	
	Тест 6	2 тестових завдання	Правильна відповідь – 0,5 бали	1
Усього за змістові модулі 4–6				30
Усього				60

8. Підсумковий семестровий контроль

Форма	Види підсумкових контрольних заходів	Зміст підсумкового контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
Екзамен	Теоретична частина тест	Відповідь на 5 тестових завдань	Правильна відповідь на кожне завдання оцінюється в 2 бали	10
	Практична частина	Виконання двох практичних завдань	Повне виконання одного завдання оцінюється в 5 балів, за наявності незначних помилок у 4-3 бали, при наявності грубих помилок – 2-1 бал; відсутність результату – 0	10
		Індивідуальне завдання: Вдосконалення мультимедійного курсу, спроектованого в Google Class за рахунок впровадження завдань розроблених в інших ресурсах	Виконання оцінюється максимально у 20 балів	20
Усього				40

9. Рекомендована література

Змістові модулі 1–8:

Основна:

1. Войтович Н. В., Найдьонова А. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів Web 2.0 в освітньому процесі: метод. рекомендації. Дніпро: ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017. 113 с.
2. Гуржій А. М., Гуревич Р. С., Коношевський Л. Л., Коношевський О. Л. Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник / за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця: Нілан-ЛТД, 2017. 556 с.
3. Гуціна Н. І. Путівник світом цифрових технологій: посібник для вчителів. Київ: Видавничий центр «Освіта», 2018. 32 с.
4. Гуціна Н. І., Косик В. М., Пушкарьова Т. О. Мультимедійний комплекс: на допомогу вчителю: за матеріалами Першого освітнього фестивалю Epson «Інтерактивний світ знань». Київ: Науково-методична рада з питань освіти МОН України, 2014. 88 с.
5. Quest. Шукаємо пригоди: навч.-метод. посібник / укл. І. М. Сокол. Випуск 2. Запоріжжя: Кругозір, 2016. 124 с.

Додаткова:

1. Палюшок Л. В. Застосовування інтерактивного програмно-технологічного навчального комплексу Smart Board у навчальному процесі: посіб. на допомогу вчителям. Львів: ЛОІППО, 2017. 84 с.
2. Пшенична О. С. Інформаційні технології у вищій школі: методичні рекомендації до лабораторних занять для здобувачів ступеня вищої освіти магістра спеціальності «Комп'ютерні науки». Запоріжжя: ЗНУ, 2020. 99 с.
3. ICT Competency Framework for Teachers. Version 3. Paris: UNESCO, 2018. 66 p.
4. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu): report. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. 95 p.
5. Ratheeswari K. Information Communication Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*. 2018. Vol. 3.

Інформаційні джерела:

1. Canva. URL: <https://www.canva.com/>.
2. ClassDojo. URL: <https://www.classdojo.com/>.
3. ClassFlow. URL: <https://classflow.com/>.
4. Genial.ly. URL: <https://genial.ly/>.
5. Google Class. URL: <https://classroom.google.com/>.
6. Google Академія. URL: <https://scholar.google.com.ua/>.
7. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/>.
8. Learnis. URL: <https://cutt.ly/fRXp7z0>.
9. Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/>.
10. Mozaik Education. URL: <https://www.mozaweb.com/>.
11. Nearpod. URL: <https://nearpod.com/>.
12. Online TestPad. URL: <https://onlinetestpad.com/>.
13. Smart Learning Suite. URL: <https://www.smarttech.com/>.
14. Wizer.me. URL: <https://app.wizer.me/>.
15. Word Wall. URL: <https://wordwall.net/>.