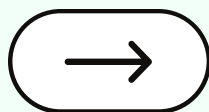


# ПІДВИЩУЄМО ЗАЛУЧЕННЯ АВДИТОРІЇ ПІД ЧАС ОНЛАЙН-ЗАХОДІВ: ІНТЕРАКТИВНІ ПРАКТИКИ ТА ЦИФРОВІ СЕРВІСИ



Катерина Вірютіна,  
завідувачка сектору Відділу науково-методичної роботи ХДНБ ім. В. Г. Короленка





# 5 ПОМИЛОК, ЯКІ НАЙЧАСТІШЕ ПРИЗВОДЯТЬ ДО ТОГО, ЩО ВІРТУАЛЬНІ ЗАХОДИ СТАЮТЬ НУДНИМИ



## Цілоденні заходи не працюють

Найкраща тривалість івенту становить близько 90 хвилин.



## Односторонні вебінари

Люди мають спілкуватись. Також повинен бути компонент інтерактиву — спільні обговорення, вправи, завдання тощо.



## Використання лише попередньо записаних відео

Цінність онлайн-подій полягає в тому, що вони повинні бути наживо.



## Слідувати сценарію до секунди не завжди добре

Учасники мають відчувати, що вони також мають контроль, впливають і можуть поспілкуватися зі спікерами (наприклад, "Піднята рука").



## Анонуйте вміло

Проінформуйте заздалегідь, чому саме ваша подія неповторна та унікальна. Чому цей час з вами буде цінним і незабутнім.

# ТИПИ ЗАЛУЧЕННЯ УЧНІВ/СТУДЕНТІВ ДО ОНЛАЙН-НАВЧАННЯ



## Поведінковий

Студенти не пропускають заняття і приходять на них вчасно, виконують завдання та відповідають на запитання.

## Емоційний

Студенти отримують задоволення від навчального процесу та мають позитивні стосунки з викладачем та іншими студентами.

## Пізнавальний

Студенти ставлять запитання та шукають додаткові ресурси, щоб глибше зануритися в деякі теми, виявляють бажання вчитися.

# ПРАКТИЧНІ СПОСОБИ ПІДВИЩИТИ АКТИВНІСТЬ СТУДЕНТІВ ОНЛАЙН



- 1 Повідомте студентам, чого очікувати
- 2 Нехай студенти знаходять рішення самостійно
- 3 Використовуйте різні формати контенту
- 4 Додайте інтерактивні гії
- 5 Створіть здорову конкуренцію за допомогою гейміфікації
- 6 Залучайте учнів під час відеоуроків живими реакціями
- 7 Створіть спільноти та чати



## ІНТЕРАКТИВ ВЗАЄМОДІЯ ЗАЛУЧЕННЯ

### СПІЛЬНА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ

Малювання, криголами,  
брейн стормінг,  
майнгмеппінг, хмара слів,  
очікування-рефлексія

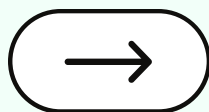
### ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ, ТЕСТИ, ІГРИ

Перевірка та закріплення  
знань, налагодження  
комунікації, розминки

### ЗВОРОТНІЙ ЗВ'ЯЗОК

Очікування, рефлексія,  
відгуки, пропозиції

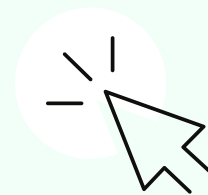




## ЗВОРОТНІЙ ЗВ'ЯЗОК

### Дізнатися очікування своєї аудиторії

Запитайте аудиторію, що учасники очікують та що вони вже знають або бажають дізнатися!



### Залучити аудиторію протягом заходу

Привернуть увагу аудиторії під час заходу та візуалізуйте їх думки в хмарі слів.



### Аналіз, самооцінка та висновки

Оцініть залучення, обговоріть результати та перевірте, що запам'ятала аудиторія



# ЦИФРОВІ СЕРВІСИ

- **ОНЛАЙН-ДОШКИ**

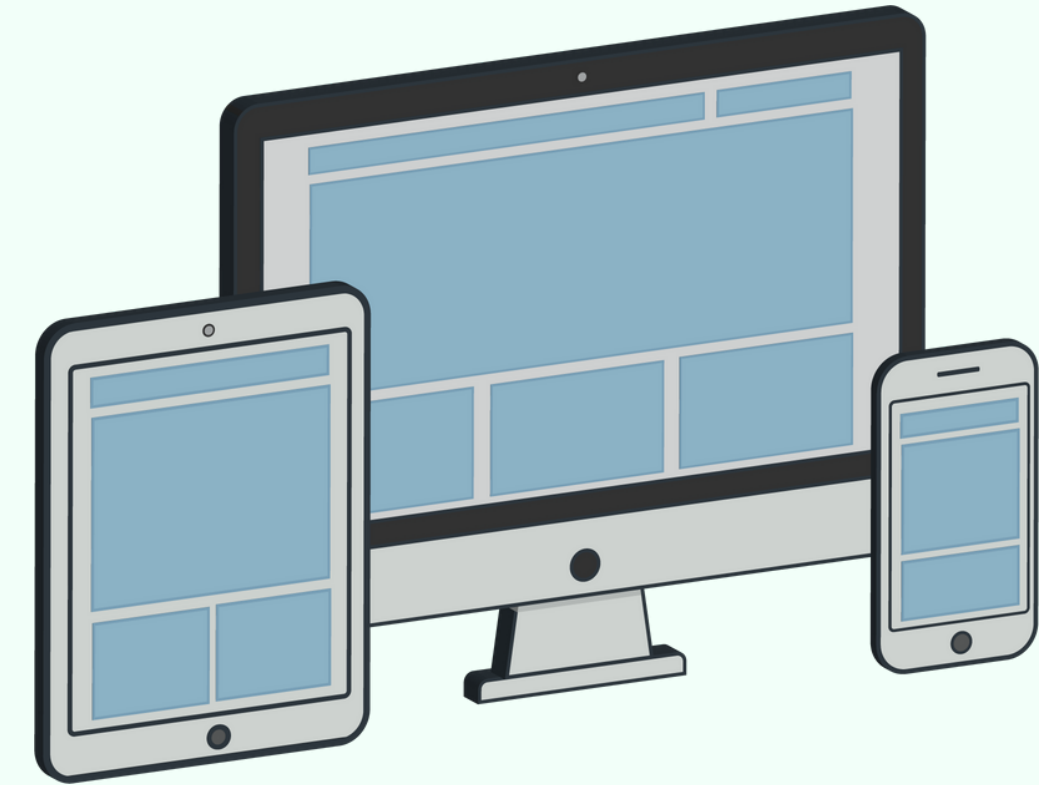
Jamboard, Whiteboard, Conceptboard, Padlet, Miro, Classroomscreen

- **КОНСТРУКТОРИ ІГР ТА ВІКТОРИН**

LearningApps, Quizizz, Genial.ly, Kahoot

- **ПЛАТФОРМИ ОПИТУВАНЬ, ГОЛОСУВАНЬ**

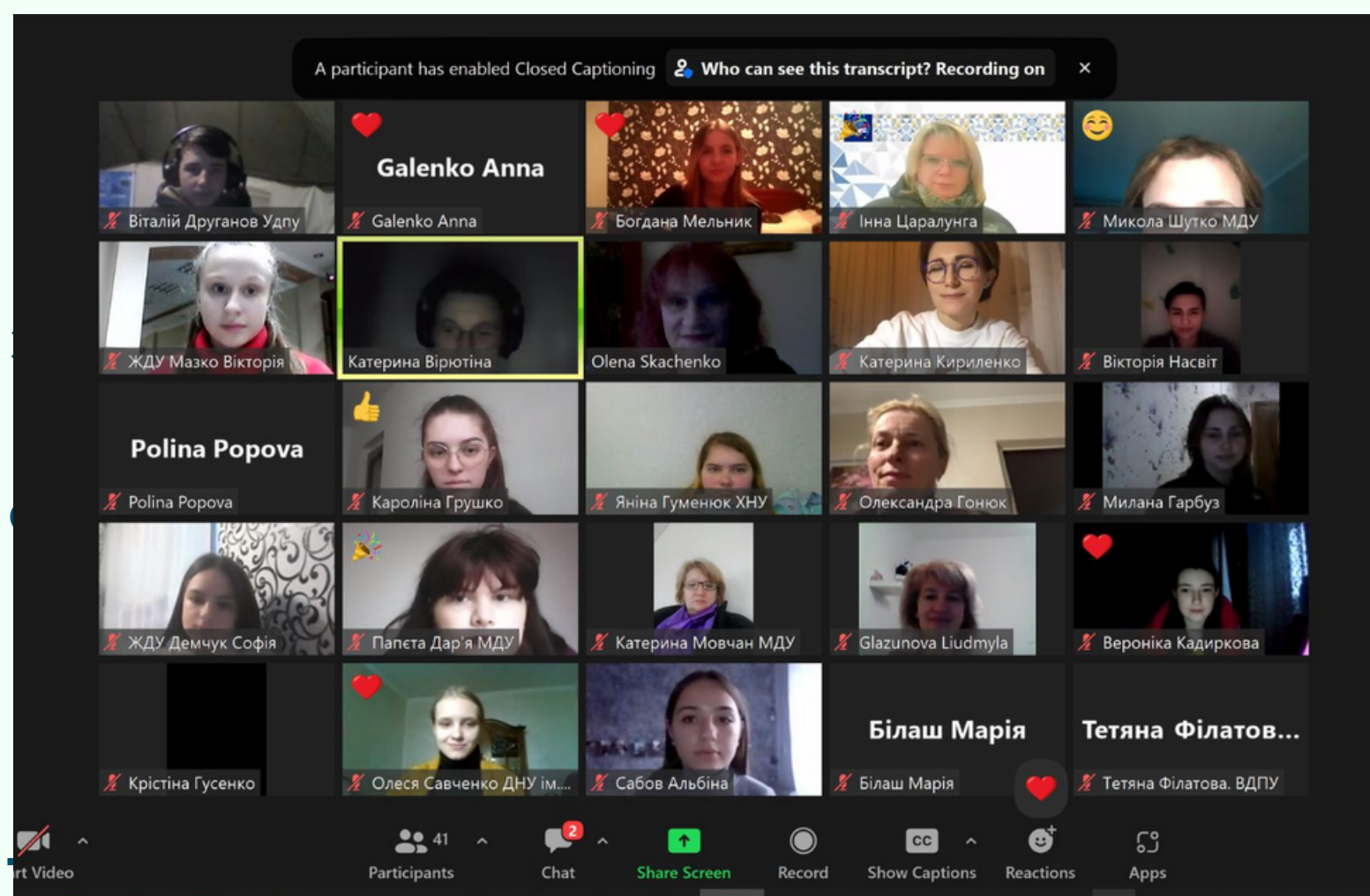
Slido, Mentimeter, Vevox, AnswerGarden



×	○	+	○
○	●	●	×
●	○	×	●
+	×	●	○



# МОЖЛИВОСТІ ZOOM



## WHITEBOARD / ДОШКИ ПОВІДОМЛЕНЬ

Спільна робота над ідеями, процесами та концепціями

## POOL / ОПИТУВАННЯ

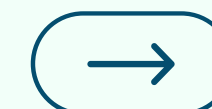
Проведення опитувань із можливістю вибору одного або кількох варіантів відповіді у режимі реального часу (тільки ліцензійна версія)

## ANNOTATION / КОММЕНТУВАННЯ

Можливість робити примітки (текст, позначки) під час спільної роботи

## REACTIONS / РЕАКЦІЯ

Функція дозволяє отримувати зворотний зв'язок від учасників. Наприклад, слухач може підняти «віртуальну руку» тощо





Mute Stop Video Security Participants 2 Chat New Share Pause Share Annotate Remote Control Apps More

You are screen sharing Stop Share

Talking:

Mouse Select Text Draw Stamp Spotlight Eraser Format Undo Redo Clear Save

Who can see what you share here?

→ ✓ ×

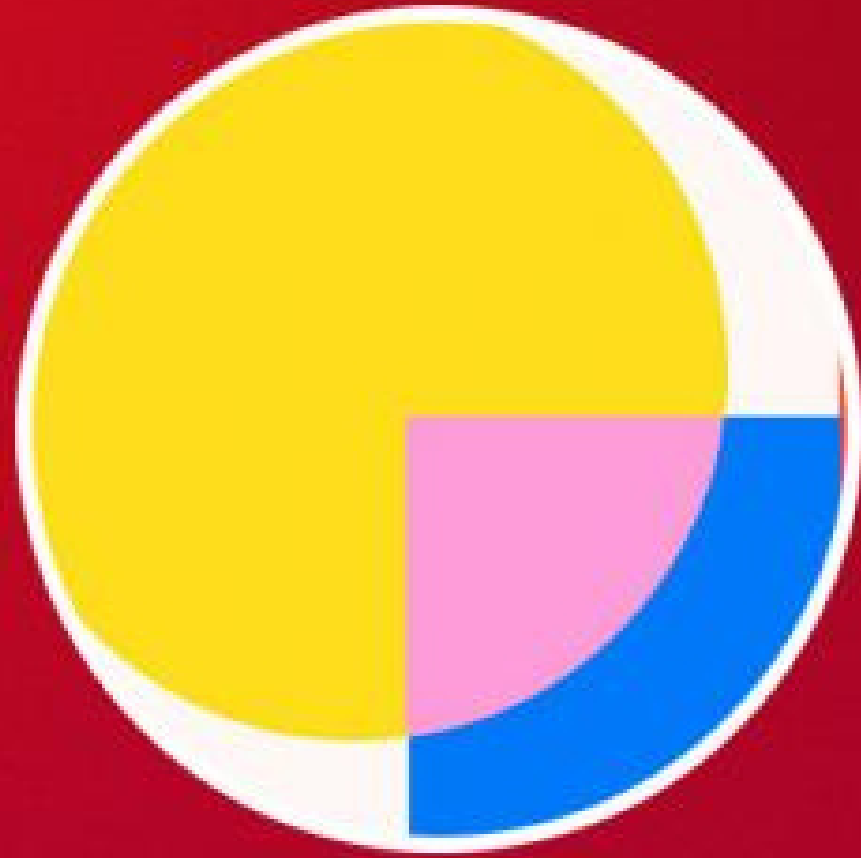
★ ♥ ?

Pen Arrow Color Erase Save

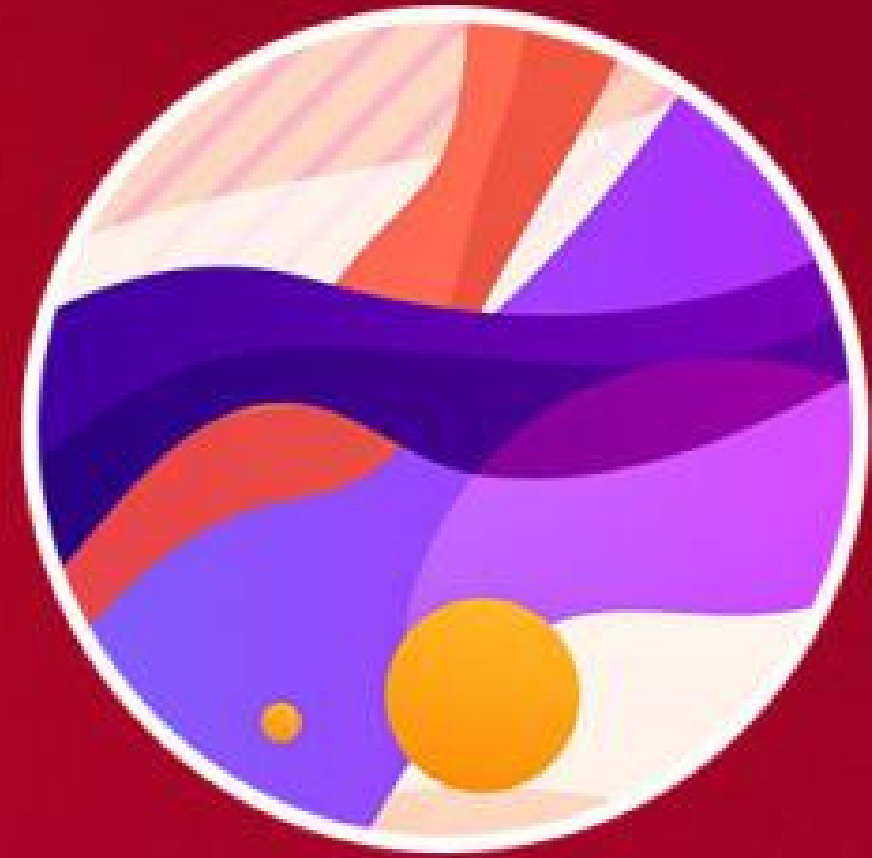
1



2



3



4



5



6



# МОЖЛИВОСТІ GOOGLE MEET



## ПІДНЯТИ РУКУ

Спільна робота над ідеями, процесами та концепціями

## НАДІСЛАТИ РЕАКЦІЮ

Проведення опитувань із можливістю вибору одного або кількох варіантів відповіді у режимі реального часу (тільки ліцензійна версія)

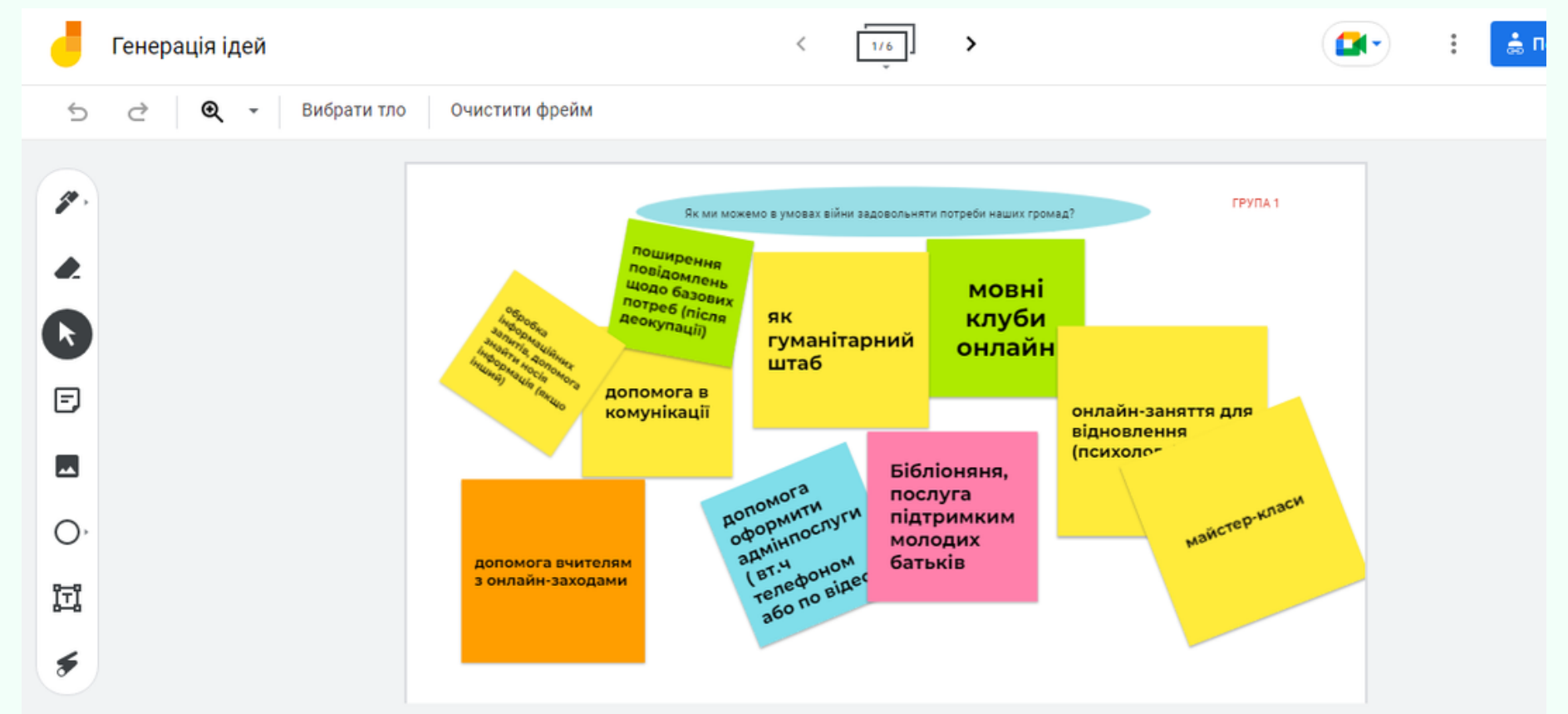
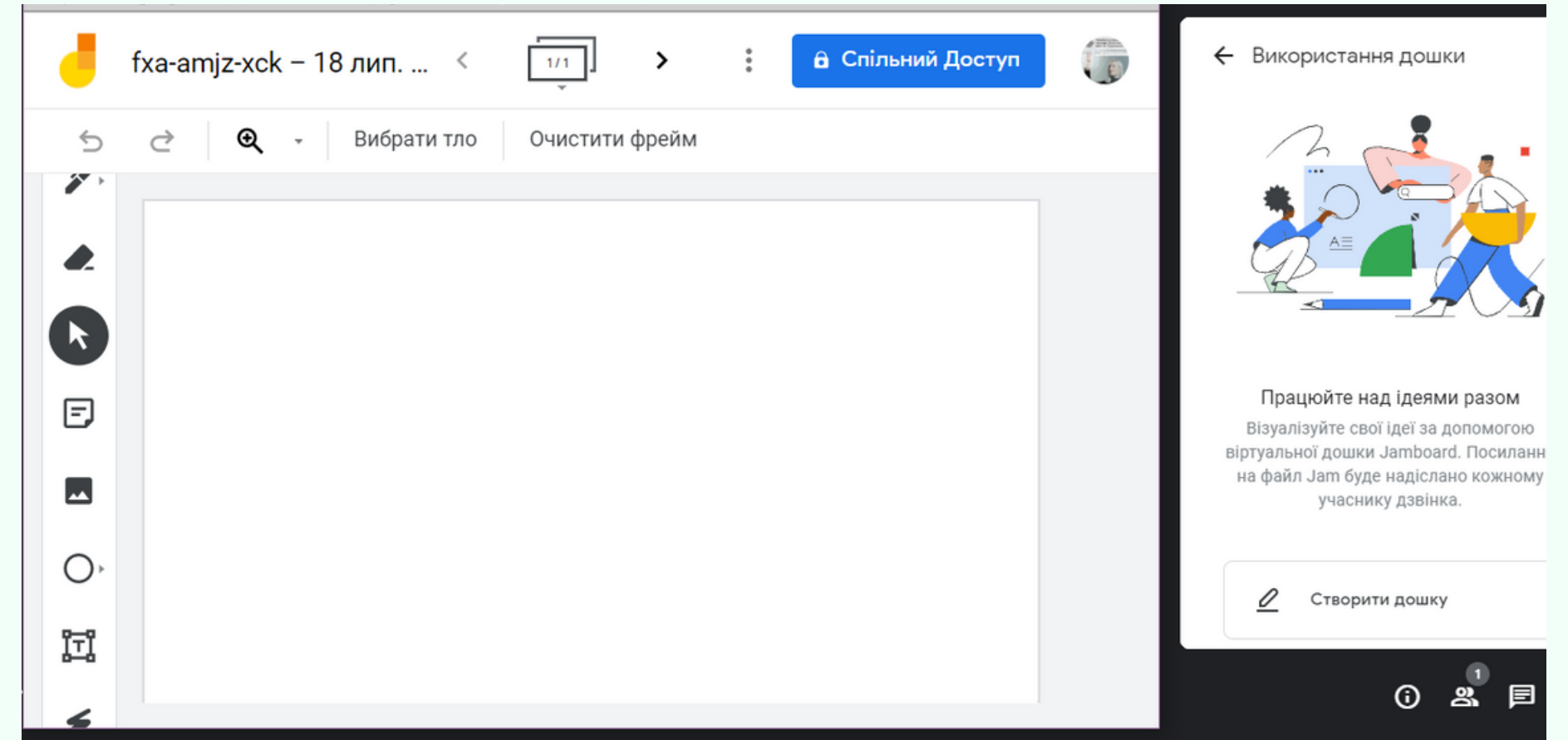
## ДОШКА ДЛЯ КОНФЕРЕНЦІЙ

Візуалізація ідей за допомогою віртуальної дошки Jamboard

Онлайн-дошки

# JAMBOARD

[jamboard.google.com](https://jamboard.google.com)

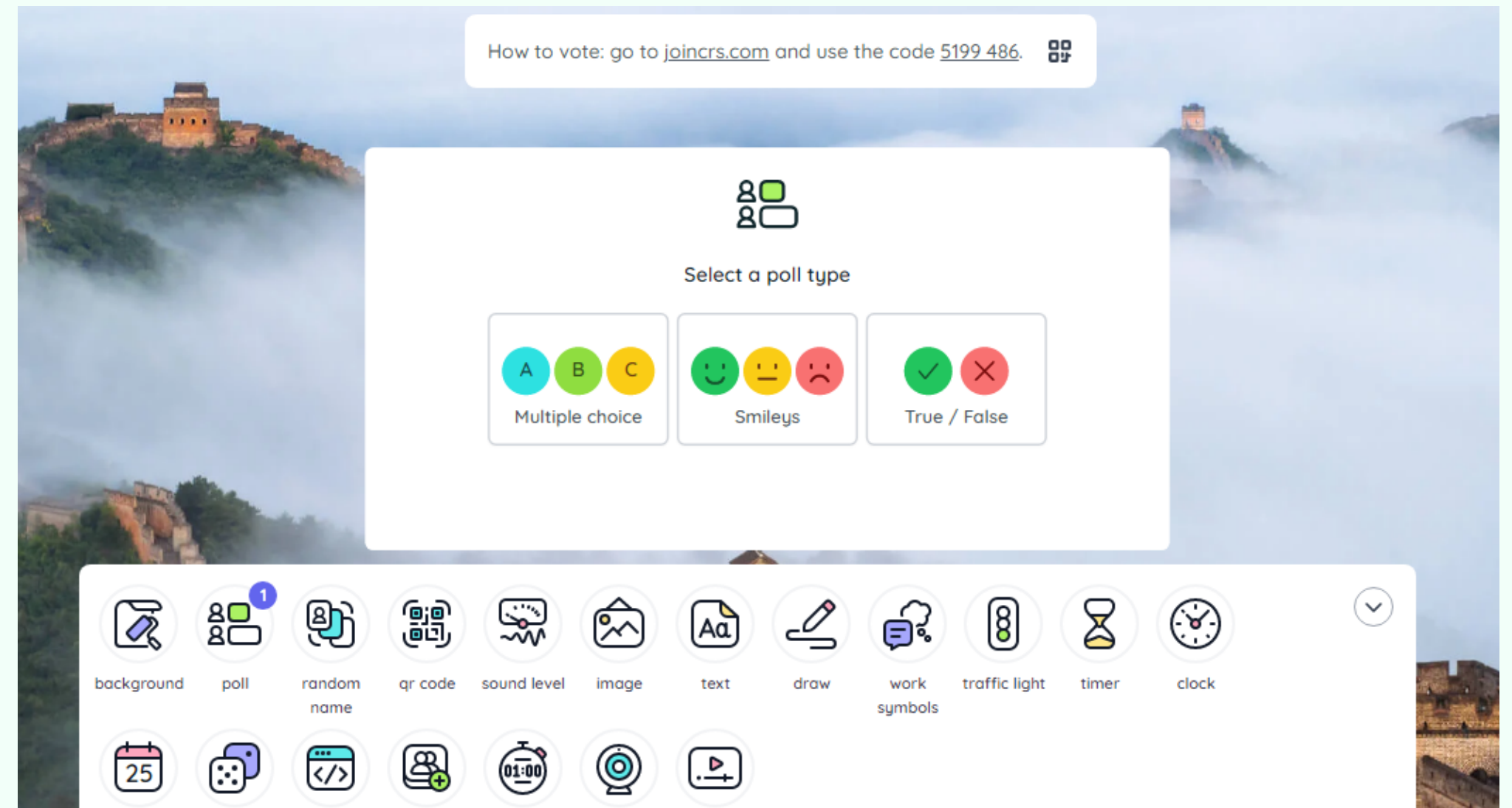


Онлайн-гошки

# CLASSROOMSCREEN

classroomscreen.com

- 19 віджетів  
Опитування, дистанційне  
голосування  
Три списки імен  
Збереження макету панелі  
віджетів  
Збереження інші параметри  
Збереження екранів не включено.

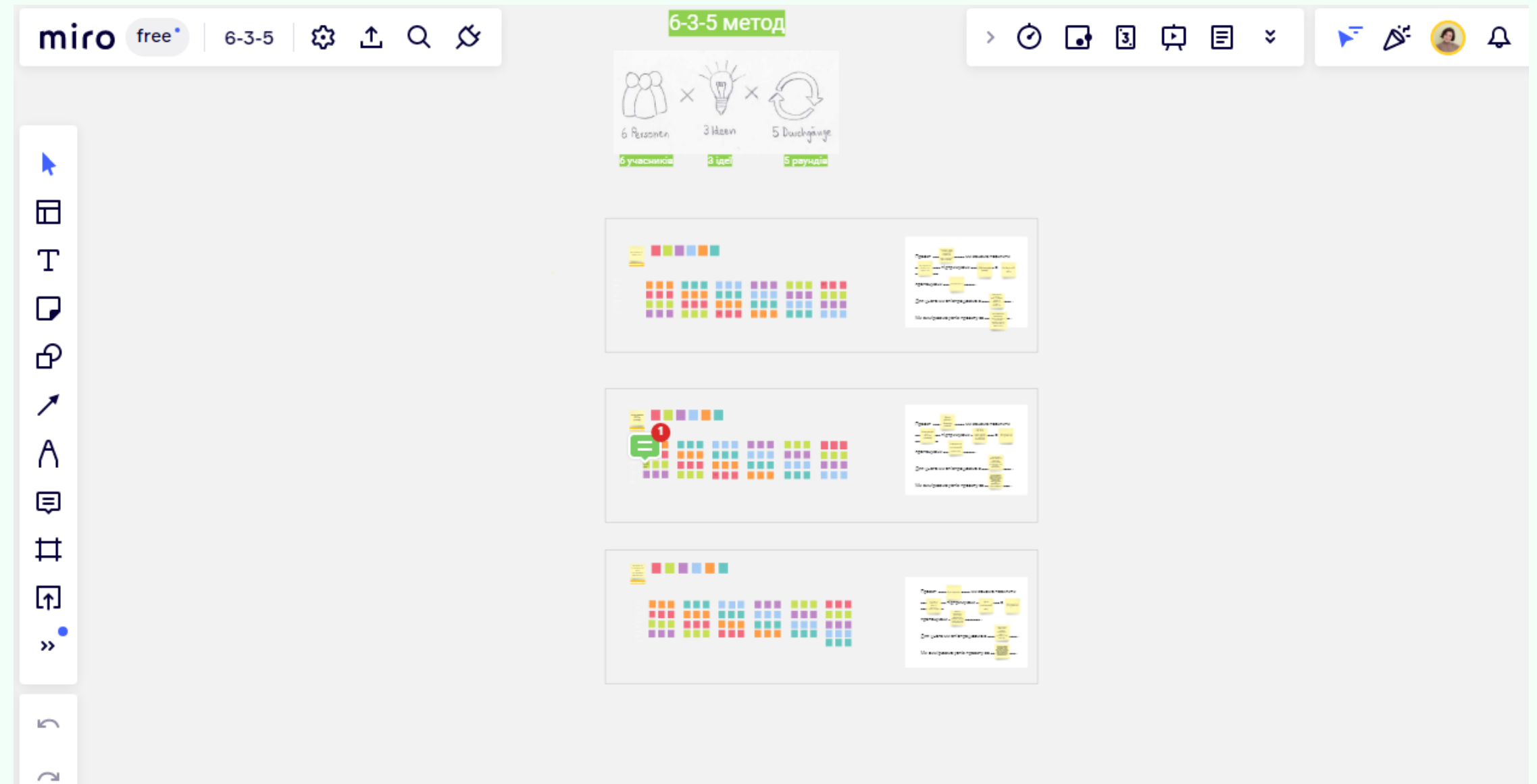


## Онлайн-дошки

# MIRO

<https://miro.com/>

- 3 редаговані дошки
- Готові шаблони
- Основні інтеграції
- Базове управління увагою

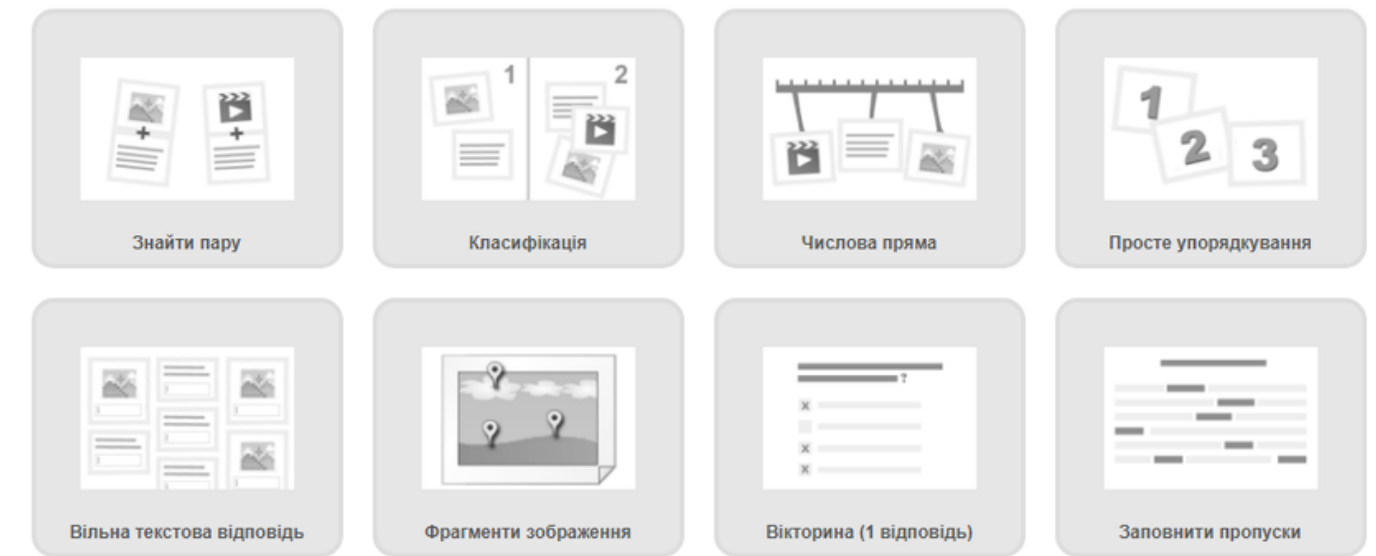
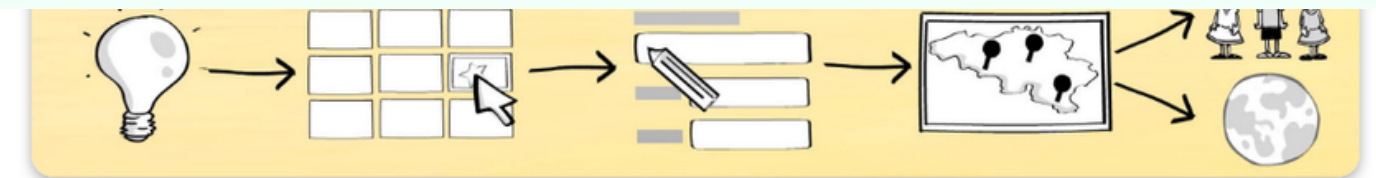




## Конструктори ігор та Вікторин

# LearningApps

<https://learningapps.org/>

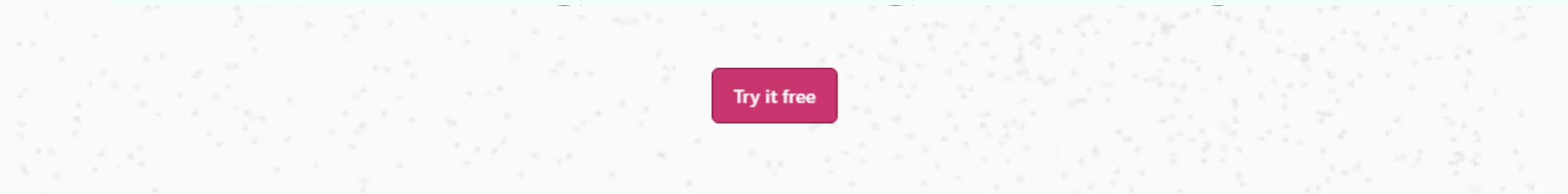




# Crowdsignal

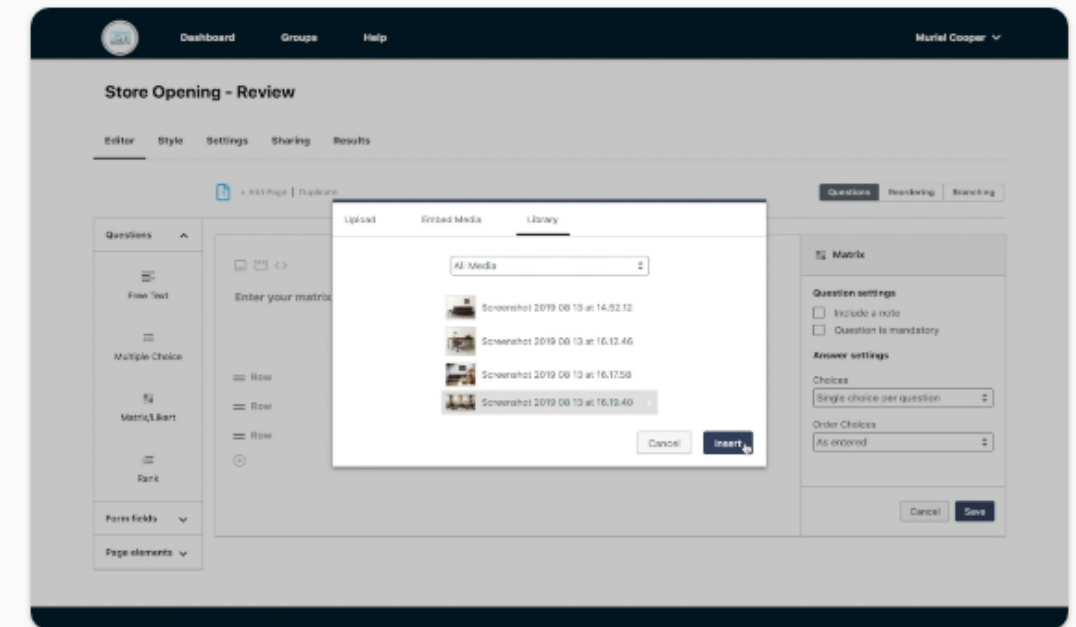
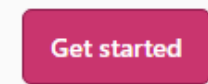
<https://crowdsignal.com/>

- Необмежена кількість запитань, опитувань, вікторин і рейтингів  
Зберіть до 2500 відповідей  
Включає брендинг Crowdsignal  
Обмежений експорт даних  
Вставте свої опитування  
Вбудовані медіа



Creating surveys and polls should be simple and fast.

You have things to get done. You need info to do them well. Drag and drop your way to a survey or poll in minutes. A simple tool, but surprisingly powerful.



Активация Windows  
Перейдите до розділу "Настройки"  
активувати Windows.



# Конструктори ігор та Вікторин



До ресурсу



До ресурсу



До ресурсу

## ♦ ВІКТОРИНА З НАГОДИ ДНЯ НАРОДЖЕННЯ Т. Г. ШЕВЧЕНКА

Відділ «Україніка» ім. Т. Г. Шевченка

Щороку в перші березневі дні українці згадують ім'я Тараса Шевченка. Пропонуємо перевірити свої знання про життя та творчість Кобзаря за допомогою літературної он-лайн вікторини.

## ♦ ОН-ЛАЙН ВІКТОРИНА ВИДАТНІ ХАРКІВ'ЯНИ / ЧАСТИНА 1

Відділ «Україніка» ім. Т. Г. Шевченка

На Харківщині народилися, отримали освіту та робили перші професійні кроки багато відомих митців, письменників та науковців. Наш край подарував світові такі гучні імена, як Л. Гурченко, Г. Квітка-Основ'яненко, В. Гризодубова... На перший погляд, про них відомо багато, але нам є чим вас здивувати, тому вкотре пропонуємо перевірити свої знання, відповівши на запитання вікторини та дізнатися... Який видатний український вчений декілька разів перепливав пороги Дніпра? Про кого В. Н. Каразін написав «...Актёр, поэт и заседатель, один и тот же человек»? За що видатна льотчиця В. С. Гризодубова отримала звання Героя Радянського Союзу?

## ♦ ОН-ЛАЙН ВІКТОРИНА ВИДАТНІ ХАРКІВ'ЯНИ / ЧАСТИНА 2

Відділ «Україніка» ім. Т. Г. Шевченка

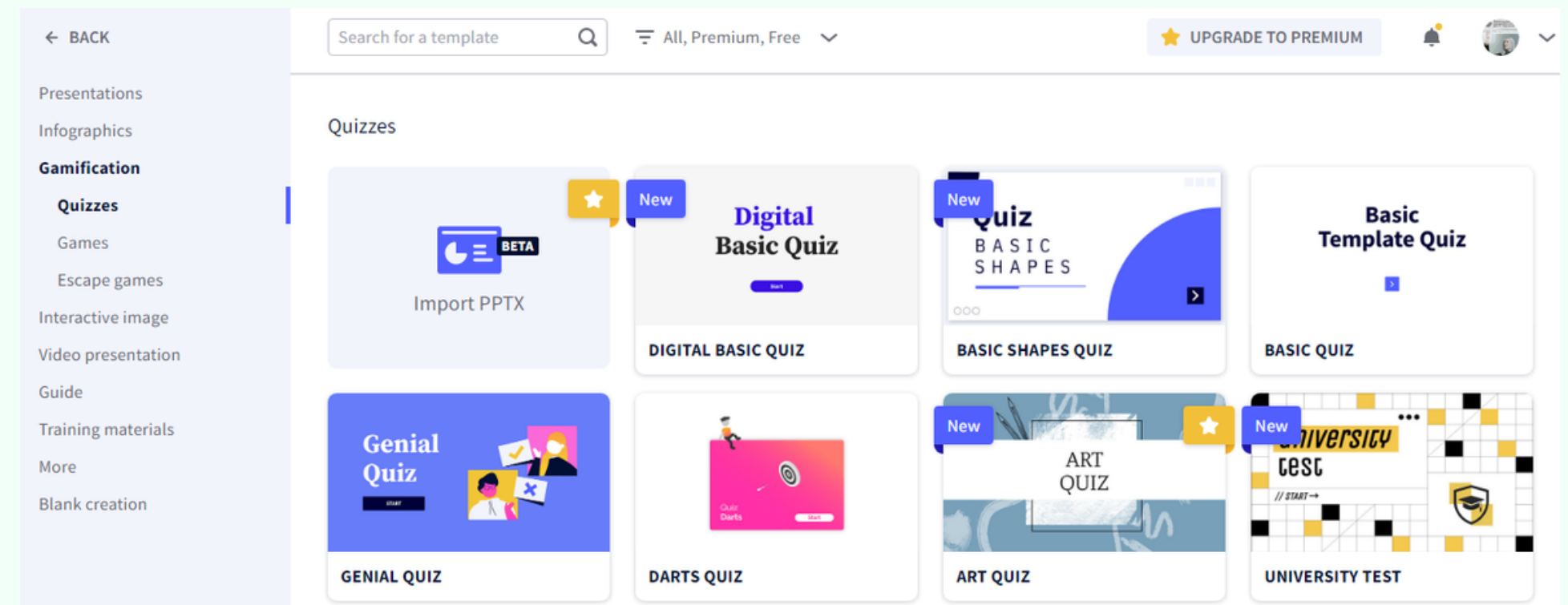
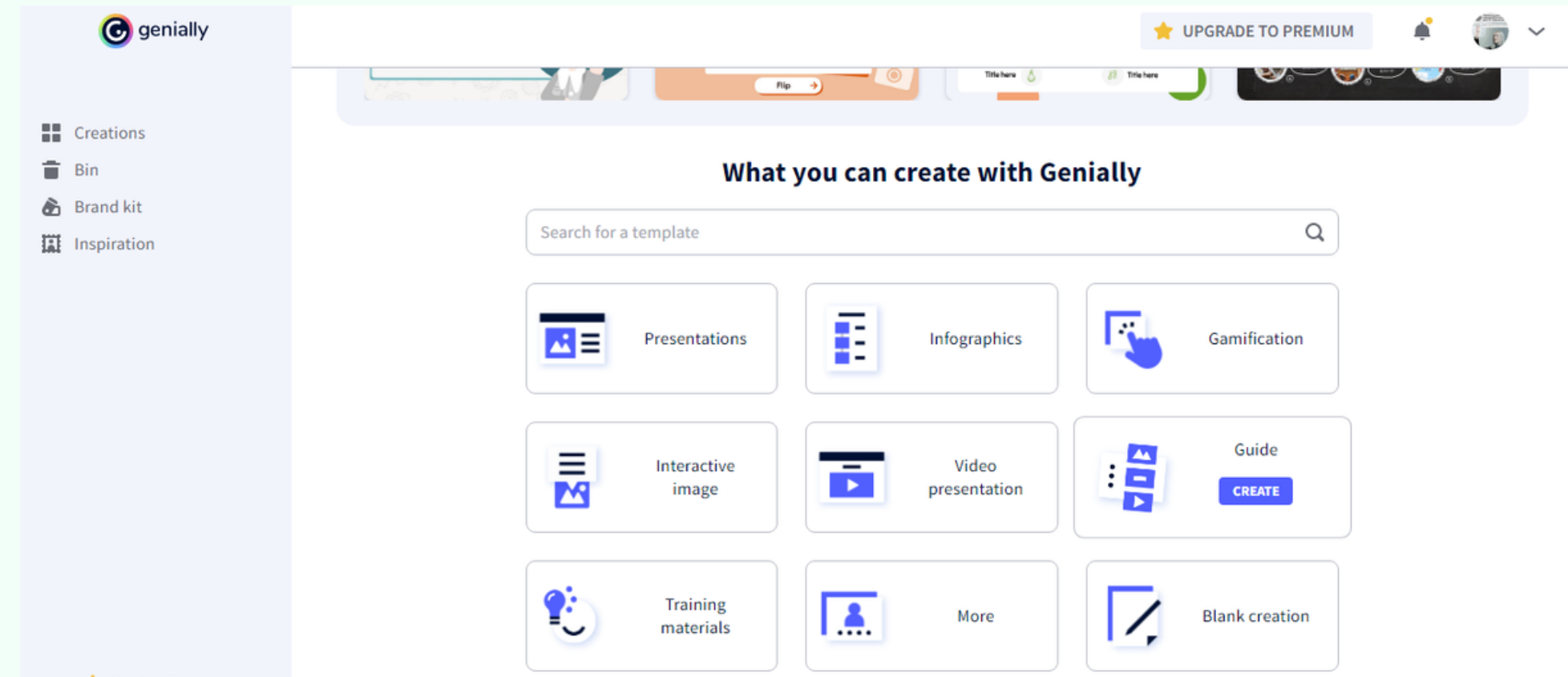
Друга частина освітньої вікторини, 12 запитань якої розкривають цікаві факти з життя талановитих харків'ян. Яким було хобі живописця Генріха Семирадського? Який вірш харківського романтика Михайла Петренка став народною українською піснею? Де в Харкові авіаконструктор Степан Гризодубов проводив свої льотні випробування?..

<https://korolenko.kharkov.com/v-proekty.html>

# Конструктори ігр та вікторин

# Genial.ly

<https://app.genial.ly/create>

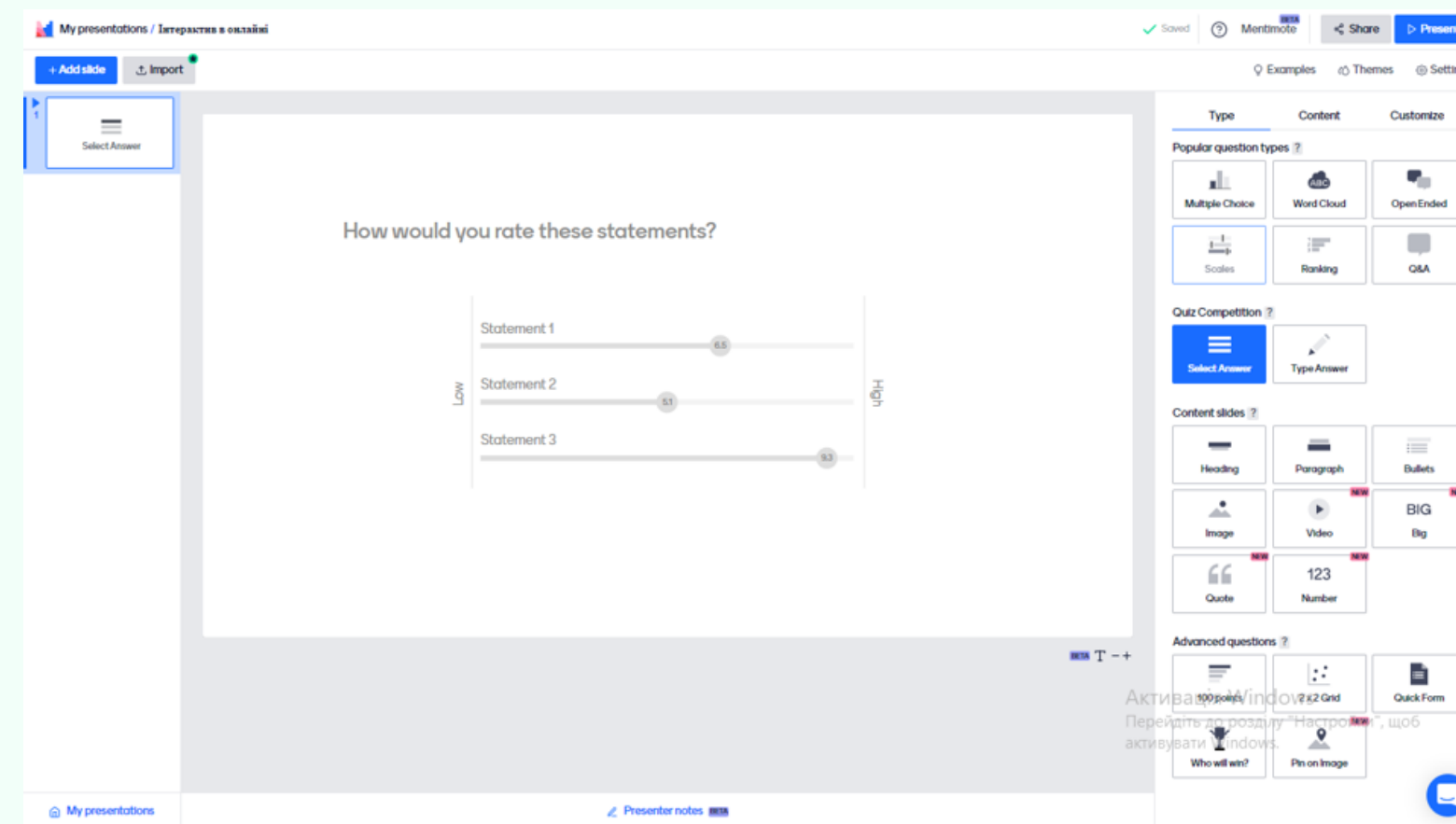


## Платформи опитувань, голосувань

# MENTIMETER

<https://www.mentimeter.com/>

- Необмежена аудиторія
- Необмежена кількість презентацій
- До 2 слайдів із запитаннями
- До 5 слайдів вікторини



# VEVOX

<https://www.vevox.com/>

- До 100 учасників
- Необмежене базове опитування, запитання та відповіді
- Запуск на одному екрані
- Равантаження не потрібне
- Інтеграція Microsoft Teams і PowerPoint

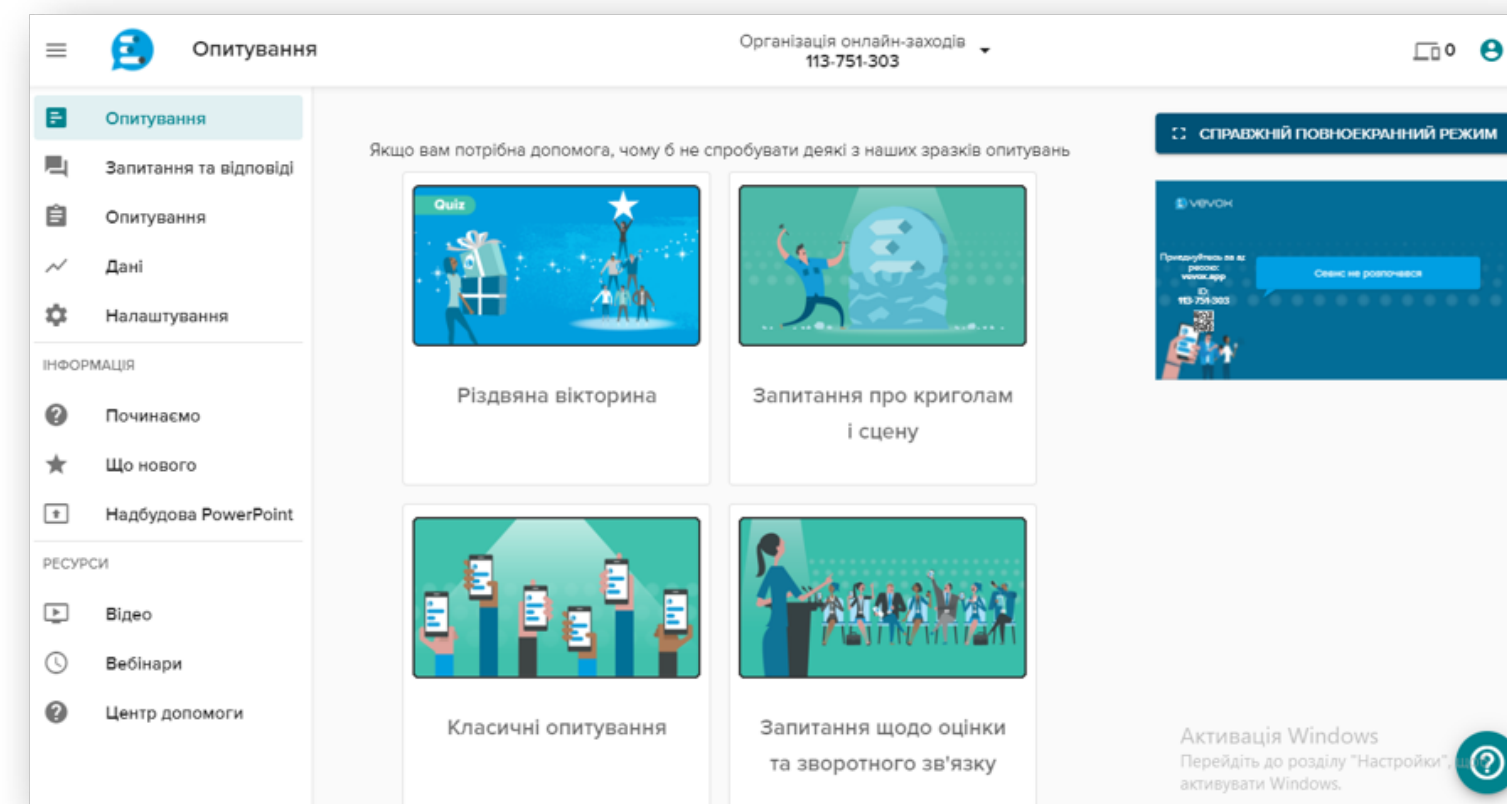
×

○

●

+

○



Хмара слів

# AnswerGarden

<https://answergarden.ch/>

**Що таке AnswerGarden**  
AnswerGarden - це новий мінімалістичний інструмент зворотного зв'язку. Використовуйте його для участі аудиторії в реальному часі, мозкового штурму та зворотного зв'язку в класі.

**Хто використовує AnswerGarden**  
AnswerGarden має багато різних користувачів: аудиторії, конференції та корпоративні аудиторії, творчі колективи, натовпи в Інтернеті, розробники місць тощо!

**Переваги AnswerGarden**  
AnswerGarden відповідає освітнім, професійним та творчим цілям, є автономним та вбудованим, а також демонструє тисячі відповідей одним поглядом!

**AnswerGarden**

Які вони - сучасні студенти і студентки?

Type your answer here... Submit

40 characters remaining



# ВИКОРИСТОВУЄМО ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ

Освітній проект «На Урок» розробив перший на основі ChatGPT чат-бот - симуляцію спілкування з історичними фігурами, яка буде максимально схожою на реальний діалог.

<https://naurok.com.ua/chat>

ЗБЕРІГАЄМО СПОКІЙ. ВІРИМО В ЗСУ. РАЗОМ ДО ПЕРЕМОГИ!

На Урок освітній проект Журнал Бібліотека Тести Чат AI Підвищення кваліфікації Олімпіада Конкурси Інше Я учень Вхід Реєстрація

## Чат «На Урок»: спілкування із видатними постатями минулого

Подорожуйте в минуле та спілкуйтесь із відомими історичними постатями, які змінювали Україну та світ. Письменники, державотворці, науковці, винахідники, митці – величні постаті стають ближчими завдяки чату зі штучним інтелектом.

**Як це працює:** «На Урок» використовує найсучаснішу технологію штучного інтелекту, щоб створити симуляцію спілкування з історичними постатями, яка буде максимально схожа на реальний діалог. Кожна розмова абсолютно унікальна. Та зауважте, що факти, які пропонує штучний інтелект, необхідно перевіряти, оскільки вони можуть містити неточності.



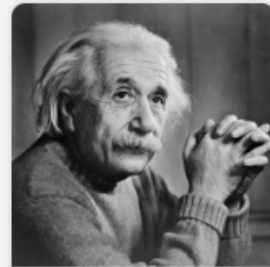


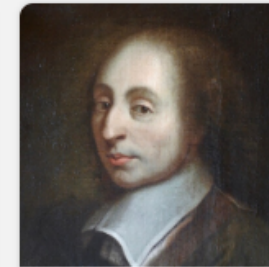


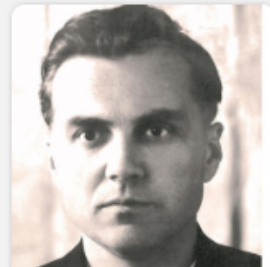



40 постатей

**Залучайте інноваційний інструмент**  
Використайте можливості AI на уроках

**Обирайте навчання без меж**  
Спілкуйтесь із історичними постатями

**Підкорюйте освітні вершини**  
Знайдіть нові ідеї для роботи з дітьми

Пошук за імям  Усі діячі

 Ада Лавлейс	 Алан Тюрінг	 Альберт Ейнштейн	 Антоні ван Левенгук	 Артур Конан Дойл	 Блез Паскаль
 Валер'ян Підмогильний	 Василь Стус	 Василь Сухомлинський	 Вільям Шекспір	 Вінстон Черчилль	 Володимир Вернадський

# Quick Draw



Чи може нейронна мережа навчитися розпізнавати малюнки?

Поповніть найбільший у світі [набір даних у вигляді малюнків](#) та допоможіть розвитку технологій машинного навчання!

Почати

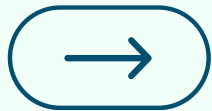
Політика конф

Швидко, малюй! – це онлайн-гра, розроблена Google, яка пропонує гравцям намалювати зображення об'єкта чи ідеї, а потім використовує штучний інтелект нейронної мережі, щоб вгадати, що зображують малюнки.



## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ДО ТЕМИ

1. Юлія Михайлюк. 7 найкращих способів підвищити залучення онлайн-студентів .  
Sendpulse : сайт. URL: <https://sendpulse.ua/blog/student-engagement>.
2. Онлайн івенти, що не відпускають. Як уникнути помилок в організації віртуальної події. URL: <https://www.prostir.ua/?kb=onlajn-iventy-scho-ne-vidpuskayut-yak-unyknuty-pomylok-v-orhanizatsiji-virtualnoji-podiji>.
3. Пандемія та онлайн події: кілька порад для ефективних вебінарів. URL: <https://euprostir.org.ua/practices/156335>.



# Запрошую до співпраці!



## Email

*Катерина Вірютіна,*  
завідувачка сектору відділу науково-методичної  
роботи ХДНБ ім. В. Г. Короленка

virutinaxdnb@gmail.com

