

ЗАТВЕРДЖУЮ

« » 2018 р.



Положення
про проведення Всеукраїнського конкурсу на кращий електронний
освітній ресурс «Планета ІТ»

«ПЛАНЕТА ІТ» – це щорічний Всеукраїнський конкурс для педагогічних працівників закладів професійної та вищої освіти на кращий електронний освітній ресурс, який проводить Інститут ПРО НАПН України за сприяння Департаменту професійної освіти Міністерства освіти і науки України з метою залучення педагогічних працівників до опанування сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, розробки та використання ІКТ технологій у професійній підготовці майбутніх кваліфікованих фахівців, забезпечення закладів освіти сучасними навчально-методичними матеріалами та створення інноваційної електронної бібліотеки.

I. Загальні положення

1.1. Це Положення визначає і регулює порядок організації та проведення Всеукраїнського конкурсу на кращий електронний освітній ресурс у системі професійної та вищої освіти (далі - Конкурс), встановлює вимоги до його учасників та наданих на Конкурс матеріалів, регламентує порядок подання конкурсних матеріалів, процедуру і критерії їх оцінювання, порядок визначення переможців, призерів та їх нагородження. Конкурс проводиться з метою виявлення кращого досвіду створення інноваційних освітніх продуктів у системі професійно-технічної освіти на основі ресурсів ІКТ; популяризації електронних освітніх ресурсів; актуалізації інтелектуальних і творчих здібностей педагогічних працівників системи професійної освіти.

1.2. Організатором конкурсу є Інститут професійно-технічної освіти НАПН України за організаційної підтримки Департаменту професійної освіти

МОН України. Він формує експертні комісії за номінаціями Конкурсу, здійснює керівництво і координацію роботи організаторів та учасників Конкурсу, здійснює загальний контроль за ходом Конкурсу та вносить у нього зміни за необхідності.

1.3. У Конкурсі можуть брати участь педагогічні та наукові працівники, які здійснюють діяльність у ПТНЗ, технікумах, коледжах, навчально-(науково)-методичних центрах ПТО тощо.

1.4. Конкурс спрямований на вирішення таких завдань:

- підвищити мотивацію педагогів закладів професійної та вищої освіти до активного розроблення й використання сучасних ІКТ в освітньому процесі;
- сприяти активному впровадженню електронних освітніх ресурсів у практику навчання і виховання;
- створити колекцію електронних освітніх ресурсів, розроблену учасниками Конкурсу;
- забезпечити доступність конкурсних матеріалів для учнів та педагогів закладів професійної (професійно-технічної освіти) освіти України.

1.5. Конкурс проводиться за такими номінаціями:

• навчально-методичне забезпечення професійної підготовки:

- навчальні посібники, підручники;
- практикуми, електронні словники, довідники;
- електронні демонстраційні матеріали, відео-урок;
- навчальні сайти, блоги, влоги, та інші електронно-освітні ресурси;

• навчально-методичне забезпечення загальноосвітньої підготовки:

- навчальні посібники, підручники;
- практикуми, електронні словники, довідники;
- електронні демонстраційні матеріали;
- навчальні сайти, блоги, влоги, та інші електронно-освітні ресурси;

- **курс дистанційного навчання;**
- **електронна система управління навчальним закладом** (електронні розклади, бази даних, автоматизовані інформаційні системи та інші засоби автоматизації управління навчальним закладом);
- **професійне відео-портфоліо** (особиста відео-розповідь учня професійного (професійно-технічного) навчального закладу про свою професію з показом прийомів практичної підготовки за його фахом (слюсар з ремонту автомобілів – проведення діагностики; кухар – приготування салату; зварник токар – праця з устаткуванням, станками тощо).

Номінацію Конкурсу учасник обирає самостійно. У разі спірного рішення журі, конкурсна робота може оцінюватися в іншій номінації.

II. Регламент проведення Конкурсу

2.1. Конкурс проводиться з **21.06.2018 р.** до **26.10.2018 р.** Термін подання заявки на участь у Конкурсі та конкурсних матеріалів – не пізніше **26.10. 2018 р.**

2.2. Оцінювання робіт журі відбуватиметься до **12.11. 2018 р.**

2.3. Підсумки Конкурсу будуть опубліковані на сайті Інституту професійно-технічної освіти Національної академії педагогічних наук України: <http://ivet-ua.science/planeta-it>

III. Умови участі

3.1. Для участі в Конкурсі необхідно до **26.10.2018 р.:**

3.1.1. Заповнити заявку у вигляді Google Форми на сайті Інституту професійно-технічної освіти НАПН України за посиланням <https://goo.gl/forms/USYeNTDhcCKp367t1>

3.1.2. Прикріпити у вигляді окремого Word-файлу до Google Форми, яка заповнюється при реєстрації учасника Опис електронного ресурсу, оформлений відповідно до вимог, вписаних в Додатку 1 до Положення про Конкурс Планета ІТ,.

3.1.3. Посилання на електронний ресурс, який подається на Конкурс має бути внесене до Google Форми, що заповнюється при реєстрації учасника.

IV. Загальні вимоги до конкурсних робіт

4.1. Усі матеріали як результат роботи автора з упровадження ІКТ у навчально-виховний процес професійної та вищої освіти мають бути представлені в цифровому форматі.

4.2. Роботи учасників повинні супроводжуватись описом, що включає коротку інструкцію щодо користування електронним ресурсом (Додаток 1).

4.3. Матеріали, що не відповідають визначеним вимогам (Додаток 2), розглядатися не будуть.

V. Основні підходи до оцінювання робіт

Педагогічне проектування електронного освітнього ресурсу (ЕОР) має відображати інформаційну культуру і багаторівневе образне педагогічне мислення проектувальника ЕОР, засоби реалізації у вигляді структури електронних освітніх ресурсів, їх зміст, контрольні тестові завдання і педагогічні коментарі та відповідати вимогам освітніх стандартів.

1. Структурно-функціональна експертиза ЕОР (критерії якості).

- 1) новизна ідеї, творчий підхід – оцінюється оригінальність розкритої темою роботи ідеї, глибина ідеї, а також – творчий вклад авторів роботи в реалізацію ідеї і розкриття теми, оригінальність використаних виразних засобів;
- 2) значущість, актуальність, застосовність – оцінюється важливість, значність, затребуваність, можливість широкого застосування роботи;
- 3) інформативність, закінченість – оцінюється, наскільки в роботі надано інформації для визначення її актуальності та повноти реалізації поставлених перед нею завдань;
- 4) візуальне оформлення, стиль – оцінюється якість візуального оформлення: загальний візуальний стиль, дизайн елементів оформлення роботи;

- 5) якість технічного виконання – оцінюється якість і складність технічного виконання, складність і обґрунтованість вибору використаних технологій;
- 6) змістовність та повнота опису роботи;
- 7) використання сучасних інтерактивних засобів для презентації продукту ЕОР;
- 8) відповідність змісту наданого матеріалу заявленій темі;
- 9) оригінальність подачі матеріалу, естетика оформлення;
- 10) наявність та якість навчального мультимедійного контенту;
- 11) зручність користування курсом (ЕОР);
- 12) застосування «хмарних технологій»;
- 13) мовне редагування.

VI. Визначення переможців Конкурсу

1.1. Персональний склад журі визначається щорічно рішенням Вченої ради Інституту професійно-технічної освіти НАПН України. Очолює склад журі директор ІПТО (Додаток до Положення).

1.2. Оцінювання робіт учасників Конкурсу проводиться журі шляхом присвоєння балів. Переможці в кожній з номінацій нагороджуються дипломами.

1.3. Усі учасники, чиї роботи були допущені на розгляд журі, отримують сертифікат учасника. Персональний сертифікат учасника Конкурсу буде надіслано в електронному вигляді на вказану при реєстрації електронну адресу.

1.4. Рішення журі є остаточним і не підлягає спростуванню.

Із питань участі в Конкурсі звертатися до відповідальної особи за проведення Конкурсу – Липської Лариси Василівни, кандидата педагогічних наук, старшого наукового співробітника лабораторії електронних навчальних ресурсів ІПТО НАПН України; контакти: тел. (050)1051906, E-mail – lenripto@gmail.com

ДОДАТКИ

Додаток 1

ОПИС ЕЛЕКТРОННОГО ЗАСОБУ НАВЧАЛЬНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

Опис до електронного засобу навчального призначення (ЕЗНП) повинен містити:

- 1) титульний аркуш, на якому вказується назва розробки, заклад, в якому здійснено розробку, назва номінації;
- 2) анотацію, в якій вказується повна назва ЕЗНП, автори, вид та призначення ЕЗНП (3-4 речення);
- 3) відповідність навчальній програмі із зазначенням предмета, дисципліни, дотримання Державних стандартів та/чи інших нормативних документів;
- 4) обґрунтування доцільності розробки даного ЕЗНП (1-2 с.):
 - актуальність;
 - наявність навчальної літератури з поданої теми в навчальних закладах;
 - використання інноваційних педагогічних технологій;
- 5) вказати режим доступу до електронного засобу навчального призначення;
- 6) настанова для користувача з інсталяції та експлуатації ЕЗНП в друкованому вигляді (1-2 с.).
- 7) методичні поради з використання ЕЗНП під час проведення уроку (1-2 ст.);
- 8) методичні поради з використання ЕЗНП учнями під час самостійного навчання (1-2 с.);
- 9) Відомості про авторів (прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання, місце роботи, посада, контактні телефони).

Загальний обсяг реферату 10-15 с.

Вимоги до авторів для оформлення матеріалів на Конкурс Планета IT 2018

**НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ І
ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ**

Електронні підручники, посібники, практикуми, словники та довідники володіють такими особливостями:

- ✓ негайний зворотній зв'язок між користувачем і поданою інформацією;
- ✓ комп'ютерна візуалізація навчальної інформації про об'єкти або закономірності процесів, явищ, які відбуваються як реально, так і "віртуальних";
- ✓ автоматизація процесів інформаційно-пошукової діяльності з можливістю багаторазового повторення того чи іншого фрагмента;
- ✓ автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення, організаційного управління навчальною діяльністю і контролю за результатами засвоєння;
- ✓ інтерактивний діалог – взаємодія користувача з програмною (програмно-апаратною) системою.

Створення електронного підручника, посібника, практикуму, словника та довідника – це творчий процес викладача і програміста. Однак необхідно дотримуватися відповідних вимог:

- ✓ він повинен мати чітку логічну структуру та містити базовий обсяг матеріалу, який вивчається;
- ✓ кожний розділ повинен представляти не тільки текст, а й містити інформацію з використанням аудіо- або відеоматеріалів;
- ✓ повинна бути лінійка прокрутки, яка дозволяє повторити лекції з будь-якого місця;
- ✓ тексти повинні супроводжуватись багаточисельними перехресними посиланнями, які дозволяють скоротити час пошуку потрібної інформації;
- ✓ структура системи електронного підручника, посібника, практикуму, словника та довідника повинна дозволяти пошук інформації в інших інформаційних джерелах;
- ✓ в розділі самоконтролю і перевірки мають бути роз'яснюючі кадри та посилання, що дозволять учню швидко ліквідувати пробіли в знаннях;
- ✓ корисним для учня стане глосарій понять.

Оформлення повинно відповідати таким основним правилам:

- ✓ всі тексти готуються з використанням сучасних програмних засобів, з врахуванням особливостей оформлення тексту: виділення заголовків, підзаголовків, визначень, ключових слів, перерахувань, окрім цього вставка графічного матеріалу, який може містити малюнки, графіки, що пояснюють посилання, а також відповідно до принципів кольорового візуального сприйняття інформації і наочності подачі матеріалу;
- ✓ кольорова палітра програми не повинна містити різких перепадів кольорової гами і кольорів, які сприяють швидкому стомленню очей і не дозволяють зосередитися на матеріалі, що вивчається;
- ✓ при побудові інтерфейсу навчальної системи необхідно враховувати досягнення теорії дизайну. Це перш за все стосується таких основних принципів теорії живопису, як пропорція, порядок, акцент, єдність і рівновага;
- ✓ повинен дотримуватися принцип пропорції, який стосується співвідношення між розмірами об'єктів і їх розміщенням в просторі. Функціональні зони на дисплеї повинні

розділятися за допомогою пропусків і інших засобів: різні типи рядків, ширина, рівень яскравості, геометрична форма, колір. Для скорочення часу пошуку табличні дані повинні розділятися на блоки. Необхідно враховувати, що площина теплих кольорів зазвичай здається більшою, ніж холодних. Розбиття на блоки, використання пропусків, табуляції, обмежувачів, а також варіювання яскравості кольору груп даних – найважливіші засоби впорядкування графічної інформації;

✓ організація даних на екрані повинна полегшувати знаходження подібностей, відмінностей, тенденцій і співвідношень;

✓ повинен дотримуватися "акцент" – це принцип виділення найбільш важливого об'єкту, який має бути сприйнятий в першу чергу. При дотриманні цього принципу погляд притягується до зони акценту. Для створення такого акценту можна використовувати всілякі засоби: розміщення важливих повідомлень в центрі поля, відділення їх від останньої інформації вільним простором, вживання яскравого кольору;

✓ для ефективного вживання звуку необхідно чітко представити, з якою метою він використовується. Проте слід уникати занадто голосного супроводу того чи іншого матеріалу.

Засоби створення електронних підручників можна розділити на групи:

✓ з використанням алгоритмічних мов;

✓ з використанням засобів мультимедіа. Мультимедіа означає об'єднання декількох способів подачі інформації:

- текст;
- нерухомі зображення (малюнки й фотографії);
- зображення, що рухаються (мультимедіа й відео);
- звук;

✓ з використанням гіпертекстових й гіпермедіа засобів – представлення інформації за допомогою зв'язків між документами, який складається з документів навчального змісту, що містять учбовий матеріал, який можна читати на екрані комп'ютера, а при необхідності скопіювати в інший файл або відправити на принтер;

✓ з використанням інструментальних засобів загального призначення. У такій якості звичайно використовують найпоширеніші програми такі як MS Word, Acrobat Reader, Power Point та інші.

Електронні демонстраційні матеріали

Мультимедійна презентація, комп'ютерна навчальна анімація, електронні навчальні плакати мають низку вимог до їх застосування. Демонстраційні навчальні матеріали повинні розкривати, пояснювати або доповнювати текстову навчальну інформацію. Ілюстрації не мають повторювати матеріал основного тексту або містити зайву інформацію, що відволікає слухача від засвоєння навчального матеріалу. Ілюстрації можуть бути статичними у вигляді схем, малюнків, креслень, мап, фотозображень, комп'ютерних діаграм, або динамічними у вигляді відео-сюжетів, мультимедійних презентацій, комп'ютерних анімацій, слайд-фільмів, відеозаписів тощо.

Динамічні ілюстрації мають обов'язково супроводжувати розділи, які важко зрозуміти у звичайному (традиційному) викладенні. Зафіксована в динамічній ілюстрації подія має давати користувачу повне й всебічне уявлення про явища (процеси), що вивчаються.

Мультимедійна презентація

Мультимедійна презентація створюється згідно конкретної теми відповідно до плану теоретичного чи практичного заняття. Презентація має бути лаконічною, доступною й

композиційно цілісною. Основне завдання мультимедійної презентації – функціональний супровід та розширення наочності усного виступу викладача.

Не бажано використовувати презентацію в якості тез лекції, коли слайди повністю заповнено текстом, а викладач здійснює його механічне читання.

Необхідно підтримувати єдиний стиль представлення інформації для всього заняття й прагнути до уніфікації структури і форми представлення навчального матеріалу. Загальне кольорове оформлення слайдів не повинне змінюватись протягом усієї презентації.

Мультимедійна презентація містить наступні розділи:

- ✓ титульний слайд (організація, назва презентації, автори);
- ✓ основна частина (послідовність слайдів, що функціонально супроводжують усний матеріал);
- ✓ заключний слайд (список використаних джерел, контактна інформація авторів тощо).

Один слайд мультимедійної презентації повинен демонструватись на екрані не менш 30 секунд.

Кожен слайд повинен мати заголовок (найменування).

Рекомендується використовувати стандартні шрифти (Verdana, Arial, Colibri чи ін.); краще всього обмежитися використання одного або двох шрифтів для всієї презентації.

Інформація на слайді розміщується лаконічно, без дрібних деталей та зайвого «перевантаження». Великі логічні масиви інформації кращі розділити на кілька лаконічних слайдів, що більш зручні для сприйняття.

Застосування анімації має бути обмеженим; таким, що не заважає загальному сприйняттю презентації та не викликає зайвих часових затримок при її демонстрації.

Мультимедійні презентації можуть бути:

- ✓ статичними (наприклад, в форматі PowerPoint Presentations),
- ✓ динамічними (наприклад, в форматі Prezi).

Відеофрагменти можуть бути інтегровані до презентації. Треба пам'ятати, що фізичні файли з відео мають знаходитись в одній папці з файлом презентації, особливо при її копіюванні

Інтерактивний плакат

Інтерактивний плакат – це електронний освітній засіб, який забезпечує високий рівень задіявання інформаційних каналів сприйняття наочності навчального процесу. Він органічно інтегрується в класно-урочну систему. У цифрових освітніх ресурсах цього типу інформація представляється не відразу, вона розвертається залежно від дій користувача, який керує нею відповідними кнопками.

Використання інтерактивних плакатів в навчальному процесі сприяє тому, що учні краще сприймають матеріал, підвищується інтерес до предмета, підвищується ефективність їх самостійної роботи та впливає на якість формування практичних умінь і навичок. Плакати формують уміння самостійно працювати з джерелами інформації, дають змогу учню бачити результат та оцінку своєї праці, можливість знайти правильну відповідь, поглибити знання.

Інтерактивний навчальний плакат має інтерактивну навігацію, яка дозволяє відобразити необхідну інформацію: графіку, текст, звук.

Для створення плаката, необхідно:

- ✓ визначити тему плаката;
- ✓ визначити мету і завдання;
- ✓ зібрати необхідні мультимедійні матеріали;
- ✓ продумати структуру майбутнього плаката та визначити взаємозв'язки елементів і розташування їх.

Інтерфейс інтерактивного плаката повинен бути яскравим, простим і зручним. При його розробці необхідно враховувати, що він призначений для передачі інформації учневі: графічної, текстової, відео, аудіо.

Підпис до плаката повинен містити назву процесу чи явища, які демонструються, і навчальну тему, в якій можна його застосувати.

Комп'ютерна навчальна анімація

Анімація (комп'ютерна симуляція, Action Learning), є перспективним напрямком у навчанні.

Флеш-анімація розвивається швидкими темпами. Це дає можливість включати більш сучасні елементи в навчальний процес і проводити заняття якісно й організовано. Основні відмінності комп'ютерної симуляції від традиційних тренінгів у навчанні:

- практична спрямованість комп'ютерних симуляцій;
- персональний зворотній зв'язок;
- моделювання стандартних і нестандартних ситуацій, рівнів складності у вирішенні освітніх завдань тощо;
- різноманітність форм реалізації освітнього змісту засобами комп'ютерного моделювання.

Комп'ютерна навчальна анімація повинна бути легкою, інтуїтивно зрозумілою у використанні, симулювати явище чи процес навчальної теми, бути педагогічно доцільною. Ключові елементи чи блоки на анімації мають бути помітні, кнопки керування повинні бути зрозумілі. Підпис до анімації повинен містити назву процесу, який демонструється, і навчальну тему, в якій можна її застосувати.

Відео-урок

Навчальний відео-урок повинен бути змістовний, інформативний для розкриття певної навчальної теми.

Відео-урок є окремою навчально-методичною розробкою. Відео-урок повинен бути в першу чергу уроком, а не просто відео-записом діяльності педагогічного працівника. Педагог, лишаючись «за кадром», має скомпонувати відео-матеріал максимально наглядно і педагогічно доцільно для засвоєння учнями навчальної теми. Відео-урок має всі структурні елементи уроку і може бути використаний як для демонстрації певної теми в межах навчального заняття, так і для самостійного вивчення учнями теми чи окремого навчального матеріалу.

Тривалість навчального відео-уроку складає не менш ніж 15 хвилин. Більш короткі записи розглядаються як відео-фрагменти, та не можуть бути визнані в якості окремої навчально-методичної праці.

Відео-урок містить наступні обов'язкові розділи:

✓ Вступ – вказуються назва фільму, навчальний заклад, на базі якого знято відеофільм, автори фільму.

✓ Основна частина – містить пояснення мети даного відеофільму та основний матеріал. Відеоматеріал повинен бути синхронізований з текстовим супроводом. Обов'язкова наявність висновків, практичних рекомендацій, що впливають з основного матеріалу.

✓ Заключна частина – висновки та (або) практичні рекомендації, що впливають з основного матеріалу; автори сценарію та інженерна група, яка працювала над записом та монтажем фільму.

Запис відеофільму проводиться на електронні носії; також існує можливість його мережевого розповсюдження.

При підготовці навчальних відеофільмів необхідно дотримуватись таких технічних характеристики:

✓ частота кадрів не менше 25 на секунду,

- ✓ розмір зображення не менше 350x240 пікселів;
- ✓ відеоформат PAL, без стиснення або з компресією MPG1, або MPG2, не менше 1100 Кб/с;
- ✓ формат звуку не менш 22000 Гц 16 біт.

КУРС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Вимоги до подання робіт:

1. Конкурсні роботи приймаються у вигляді:
 - ✓ SCORM-пакету;
 - ✓ файл у форматі *.MBZ (для версії LMS Moodle не нижче 2.9);
 - ✓ посилання на ресурс з наданням Логіну/Пароллю рівня не нижче "Автор курсу".
2. Посилання на файли надаються у відповідних полях онлайн-форми.
3. Рекомендовані сервіси для розміщення файлів: OneDrive, GoogleDrive, DropBox, FEX.net.

ЕЛЕКТРОННА СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ НАВЧАЛЬНИМ ЗАКЛАДОМ

Автоматизована система управління (АСУ) – комплекс у апаратних і програмних засобів, призначений для управління освітнім процесом.

У конкурсі розглядатимуться програмні комплекси з управління професійним (професійно-технічним) навчальним закладом за напрямками:

- ✓ вирішення задачі функціонування єдиного інформаційного простору навчального закладу систематизація даних про співробітників і учнів;
- ✓ оперативний збір, облік і аналіз результатів навчальної діяльності учнів (електронні щоденники, журнали тощо);
- ✓ автоматизація питань планування та організації навчального процесу (електронний методичний кабінет);
- ✓ управління адміністративно-фінансовою та господарською діяльністю;
- ✓ автоматизація бібліотечної діяльності;
- ✓ організація обліку харчування і соціальної сфери навчального закладу.
- ✓ система атестації та тестування досягнень результатів навчання
- ✓ система тестування з урахуванням досвіду, накопиченого вітчизняної та зарубіжної системи освіти, освітнього стандарту України в частині вимог щодо досягнень учнів;
- ✓ система комп'ютерної підтримки цифрового обладнання (до систем комп'ютерної підтримки цифрового обладнання доцільно віднести комплекси цифрового лабораторного та конструкторського обладнання, системи підтримки телемовлення і віддаленої відеоприсутності з використанням мережі Інтернет, системи забезпечення локальної мережі навчального закладу).

Оцінювання конкурсних робіт здійснюється конкурсною комісією з наукових співробітників Інституту професійно-технічної освіти НАПН України, фахівців в області інформаційних технологій і обчислювальної техніки, а також керівників професійних (професійно-технічних) навчальних закладів.

Рішення конкурсної комісії приймаються колегіально на підставі наступних критеріїв:

1. Новизна ідеї, творчий підхід - оцінюється оригінальність розкритою роботою теми, глибина ідеї, а також – творчий вклад авторів роботи в реалізацію ідеї і розкриття теми, оригінальність використовуваних виразних засобів.
2. Значущість, актуальність, застосовність – оцінюється важливість, значність, затребуваність, можливість широкого застосування роботи.
3. Інформативність, закінченість – оцінюється, наскільки в роботі надано інформації для визначення її актуальності та повноти реалізації поставлених перед нею завдань.

4. Візуальне оформлення, стиль – оцінюється якість візуального оформлення: загальний візуальний стиль, дизайн елементів оформлення роботи.
5. Якість технічного виконання – оцінюється якість і складність технічного виконання, складність і обґрунтованість вибору використаних технологій.

ПРОФЕСІЙНЕ ВІДЕО-ПОРТФОЛІО

Професійне відео-портфоліо розробляється з метою популяризації робітничої професії.

Відео - портфоліо – це спосіб фіксування, накопичення й оцінки досягнень учнів (випускників) професійних (професійно-технічних) навчальних закладів. Призначено для відображення особистого досвіду, об'єктивного оцінювання його діяльності.

Функції відео - портфоліо:

- ✓ розвивальна, по відношенню до організації де навчається (навчався) учень професійно-технічного навчального закладу;
- ✓ демонстраційна, відео презентація досягнень, професійних навичок, компетентності за обраною спеціальністю;
- ✓ оцінно-стимулююча, відображає результативність особистої професійної діяльності.

Основні завдання відео-портфоліо:

- ✓ виявлення рівня професіоналізму учня (випускника) професійного (професійно-технічного) навчального закладу;
- ✓ рефлексія учнем (випускником) професійного (професійно-технічного) навчального закладу особистих професійних здобутків;
- ✓ налаштування учня на підвищення свого фахового рівня, подальшого працевлаштування.

Форми портфоліо: відео формат (avi; mpg , mov, swf, asf, mp4, wmv, Full HD)

Складові і зміст варіанту відео-портфоліо

Візитна картка.

1. Прізвище, ім'я, по батькові учня (випускника).
2. Спеціальність (чому саме її обрав).
3. Категорія, розряд.
4. Назва навчального закладу.

Професійні навички

1. Види навичок котрими володієш.
2. Відео частина, технологічного, виробничого процесу.
3. Презентація готового продукту, виробу(виробів).

Позапрофесійна діяльність.

1. Виступ учня (випускника) у різних конкурсах, змаганнях з професійної майстерності, олімпіадах, фестивалях.
2. Спортивна, волонтерська діяльність тощо.

Оформлення відео портфоліо

1. Зміст відео - портфоліо має містити повний перелік або частковий перелік матеріалів, згрупованих за визначеними складовими.
2. Загальний обсяг матеріалів відео-портфоліо 7 – 10 хв.
3. Основні вимоги до оформлення портфоліо:
 - ✓ структуризація відео матеріалів портфоліо;
 - ✓ логічність, лаконічність викладу відео матеріалу;
 - ✓ чітка якість зображення.