

Отже, завдяки досвіду поколінь і новітнім сучасним розробкам використання етичних та екологічних матеріалів людство робить крок вперед на шляху прогресу. На наш погляд, головне завдання сучасності – збереження екології і використання натуральних матеріалів у швейному виробництві є неймовірно важливим для збереження довкілля і здоров'я людей.

### Список використаних джерел

1. Альтернативні тканини: з яких матеріалів шують еко-одяг. URL: <https://burdastyle.ua/encyclopedia/gid-po-stylyu/trend/alternatyvni-tkanyny-z-yakuh-materialiv-shuyut-eko-odyag>
2. Веганська мода: 10 доступних еко-тканин. URL: <https://burdastyle.ua/encyclopedia/anatomiya-modeli/materialy/veganska-moda-10-dostupnyh-eko-tkanyn>
3. Григорович Л. Еко одяг: переваги, еко тканини і бренди. URL: [https://ukrlinen.com/uk/blog/post/10\\_eco?page\\_type=post](https://ukrlinen.com/uk/blog/post/10_eco?page_type=post)
4. Еко одяг: переваги, еко тканини і бренди. URL: [https://ukrlinen.com/uk/blog/post/10\\_eco?page\\_type=post](https://ukrlinen.com/uk/blog/post/10_eco?page_type=post)
5. 7 найпоширеніших в світі видів волокон і текстилю та їхній вуглецевий слід. URL: <https://devohome.com.ua/news/top-news/7-nyposhirenih-u-sviti-vudiv-volon-i-tekstilu-ta-ih-vuglecevyj-slid>

*Любов Тітова*

## WEPIK ЯК ЗАСІБ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ

Сьогоднішній світ характеризується неабияким зростанням інформаційного потоку та швидкістю змін у сфері комунікацій. Одним із головних трендів цього часу є візуалізація інформації – зростаюча популярність відео, графіки, інфографіки та інших форм візуального контенту, що надають змогу ефективніше та зрозуміліше передавати інформацію. У такому контексті, питання створення візуального контенту виникає як ніколи раніше [3].

Онлайн-платформи для створення візуального контенту стають важливим інструментом для комунікації, особливо у сфері освіти, науки та бізнесу. Вони дозволяють швидко та ефективно створювати ілюстрації, графіки, презентації та інші візуальні матеріали без необхідності цілеспрямованого навчання чи використання складних програмних засобів [2].

Однією з таких платформ, що дозволяє візуалізувати інформацію є Wepik (<https://wepik.com/>).

Wepik – це онлайн-платформа від компанії Freerik, що дозволяє створювати власні дизайни у сфері візуального контенту. Wepik є безкоштовним сервісом, який надає доступ як до шаблонів для створення

різноманітних медіапродуктів, контенту для соціальних мереж чи ведення бізнесу, освітніх навчальних матеріалів, так і включає ряд інструментів для роботи з фото, створення QR-кодів, взаємодії зі штучним інтелектом та організації власної активності у соціальних мережах [1]. *Wepik* доступний англійською та іспанською мовами, але має зручний інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволить користувачу з мінімальним знанням мови використовувати його у своїй діяльності.

Повертаючись до візуального контенту варто зазначити, що платформа надає доступ до ряду безкоштовних шаблонів для створення логотипів, візитівок, постерів, брошур, запрошень, відео й зображень для соціальних мереж, презентацій, календарів тощо.

Зауважимо, що *Wepik* пропонує ряд шаблонів для освітньої діяльності, зокрема робочі аркуші, сертифікати, плани уроків, планери, шкільні розклади, *storyboards* та закладинки. Проте, певні шаблони з інших розділів платформи, таких як: інфографіка, презентації, стрічки часу, діаграми тощо, доцільно також використовувати в освітніх цілях. При створенні контенту користувач може як скористатись готовим шаблоном, відредагувавши його відповідно до своїх потреб чи залишивши без змін, так і створити окремі види матеріалів «з нуля».

Характерною особливістю платформи *Wepik* є наявність інструментів на базі штучного інтелекту, що дозволяють генерувати зображення за допомогою текстового опису (рис. 1), презентації та короткі текстові повідомлення на задану тему, які можна використати при створенні візуального контенту.

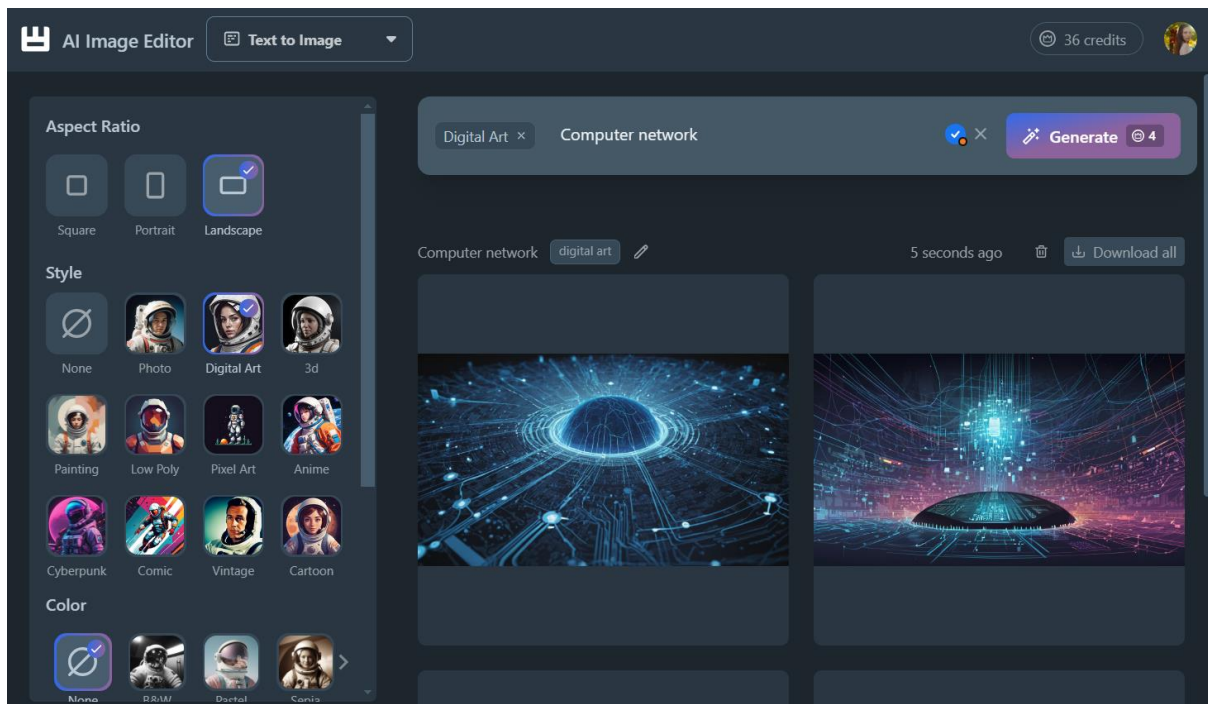


Рис. 1. Приклад зображень згенерованих на платформі *Wepik*

Для того, щоб згенерувати презентацію, необхідно обрати інструмент AI Presentation Maker, який є абсолютно безкоштовним, та почати роботу. Обов'язковим є введення теми презентації, а також користувач може обрати тон, в якому буде викладено інформацію (загальний, веселий, креативний, невимушений, професійний та формальний), мову, зокрема доступна і українська, кількість слайдів (від 6 до 20) та шаблон, яких доступно всього 6. Після цього можна згенерувати презентацію.

Після генерації користувач може відредагувати презентацію (рис. 2) її оформлення та елементи – текст та зображення.

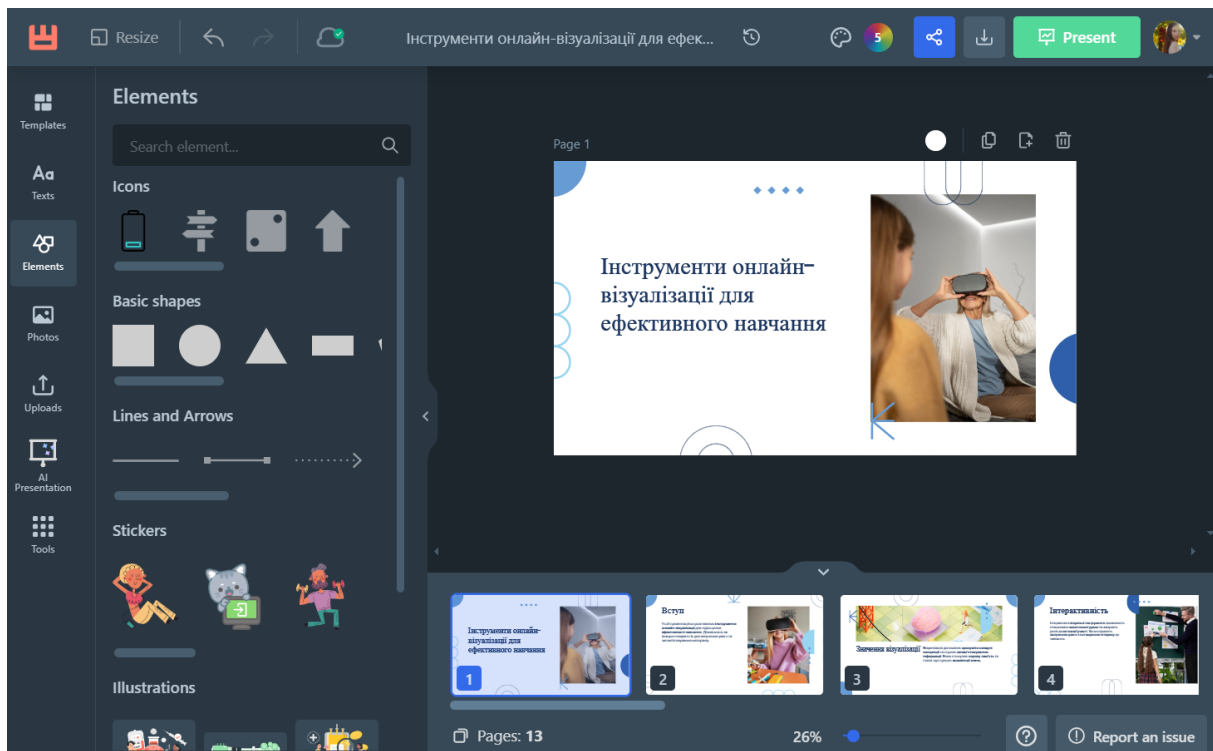


Рис. 2. Приклад презентації згенерованої на платформі Werik

Користувач може замінити додані зображення на стікери, ілюстрації чи графіку, що доступні безпосередньо на платформі або ж завантажити власні. Щодо тексту, то його теж можна відредагувати самостійно або ж скористатись штучним інтелектом для того, щоб згенерувати новий, перефразувати, скоротити, розширити чи змінити тон. Готову презентацію можна презентувати онлайн, завантажити у форматах PNG, JPEG чи PDF або поділитись нею у соціальних мережах, через посилання чи вбудувавши HTML-код на сайті чи у блозі.

Таким чином Werik є потужним інструментом для педагогів, науковців та бізнесменів, які ставлять перед собою завдання передачі інформації у візуальній формі. Вона дозволяє створювати яскраві та привабливі візуальні матеріали без попереднього навчання чи значних затрат часу. Платформа надає широкий функціонал для створення

візуального контенту, який може бути використаний зокрема і в навчальній діяльності. Застосування контенту створеного на платформі Wepik в освітньому процесі може сприяти підвищенню зацікавленості та зрозуміння навчального матеріалу здобувачами, покращенню якості засобів наочності викладанні, а також створенню інтерактивних матеріалів для залучення здобувачів до освітнього процесу.

#### Список використаних джерел

1. Creative Hand-drawn Zero Hunger Advocates Food Drive Instagram Story. *Free Graphic Design Editor & Online Templates / Wepik*. URL: <https://wepik.com/>.
2. Криворучко І. І. Корисні вебресурси для оформлення навчального контенту. *Наука. Освіта. Молодь* : матеріали XV Всеукр. наук. конф. студентів та молодих науковців, м. Умань, 25 травня 2022 р. Умань, 2022. С. 228–230. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14745>.
3. Медведєва М. О., Колмакова В. О., Коровнік І. С. Візуалізація навчального матеріалу: аналіз сучасних онлайн-сервісів. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Т. 2, № 41. С. 128–132. URL: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/41/2.25>.

*Любов Тітова,  
Олег Бербега*

### ІГРОВІ СИМУЛЯТОРИ У ФОРМУВАННІ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5–6 КЛАСІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Однією з компетентностей, що забезпечує повноцінне функціонування людини як індивіда у сучасному суспільстві, є інформаційно-цифрова компетентність. Ця компетентність передбачає впевнене та, водночас, безпечне використання можливостей інформаційного середовища, а також вміння працювати з новітніми цифровими технологіями. Задля забезпечення таких знань, вмінь та навичок варто починати формувати інформаційно-цифрову компетентність ще під час навчання, зокрема і у закладах загальної середньої освіти. Звичайно, найбільш повно інформаційно-цифрова компетентність розвивається саме під час навчання інформатики.

Вивчення інформатики у 5–6 класах передбачає знайомство учнів з основами алгоритмізації та програмування. Одним із засобів, який дозволить учням засвоїти основні концепції програмування, є впровадження технології гейміфікації, а саме використання ігрових симуляторів.

Технологія гейміфікації включає такі елементи, як динаміка,