

Рецензент: О.Б. Чарова, кандидат психологических наук, учитель – дефектолог КОУ ОО «Орловская общеобразовательная школа для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»

Цифровые образовательные ресурсы для обучения и развития школьников с нарушениями интеллекта: от теории к практике. Методическое пособие для педагогов и специалистов сопровождения / авторы – составители: Т.Н. Лисичкина, Т.Н. Бирюкова, О.В. Аржанникова, Л.А. Булгакова, О.В. Ермакова, В.И. Галкина, О.С. Монахова, М.В. Кожатова; под общ. ред. И.В. Грюнберг. – Орел: КОУ ОО «Орловская общеобразовательная школа для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья», 2026. – 62 с.

Методическое пособие разработано с целью оказания информационно-методической помощи в сфере применения цифровых образовательных ресурсов в учебно-воспитательном, коррекционно-развивающем процессе.

Издание является результатом обобщения опыта практического использования цифровых образовательных ресурсов педагогами Орловской общеобразовательной школы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, специалистами регионального Центра проектного развития. Авторами уделяется особое внимание принципам и подходам к цифровизации образования обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

В данном пособии представлен теоретический и практический материал, содержится перечень электронных образовательных платформ, сервисов, ассистентов, применение которых позволит педагогу повысить эффективность коррекционно-образовательной деятельности, дано описание алгоритмов работы пользователя.

Представленные материалы могут быть полезны педагогам общеобразовательных учреждений, в которых организовано инклюзивное обучение, специалистам, работающим с детьми школьного возраста, имеющими расстройства аутистического спектра, интеллектуальные нарушения

## Оглавление

|                                                                                                                                                   |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение.....                                                                                                                                     | 4  |
| Глава 1. Теоретические аспекты применения цифровых образовательных ресурсов в коррекционно-образовательном процессе.....                          | 5  |
| 1.1. Понятия и термины.....                                                                                                                       | 5  |
| 1.2. Характеристика цифровых образовательных ресурсов.....                                                                                        | 7  |
| 1.2.1. Цифровые платформы и сервисы.....                                                                                                          | 7  |
| 1.2.2. Цифровые ресурсы с искусственным интеллектом.....                                                                                          | 10 |
| 1.2.3. Верифицированный образовательный контент .....                                                                                             | 11 |
| 1.3. Принципы применения цифровых ресурсов в образовательной и коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими интеллектуальные нарушения..... | 13 |
| Глава 2. Методические рекомендации по применению цифровых образовательных ресурсов.....                                                           | 14 |
| 2.1. Платформа LearningApps                                                                                                                       | 14 |
| 2.2. Платформа Pinterest                                                                                                                          | 17 |
| 2.3. ИИ-ассистент «Обучай»                                                                                                                        | 20 |
| 2.4. Платформа Wordize                                                                                                                            | 24 |
| 2.5. Платформа Квестодел                                                                                                                          | 26 |
| 2.6. Платформа OnlineTest Pad                                                                                                                     | 30 |
| 2.7. Конструктор интерактивных образовательных ресурсов «Удоба»                                                                                   | 36 |
| 2.8. Голосовой помощник «Алиса»                                                                                                                   | 41 |
| 2.9. Нейросеть GigaChat                                                                                                                           | 44 |
| 2.10. Нейросеть «Полигоша»                                                                                                                        | 47 |
| 2.11. Проект «Киноуроки в школах России и мира»                                                                                                   | 54 |
| 2.12. Сайт развивающих игр «Мерсибо»                                                                                                              | 56 |
| Библиографический список                                                                                                                          | 60 |

## Введение

Последние десятилетия в России идет интенсивная модернизация системы образования детей с ограниченными возможностями здоровья. Большое внимание уделяется применению цифровых ресурсов в обучении детей с интеллектуальными нарушениями, что способствует повышению доступности и качества образования. Основным принципом обучения детей данной категории является наглядность, а цифровые средства усиливают возможности визуального и эмоционального восприятия.

Цели применения цифровых технологий:

- адаптация образовательного процесса к индивидуальным особенностям детей. Гибкость технологий позволяет изменять задания и упражнения в зависимости от уровня развития ребёнка;
- развитие познавательных и социальных навыков через игры, упражнения и задания, что способствует активному вовлечению в процесс обучения и развитию мотивации к учёбе;
- развитие коммуникативных навыков - визуальные и аудиоматериалы помогают детям лучше воспринимать и воспроизводить информацию, стимулируя коммуникативную активность.
- развитие эмоциональной сферы - аудиовизуальные материалы, включающие яркие образы, звуки и анимации создают положительный эмоциональный фон, что помогает детям преодолевать тревожность и стресс, возникающие в процессе обучения.

Использование цифровых ресурсов не заменяет традиционные формы взаимодействия с детьми, а лишь дополняет их.

Цифровые технологии являются эффективным инструментом коррекционно-развивающего обучения, повышают устойчивость внимания и уровень запоминания у школьников с нарушением интеллекта. Однако применение цифровых ресурсов требует их адаптации под когнитивные особенности обучающихся.

Предлагаемое пособие является обобщением опыта применения цифровых образовательных ресурсов педагогами Орловской общеобразовательной школы для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, регионального Центра проектного развития по внедрению и использованию цифровых Интернет-ресурсов для обеспечения единой коррекционной развивающей среды в образовательной организации и на дому у обучающихся.

Материалы пособия могут быть полезны специалистам коррекционных общеобразовательных учреждений для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, а также педагогам инклюзивных школ.

## **Глава 1. Теоретические аспекты применения цифровых образовательных ресурсов в коррекционно-образовательном процессе**

### **1.1. Понятия и термины**

В методическом пособии применяются следующие понятия и термины.

**Информационно-коммуникативные технологии** – совокупность методов, а также программно-технических средств, используемых для сбора, обработки, хранения и распространения информации [14].

**Искусственный интеллект** – комплекс технологий, которые позволяют компьютерам имитировать человеческие способности: учиться, рассуждать, понимать речь и самостоятельно принимать решения на основе накопленных данных [27]. В отличие от обычной программы, работающей по строго заданному алгоритму, искусственный интеллект способен самообучаться и находить способы решения задач, которые в него изначально не закладывались.

**ИКТ - компетентность педагога** - способность педагога использовать цифровые инструменты для решения коррекционных задач – от диагностики до оценки динамики развития ребенка.

**Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР)** - это совокупность материалов, представленных в электронном виде, предназначенных для поддержки и осуществления учебного процесса. Цифровые ресурсы имеют следующую структуру: *интернет – платформы и сервисы*, позволяющие педагогам создавать дидактические материалы, *контент* (содержание образования, представленное в различных форматах, включая текст, изображения, аудио-видеофайлы) и *интерактивные элементы* (тесты, задания, упражнения, способствующие вовлеченности обучающихся в образовательный процесс [29]. Цифровые образовательные ресурсы могут быть специально разработаны или адаптированы к потребностям обучающихся с нарушениями интеллекта, что позволит обеспечить максимальную коррекцию и компенсацию познавательных функций.

**LearningApps.org** - образовательная платформа, предназначенная для создания интерактивных учебных упражнений. Платформа используется в качестве конструктора заданий определённого формата и направленности, проведение викторин, кроссвордов и других видов интерактивного обучения [17].

**Pinterest** – интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий находить, создавать, сохранять и рекомендовать другим пользователям визуальный контент.

**Obuchai.com** – сервис для учителей по разработке рабочих листов, учебных материалов, структурированных планов урока с помощью ассистента с искусственным интеллектом [5].

**Wordize.app** – многофункциональный онлайн-сервис для работы с текстовыми документами и создания образовательного контента [1].

«**Квестодел**» - русскоязычный онлайн-конструктор для создания образовательных и развлекательных квестов [7].

«**Презентация Microsoft PowerPoint**» – цифровой продукт, который выполнен с помощью программного обеспечения Microsoft PowerPoint. Документ представляет собой слайд-шоу с возможностью добавления графических, текстовых материалов. Также поддерживается вставка аудио- и видеофайлов. Презентация - мощный инструмент для передачи информации с помощью визуальных и текстовых материалов. Она помогает сделать уроки интереснее и эффективнее [25].

«**Online Test Pad**» - многофункциональный российский сервис – конструктор для создания тестов, опросов, кроссвордов, логических игр и целых курсов дистанционного обучения [13].

«**Удоба**» — российский конструктор интерактивных образовательных ресурсов, разработанный отечественным программистом при поддержке Пермского государственного национального исследовательского университета [12].

«**Мерсибо**» - сайт развивающих игр, позволяющий проводить интерактивное обследование детей, вести речевые карты в электронном виде и создавать собственные дидактические материалы в «Студии Мерсибо» [23].

**Giga Chat** — это мультимодальная нейросеть со встроенным искусственным интеллектом. GigaChat выглядит как обычный чат, но вместо живого собеседника по ту сторону экрана находится чат-бот, обученный на огромном массиве информации — статьях из энциклопедий и СМИ, книгах, учебниках и так далее. Благодаря такому «образованию» нейросеть способна помочь с созданием и редактированием текстов, анализом информации, генерацией музыки и изображений, многими другими задачами.

«**Алиса**» - нейросеть от компании «Яндекс», которая распознает и выполняет голосовые команды. Умеет писать тексты, генерировать изображения по описанию, работать с файлами [19].

**Чат-бот в мессенджере МАХ** – автоматизированный программный документ (виртуальный собеседник), который позволяет пользователям получать услуги и информацию в текстовом интерфейсе приложения [9].

**Верифицированный образовательный контент** – материалы в цифровых библиотеках (например, «Госуслуги. Моя школа», «Киноуроки школы России»), проверенные экспертами на соответствие стандартам и точность данных.

**Рабочий лист** – в первоначальном значении – бумажный лист, на котором выполняется работа [26]. В образовательном процессе рабочий лист – дидактическое пособие на печатной основе, объединяющее материалы по теме урока или занятия. В основе пособия лежит структурированное графическое отображение заданий, которые обучающемуся необходимо выполнить для достижения учебной цели. Такой подход предполагает самостоятельность ученика с акцентом на структурировании и детализации учебного материала. Это позволяет ребёнку не только воспринимать информацию, но и эффективно объединять теоретические знания с практическими навыками, что важно для полного понимания пройденного материала.

Использование рабочих листов на уроках является эффективным инструментом педагогической практики, особенно важным при обучении детей с интеллектуальной недостаточностью. Рабочие листы позволяют учителю адаптировать учебный процесс под индивидуальные особенности каждого ученика, обеспечивая дифференцированный подход к обучению. Они помогают развивать когнитивные способности учащихся, стимулируют познавательную активность и способствуют формированию необходимых учебных навыков.

## **1.2. Характеристика цифровых образовательных ресурсов**

### **1.2.1. Цифровые платформы и сервисы**

Цифровые образовательные платформы необходимы педагогу как для более эффективной организации учебного процесса, так и для индивидуализации обучения. Они позволяют использовать цифровые инструменты, которые способствуют созданию персонализированных образовательных материалов, отслеживанию прогресса учащихся и своевременной корректировке учебного процесса. Платформы помогают педагогам создавать учебные материалы и управлять ими. К цифровым образовательным платформам можно отнести ресурсы, которые имеют

собственные сайты с возможностью разработки интерактивного контента, такие, как: LearningApps, «Удоба», Wordize, Квестодел, OnlineTestPad.

*LearningApps.org* является бесплатным сервисом для поддержки обучения и процесса преподавания. Данный сервис – это конструктор для создания интерактивных упражнений для освоения предметов учебного плана и коррекционных курсов. Онлайн-сервис позволяет создавать собственные упражнения, задания, приложения, сохранять их в различных форматах, использовать готовые модули из библиотеки, свободно обмениваться информацией между пользователями, создавать классы и организовывать работу обучающихся. [15]

Каждый учитель может использовать определенный модуль для решения конкретных задач в своей предметной области для закрепления теоретических и практических знаний, их проверки, а также для активизации и коррекции познавательной деятельности обучающихся. Сервис имеет видимые преимущества:

- задания можно создавать и редактировать в режиме онлайн, используя различные шаблоны;
- применение всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий;
- готовые упражнения легко использовать и при работе оффлайн [17].

*Wordize* - это приложение для создания головоломок-филвордов. Филворд представляет собой сетку букв, среди которых спрятаны слова, заданные заранее. Игроки ищут эти слова, перемещаясь горизонтально, вертикально или диагонально по сетке [1].

Работа на Wordize по созданию филвордов онлайн направлена на облегчение процесса разработки интерактивных заданий. Филворды представляют собой головоломки, где нужно найти спрятанные слова внутри сетки букв. Задания такого типа можно активно использовать в образовательной практике для улучшения словарного запаса, развития зрительной памяти, внимания.

Цифровой сервис «*Квестодел*» представляет собой онлайн-конструктор для создания разнообразных образовательных квестов, головоломок, ребусов и кроссвордов с разной степенью сложности. Его основная задача — автоматизировать процесс подготовки интерактивных заданий, что значительно сокращает время, необходимое учителю для формирования учебного материала, и позволяет быстро создавать учебные проекты, как для классных занятий, так и для внеклассных мероприятий.

Платформа оснащена широким набором виджетов — интерактивных элементов, которые добавляются в квест для создания динамичного и интересного пользовательского опыта.

Одно из ключевых преимуществ «Квестодела» — наличие готовых шаблонов, обеспечивающих шаблонную структуру популярных форматов учебных заданий, таких как «угадай слово», «соединить элементы», «логические цепочки» и другие. Это облегчает процесс создания квестов, минимизируя необходимость проектирования с нуля и позволяя педагогам концентрироваться на содержательной части урока, а не на технической стороне оформления. Шаблоны можно модифицировать в зависимости от методических целей и индивидуальных особенностей класса.

Кроме того, сервис реализует функцию моментальной генерации готовых заданий для последующей печати. Это позволяет использовать квесты, как в электронном виде, так и в традиционной офлайн-среде.

«Квестодел» выступает универсальным конструктором, который поддерживает как офлайн, так и онлайн форматы работы, обеспечивая педагогам инструменты для создания разнопланового и привлекательного учебного материала. Активное участие в интерактивных заданиях квестов способствует повышению мотивации к обучению. Квесты создают игровую ситуацию, которая вовлекает ребёнка в учебный процесс с интересом и желанием добиться результата, что положительно влияет на качество усвоения учебного материала.

К тому же, квесты помогают формировать у обучающихся навыки сотрудничества и взаимодействия, поскольку многие задания рассчитаны на работу в группе или требуют обсуждения и совместного решения задач. Подобная деятельность развивает коммуникабельность, умение работать в коллективе, что соответствует личностным результатам, сформулированным в ФГОС образования обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

Таким образом, внедрение квестов в образовательный процесс представляет собой перспективное направление, способствующее развитию критического мышления, творческих способностей и мотивации к учёбе.

*OnlineTest Pad.* Одна из популярных технических платформ для работы с обучающимися - веб-сервис «OnlineTest Pad».

Для работы с детьми, имеющими интеллектуальные нарушения, можно использовать интерактивные платформы, так как это помогает улучшить восприятие информации, повысить мотивацию и развить познавательные, коммуникативные и социальные навыки. В результате работы с интерактивными платформами у детей, имеющих нарушения развития



улучшается восприятие информации, стимулируется коммуникативная сфера, снижаются тревожность и стресс, возникающие в процессе обучения. Также использование интерактивных заданий позволяет каждому ребёнку выполнять задания в том темпе, который для него более привычен.

Отечественный конструктор интерактивных образовательных ресурсов «Удоба» - это платформа, разработанная в России при поддержке Пермского государственного национального исследовательского университета. Сервис предлагает десятки шаблонов для создания интерактивного цифрового обучающего и коррекционно-развивающего контента [5].

### **1.2.2. Цифровые ресурсы с искусственным интеллектом**

Для работы учителя существуют платформы с инструментами на основе искусственного интеллекта (ИИ), которые помогают в создании учебных материалов, планировании уроков, генерации идей для занятий и визуализации контента, это голосовой помощник Алиса, GigaChat, ассистент с искусственным интеллектом «Obuchai», чат-бот в мессенджерах «Полигоша».

Алиса — голосовой помощник, представляющий собой систему, которая выполняет различные функции, взаимодействуя с пользователями [19].

Некоторые функции Алисы:

- поиск информации — помогает находить ответы на вопросы;
- помощь в учёбе — может быстро решать математические примеры, проверять правописание слов;
- развлечения и отдых — Алиса может предложить развлечения: от игры в «города» до шуток и музыкальных подборок, что актуально для внеурочной деятельности;
- личные помощники — организация расписания: поставить будильник, напомнить о важной встрече или записать дела на день.

Умный помощник обладает определенными навыками — это специальные программы, которые расширяют стандартные возможности Алисы. Они запускаются по голосовой или текстовой команде.

«Обучай» - это русскоязычный ИИ-ассистент для учителей, который помогает разрабатывать рабочие листы и учебные материалы. Бот также оказывает помощь в подборе типов заданий, формулировках содержания, адаптации уровня сложности к возможностям учеников [5].

«Полигоша» — это российский ресурс со встроенной нейросетью GigaChat GPT, доступный на сайте Полигоша AI (<https://polygosha.ru>). Чат-бот нейросети доступен в МАХ. «Полигоша» дает учителю возможность генерировать основные учебно – методические материалы, такие, как изображения,

презентации, загадки и викторины, контрольно – измерительные материалы (тесты). Бесплатно можно сделать 10 запросов в день, полный функционал доступен за отдельную плату.

Ассистент сможет ответить на любой запрос: написать текст, пост для социальной сети, реферат; решить математическую задачу; написать программный код на любом языке; ответить на вопрос по картинке или прочитать текст; создать голосование (викторину); проанализировать документ.

GigaChat («Гигачат» в русскоязычной транскрипции) — нейросеть от «Сбера», созданная специально для русскоязычных пользователей. Возможности GigaChat:

- создание и редактирование текстов. Нейросеть может написать статью, рассказ, стихи, отредактировать текст.

- решение задач. Например, GigaChat может решить математическое уравнение.

- сервис может составить расписание дня, найти рецепт блюда, порекомендовать фильм или книгу.

- генерация изображений. Нейросеть может создать картинку по текстовому запросу.

- пересказ видео. GigaChat умеет разбирать и пересказывать видео из Rutube и «VK Видео».

- генерация мультимедиа. Сервис способен сочинить песню, создать подкаст или презентацию на интересующую тему и даже придумать сказку [28].

### **1.2.3. Верифицированный образовательный контент**

Верифицированный контент для работы учителя — это цифровые образовательные ресурсы, которые прошли проверку на соответствие государственным стандартам, нормативным требованиям и научной обоснованности. Такой контент гарантирует соответствие современным требованиям образовательных программ.

Верифицированный контент может быть представлен в различных форматах и платформах, включая учебные порталы, приложения и веб-сайты. К данной категории можно отнести Проект «Киноуроки в школах России» и платформу «Мерсибо».

*Проект «Киноуроки в школах России»* нужен для создания инновационной системы воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе нравственных ценностей. Он реализуется с 2014 года и предполагает создание киноуроков — детских короткометражных

художественных фильмов воспитательного назначения, и методических пособий к ним.

Методика проведения киноуроков опирается на принципы эмоционального вовлечения и рефлексивного диалога, что позволяет использовать кино, как средство воспитания нравственных и социальных качеств у школьников. В основе методических пособий лежит специально разработанный сценарно-художественный материал, раскрывающий одну ключевую нравственную тему в каждом фильме, который становится отправной точкой для дальнейшей педагогической работы. Учителя получают подробные рекомендации по подготовке и организации урока, включающие методы активного слушания, группового обсуждения и анализа жизненных ситуаций, показанных в фильме.

В частности, методические комплексы содержат подробные планы занятий для различных возрастных групп, адаптированные под особенности разных классов. Для младших школьников акцент делается на формировании базового понимания социальных ценностей, таких как коллективизм, через обсуждение поведения персонажей и сопоставление с собственным опытом. Для старших учеников приоритетной темой становится развитие осознания личностных подвигов и духовного самосовершенствования, что требует более глубокого философского осмысления и дискуссий.

*Платформа «Мерсибо»* представляет собой образовательную онлайн-платформу, включающую разнообразные игры и интерактивные задания, направленные на развитие познавательных способностей ребёнка. Основные направления, которым способствует использование платформы:

- развитие когнитивных функций. Игры помогают развивать внимание, память, мышление, восприятие и воображение. Ребёнок учится анализировать ситуацию, решать поставленные задачи и принимать решения;
- формирование базовых учебных навыков. Дети осваивают буквы, цифры, формы предметов, цвета, учатся считать, читать и писать, постепенно готовясь к школе;
- воспитание эмоционального интеллекта. Интерактивные занятия способствуют развитию эмпатии, самоконтроля и позитивному взаимодействию с окружающими людьми;
- подготовка к социальной адаптации. Ребёнок знакомится с нормами поведения, правилами вежливости и сотрудничества, приобретает опыт взаимодействия в коллективе сверстников.

Платформа «Мерсибо» помогает решать важные образовательные задачи в игровой форме, делая процесс развития ребёнка приятным и эффективным.

Основные цели и задачи платформы:

1. Обучение основам математики и грамоты: интерактивные игры помогают детям осваивать счёт, буквы, звуки, развитие речи и письмо.
2. Развитие мелкой моторики: упражнения и игры направлены на тренировку пальцев рук, что способствует улучшению координации движений и подготовки руки к письму.
3. Формирование эмоционального интеллекта: дети учатся распознавать эмоции окружающих, выражать собственные чувства и общаться друг с другом конструктивно.
4. Развитие познавательных способностей: формирование внимания, памяти, воображения, логического мышления и творческих навыков.
5. Помощь родителям и педагогам: платформа облегчает подготовку уроков, предлагая готовые сценарии занятий, дидактические материалы и советы профессионалов.

### **1.3. Принципы применения цифровых ресурсов в образовательной и коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими интеллектуальные нарушения**

Применение цифровых образовательных ресурсов в коррекционно-образовательном процессе – это не просто замена бумажных пособий электронными. Это мощный инструмент, который позволяет адаптировать среду под особые образовательные потребности ребенка, имеющего ограниченные возможности здоровья.

Существуют ключевые принципы, на которых строится эффективная коррекционно-развивающая работа с использованием ЦОР.

**Принцип адаптивности и индивидуализации.** Цифровые ресурсы позволяют гибко настраивать процесс под возможности конкретного ученика. Ребенок может проходить задание столько раз, сколько нужно, без спешки. Уровень сложности изменяется автоматически в зависимости от успешности выполнения.

**Принцип интерактивности.** В отличие от книги цифровые образовательные ресурсы обеспечивают обратную связь в реальном времени. Если ребенок совершает ошибку, программа сразу дает сигнал (звуковой или визуальный). Это формирует механизмы самоконтроля и позволяет корректировать действия «здесь и сейчас».

**Принцип полисенсорного воздействия.** Для детей с нарушением интеллекта крайне важна опора на несколько каналов восприятия: зрительный (яркие, но не перегруженные анимации), слуховой (озвучка инструкций, звуковое поощрение), тактильный (вибрация при нажатии, работа с интерактивной доской). Сочетание этих стимулов помогает создать более устойчивый «образ» изучаемого понятия.

**Принцип психологической комфортности и мотивации.** Игровая форма снижает уровень тревожности, который часто возникает у детей с интеллектуальной недостаточностью при работе с педагогом. В компьютерной игре ребенок – активный участник, а не просто объект обучения. Программы строятся так, чтобы ребенок обязательно дошел до положительного финала, что важно для повышения самооценки.

**Принцип коррекционной направленности.** Цифровые образовательные ресурсы решают специфические задачи: развитие высших психических функций (внимание, память, мышление), коррекция речевых нарушений (визуализация артикуляции, работа с темпом речи), развитие мелкой моторики и зрительно-моторной координации.

При работе с цифровыми образовательными ресурсами необходимо соблюдать временной регламент (длительность не более 20 минут), сочетаемость (дополнение к живому общению и предметной деятельности), отсутствие агрессивных цветовых схем и резких звуков, которые могут спровоцировать переутомление ребенка.

## **Глава 2. Методические рекомендации по применению цифровых образовательных ресурсов**

### **2.1. Платформа LearningApps (<https://learningapps.org>).**

Для регистрации на платформе необходимо нажать кнопку «Вход», затем создать новый аккаунт, введя имя пользователя, адрес электронной почты, придумать пароль. [24]

После регистрации в верхнем углу экрана открываются четыре вкладки – «упражнения», «новое упражнение», «Создай коллекцию» и «мои упражнения». Там же есть поиск с готовыми шаблонами упражнений.

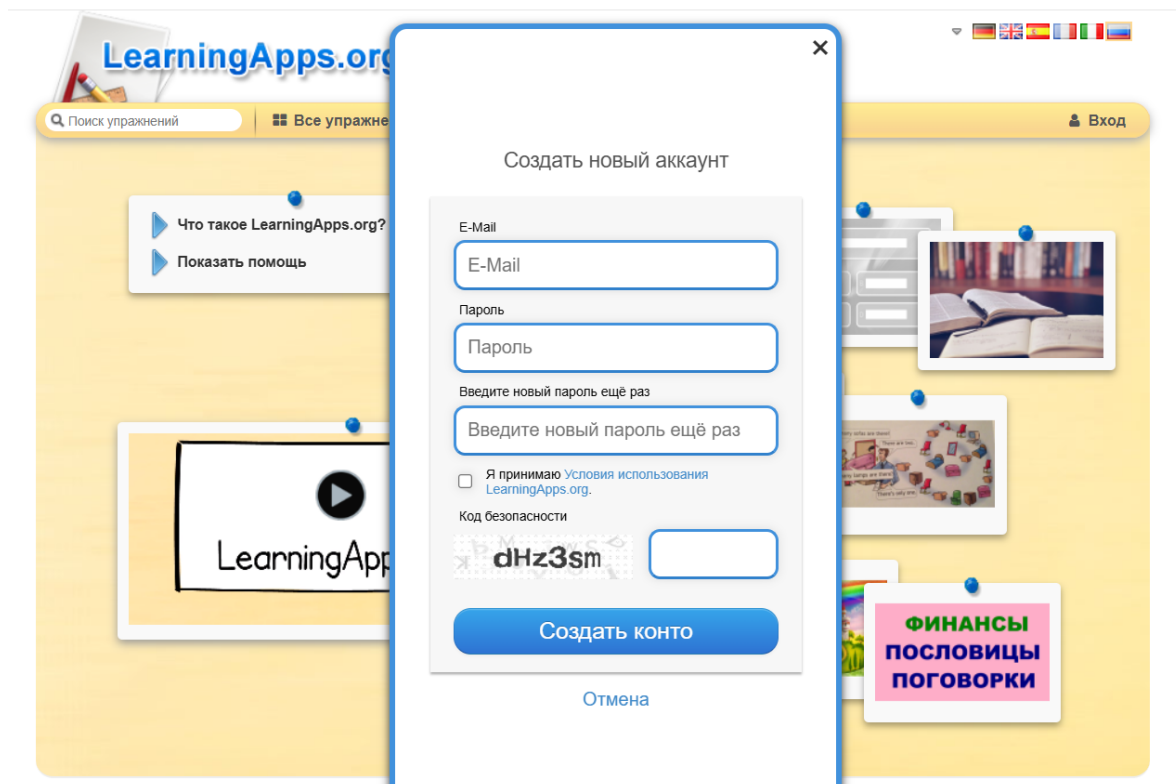


Рисунок 1. Регистрация на платформе LearningApps

При нажатии на вкладку «Все упражнения», откроются те упражнения, которые загружены на сайт и готовы к использованию. Они разделены по разным категориям –

в соответствии с учебным предметом. Здесь же в правом верхнем углу есть кнопка «Классы», где можно выбрать необходимый уровень образования (для начинающих, начальные классы, средняя школа, старшие классы и даже профессиональное образование). Кнопка слева «Медиа», позволяет определить тип контента: через изображение, через аудио, через видео.

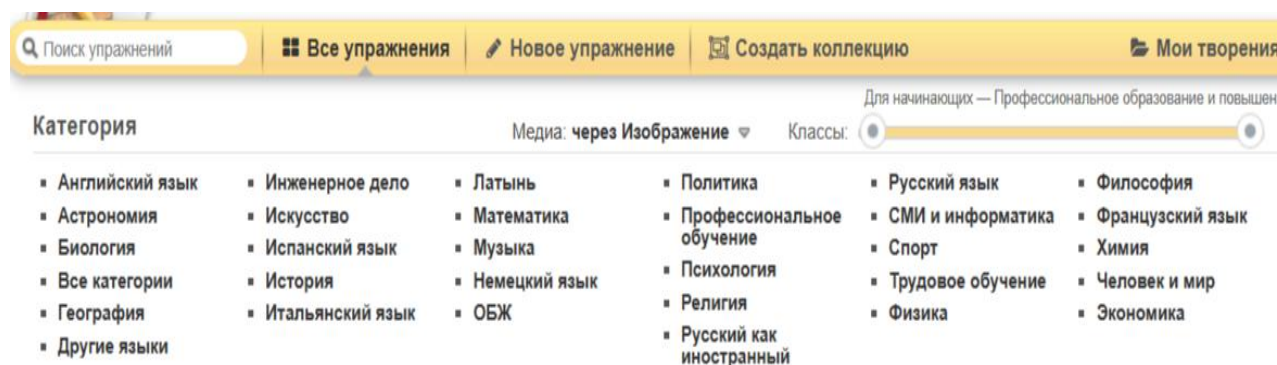


Рисунок 2. Выбор упражнения

Во вкладке «Новое упражнение», есть необходимый инвентарь – шаблоны упражнений, на основе которых пользователь имеет возможность создать свое неповторимое задание.

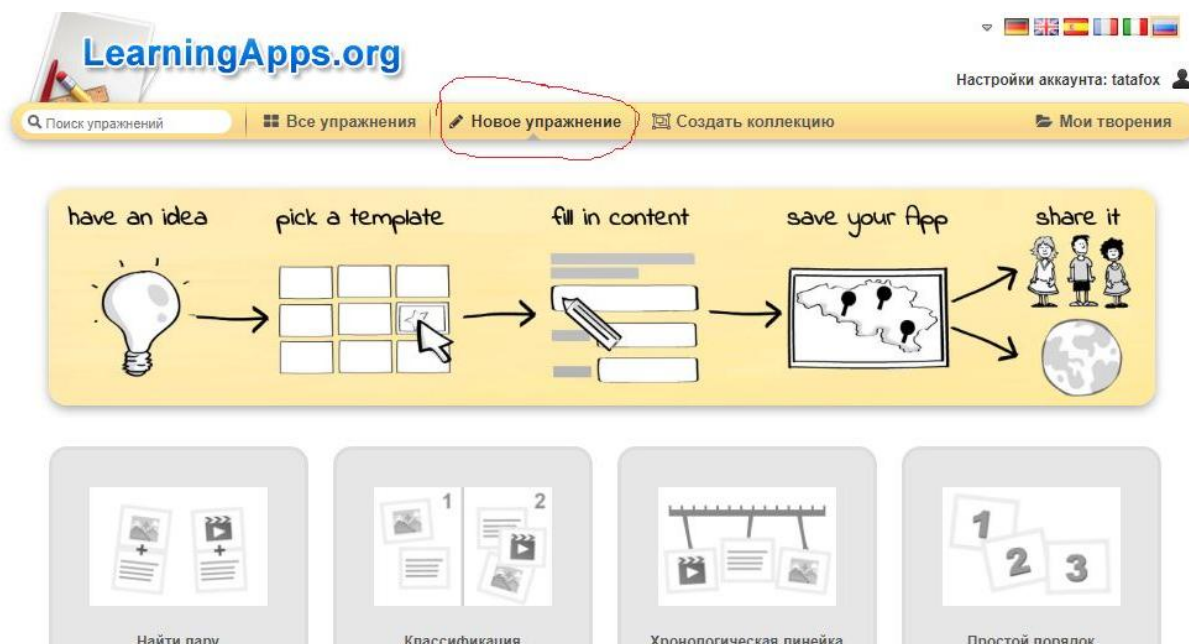


Рисунок3. Создание упражнений

Во вкладке «Создать коллекцию» будут видны классы, которые можно создать, там размещаются задания для учащихся, используемые как на уроке, так и в домашнем задании.

Например, чтобы создать упражнение, необходимо пройти следующие шаги.

1. Выбрать нужный шаблон из предложенных (классификация, сортировка картинок и так далее).
2. Ознакомиться с примерами подобного задания и нажать кнопку «Создать новое упражнение».
3. Придумать название упражнения и описать его ход.
4. Добавить необходимые изображения и медиафайлы, заполнить предлагаемые поля по инструкции.
5. После чего осуществить предварительный просмотр и нажать кнопку «Сохранить».

Во вкладке «Мои упражнения / мои творения» сохраняются созданные упражнения, которые можно распределять по папкам (по предметам).

В онлайн-приложении LearningApps имеются следующие инструменты, позволяющие преподавателю готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио/видеоматериалы, а также дистанционно общаться с учащимися младшего школьного возраста:

- Pinboard («Доска объявлений») – приложение для размещения мультимедийного контента (текстовые заметки, картинки, аудио, видео) с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске;
- аудио/видео контент – приложение, позволяющее не только загружать аудио/видеофайлы, но встраивать их в приложения. Можно также добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра;
- календарь для составления расписания в виде таблицы;
- сетка приложений – приложение для создания коллекции из нескольких упражнений, чтобы поделиться с другими пользователями;
- чат для общения в сети, возможность организации групповой работы в сервисе.

Образовательная платформа является отличным помощником для учителя в организации урочной или внеурочной деятельности.

## 2.2. Платформа Pinterest (<https://ru.pinterest.com>).

Одним из вариантов работы с платформой *Pinterest* является возможность создания рабочего листа. Рассмотрим пошаговую технологию создания рабочего листа с помощью данной платформы.

1. Создание контента. Необходимо создать привлекательные и информативные изображения. Для этого нужно зарегистрироваться на сайте, заполнить поля «Логин», «Пароль». Затем выбрать кнопку «Создать» - «пин» и загрузить в систему нужные файлы, которые могут содержать необходимую информацию. Следует отметить, что система позволяет использовать и уже готовые идеи других пользователей.

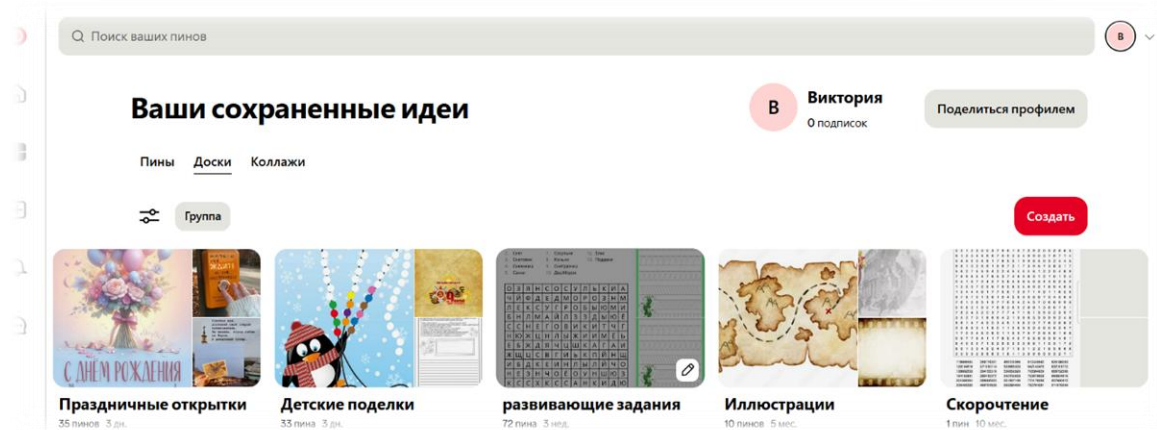


Рисунок 4. Личный кабинет в *Pinterest*.



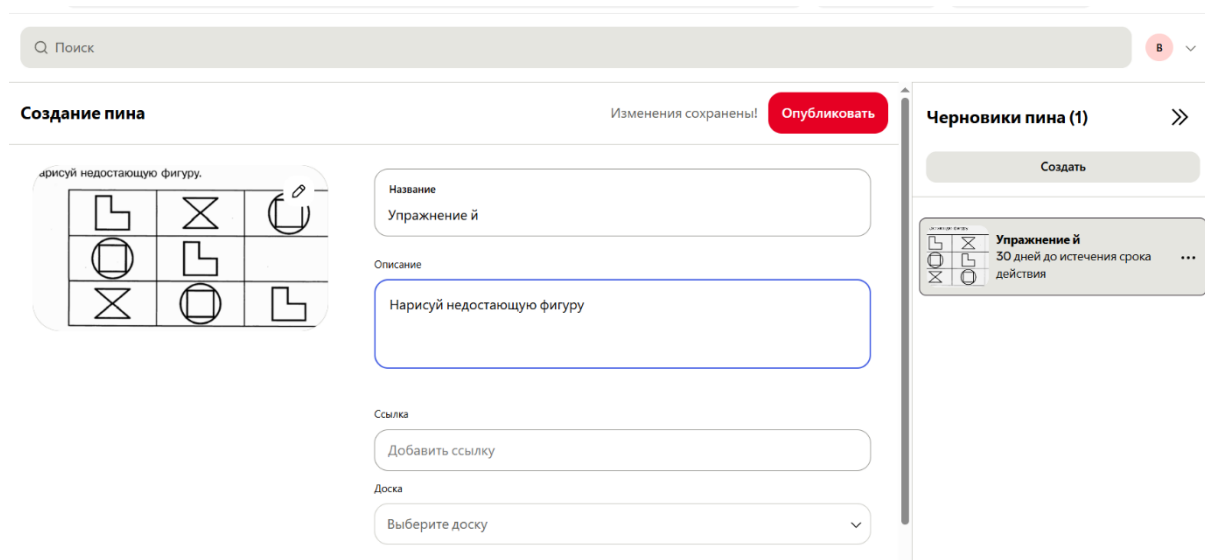


Рисунок 5. Создание контента (пина).

2. После загрузки изображений выбираем раздел «Создать» - «Коллаж». Для этого необходимо иметь представление, как будет выглядеть рабочий лист: продумать содержание рабочего листа и его наполнение. Пользователю доступна область редактирования, чтобы иметь возможность изменить порядок элементов.

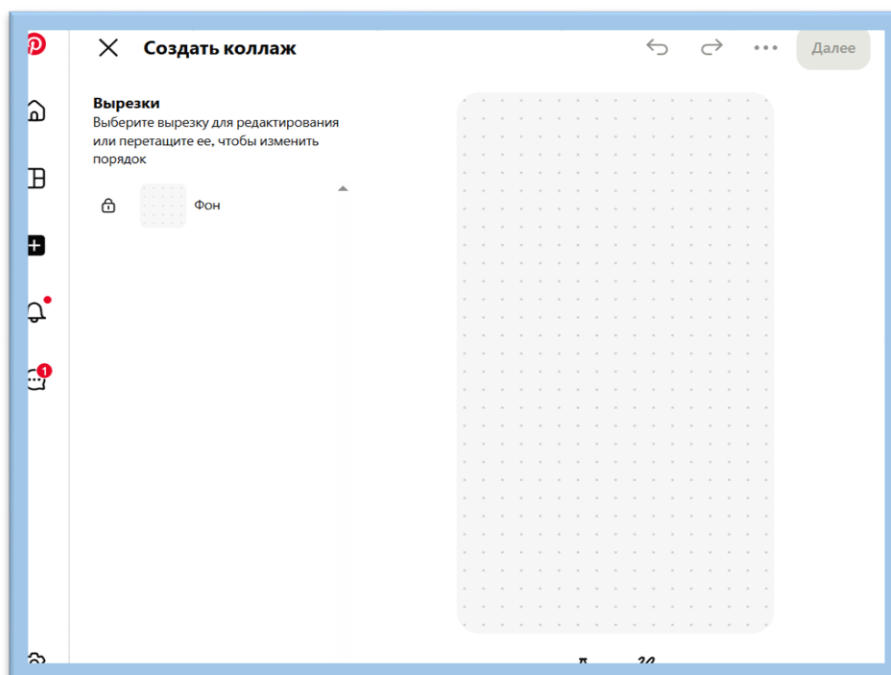


Рисунок 6. Создание коллажа

3. В открывшейся доске справа необходимо разместить варианты заданий, которые будут в рабочем листе - выбрать задания из собственной галереи или использовать идеи других пользователей.

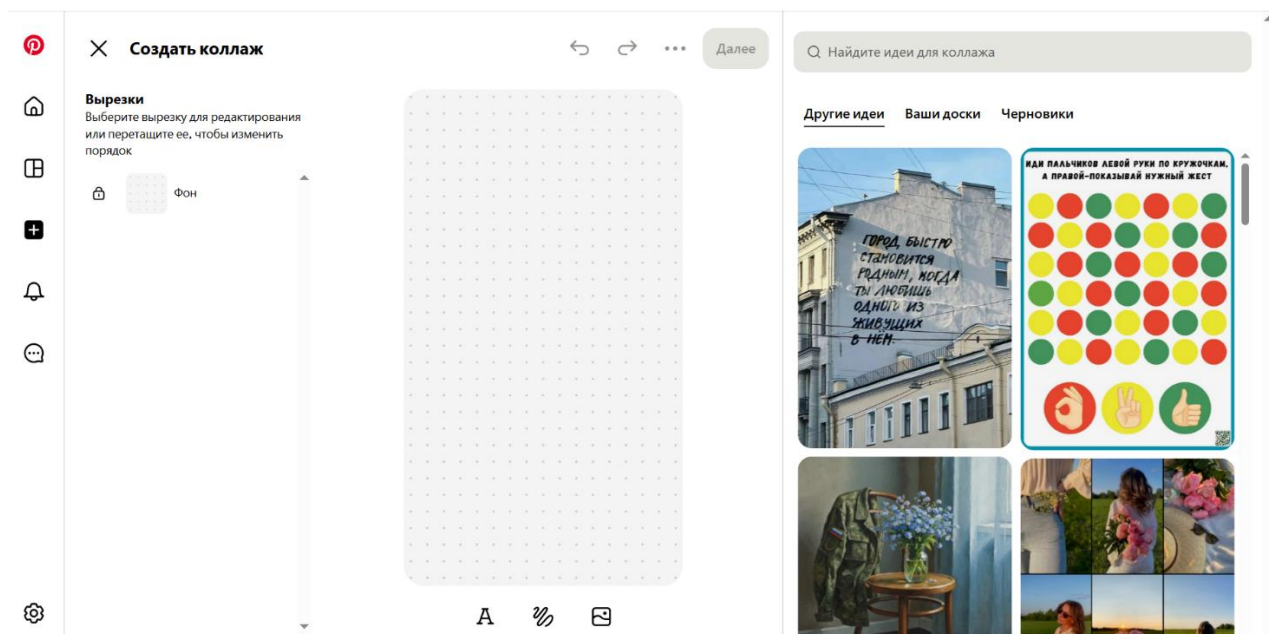


Рисунок 7. Формат «Коллаж»

Сервис даёт возможность использовать как готовые задания, так и собранные из разных объектов, полученные при редактировании имеющихся в галерее картинок/фотографий.

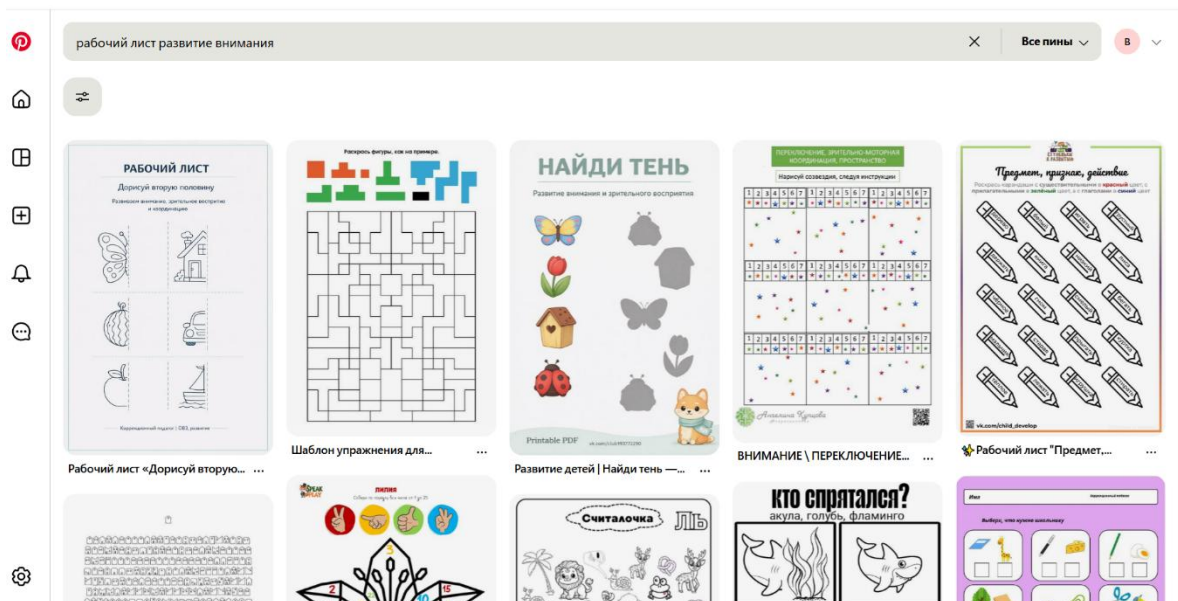


Рисунок 8. Выбор контента для рабочего листа

4. Загрузка и публикация. Следует загрузить рабочий лист на доску в Pinterest. Созданный рабочий лист можно скачивать, делиться с другими пользователями, рекомендовать в социальных сетях.

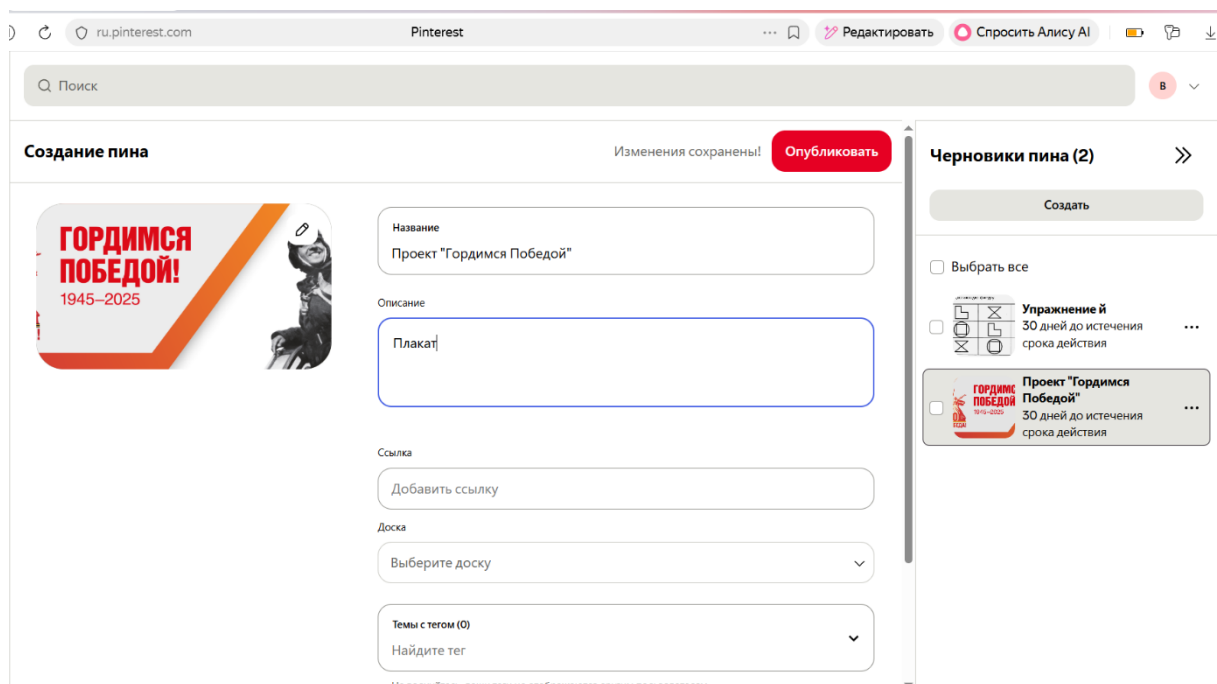


Рисунок 9. Загрузка рабочего листа

### 2.3. ИИ-ассистент «Обучай» (<https://obuchai.com/>)

На базе платформы «Обучай» можно создавать два основных типа контента:

1. Рабочие листы с заданиями (32 типа - от тестов и кроссвордов до раскрасок и лабиринтов);
2. Учебные материалы (конспекты с таблицами, схемами, опорными пунктами). Материалы генерируются с помощью ИИ - ассистента.

Технология создания рабочего листа в сервисе «Обучай.ru» включает несколько этапов, позволяющих подготовить интерактивные задания для учеников.

1. Подготовка материалов. Необходимо определить тему урока, цели занятия и подготовить теоретический материал, упражнения и тесты, соответствующие учебной программе.

2. Регистрация и вход в систему. Для этого необходимо перейти на сайт [www.obuchai.com](http://www.obuchai.com) для создания личного кабинета преподавателя.

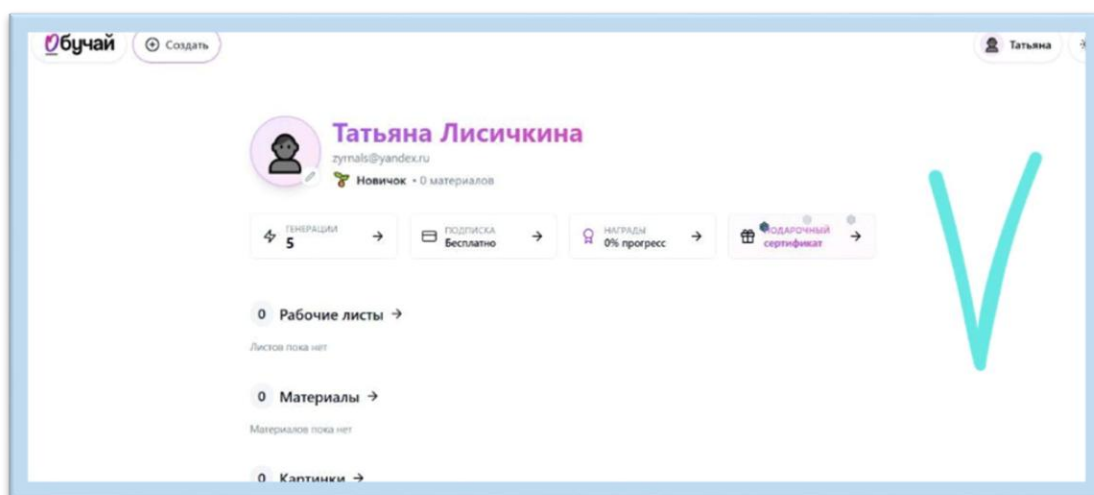


Рисунок 10. Регистрация в системе

3. Создание нового рабочего листа. Следует зайти в раздел «Создать рабочий лист», указать название и класс, для которого предназначен материал.

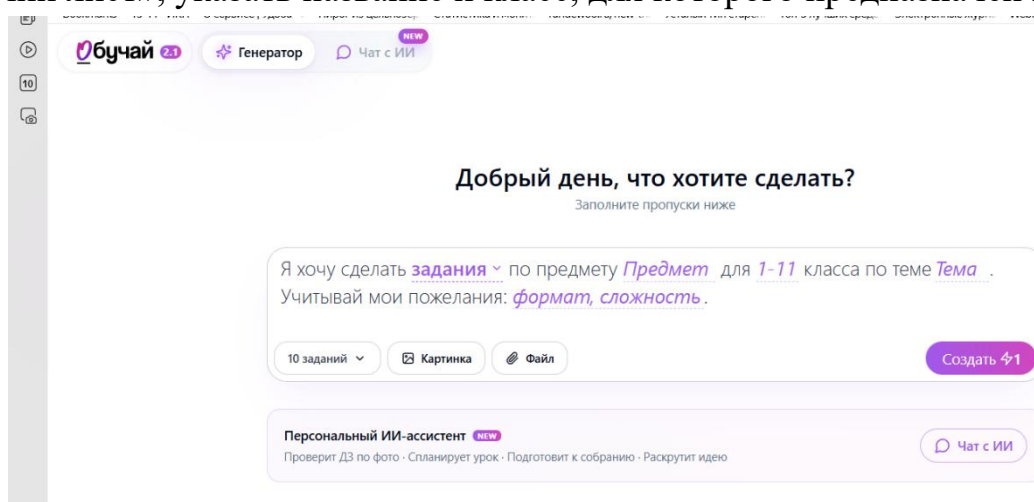


Рисунок 11. Начало работы

4. Добавление содержания. Необходимо заполнить разделы: вводная часть, основной учебный материал, практические задания, итоговый тест. Можно использовать возможности редактора для вставки изображений, таблиц, формул и мультимедийных элементов.

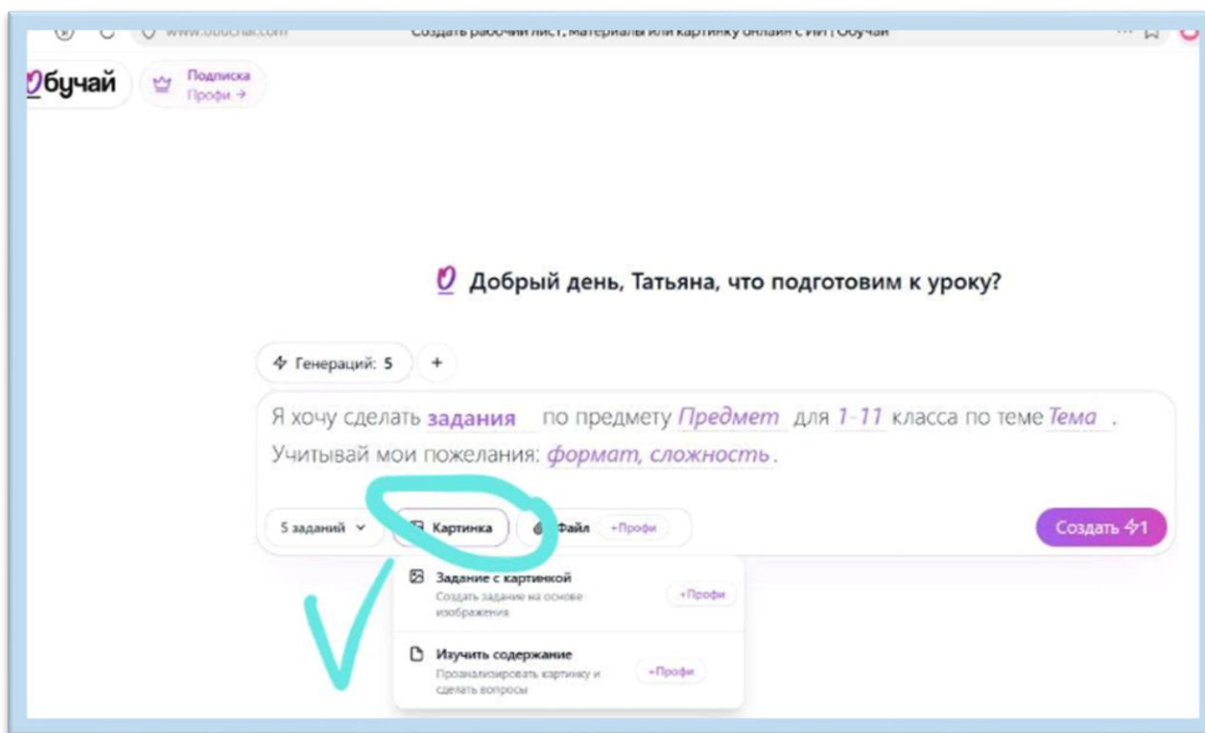


Рисунок 12. Добавление содержания

5. Настройка форматов заданий. Следует выбрать вид упражнений (правильный ответ, заполнение пропусков, сопоставление, решение задач, другое).

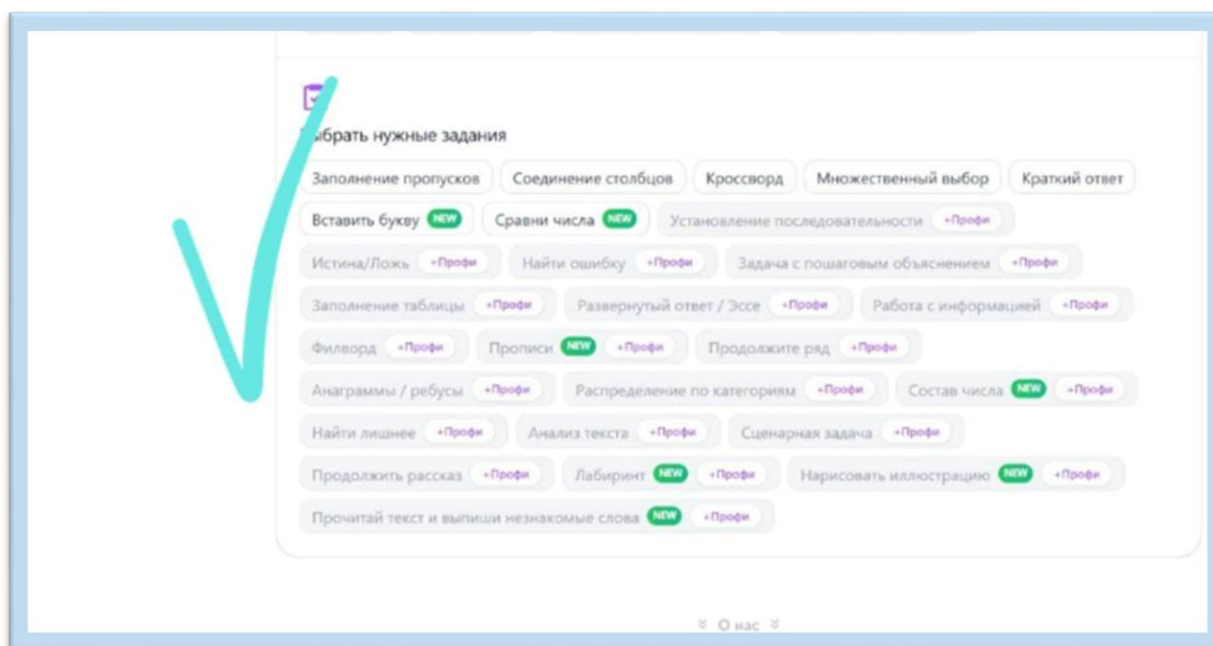


Рисунок 13. Выбор формата заданий

6. Предварительное тестирование. Следует проверить созданный рабочий лист и отредактировать при необходимости.

**Обучай** **Рабочий лист по предмету: Психология**  
 Имя: \_\_\_\_\_ Класс: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_

---

**1**

Соедините стрелочки из левой колонки (что требует внимания) с правой колонкой (почему нужно внимание):

|                 |                                  |
|-----------------|----------------------------------|
| Переклад дерева | Чтобы не потерять место в тексте |
| Чтение книги    | Чтобы не разбить игрушки         |
| Игра в мяч      | Чтобы линии были ровными         |
| Уборка комнаты  | Чтобы не врезаться в другие      |
| Рисование       | Чтобы не попасть под машину      |

---

**2**

Заполните пропуски в тексте подходящими словами из списка ниже. Слова: 'внимание', 'сосредоточиться', 'наблюдать', 'ошибки', 'быстро'.

Чтобы хорошо учиться, нужно уметь \_\_\_\_\_. Внимание помогает \_\_\_\_\_ за окружающим миром. Если не \_\_\_\_\_, можно допустить \_\_\_\_\_ и не успеть сделать задание \_\_\_\_\_.

---

**3**

Заполните пропуски в игровом тексте о супергерое Внимании словами из списка: сосредоточиться, наблюдать, замечать, проверять, внимание.

Супергерой Внимания учит: чтобы не пропустить сокровище, нужно \_\_\_\_\_ за картой. Всегда \_\_\_\_\_ мелкие знаки. Перед прыжком \_\_\_\_\_ верёвку. Главное - \_\_\_\_\_ на цели. Развивай \_\_\_\_\_ и побеждай!

Удачи в выполнении заданий!

Рисунок 14. Редактирование рабочего листа

7. Сохранение и публикация. Для этого следует нажать кнопку «Сохранить» и применять готовый рабочий лист.

Рабочий лист можно скачать или опубликовать, сделав его доступным для общего пользования.

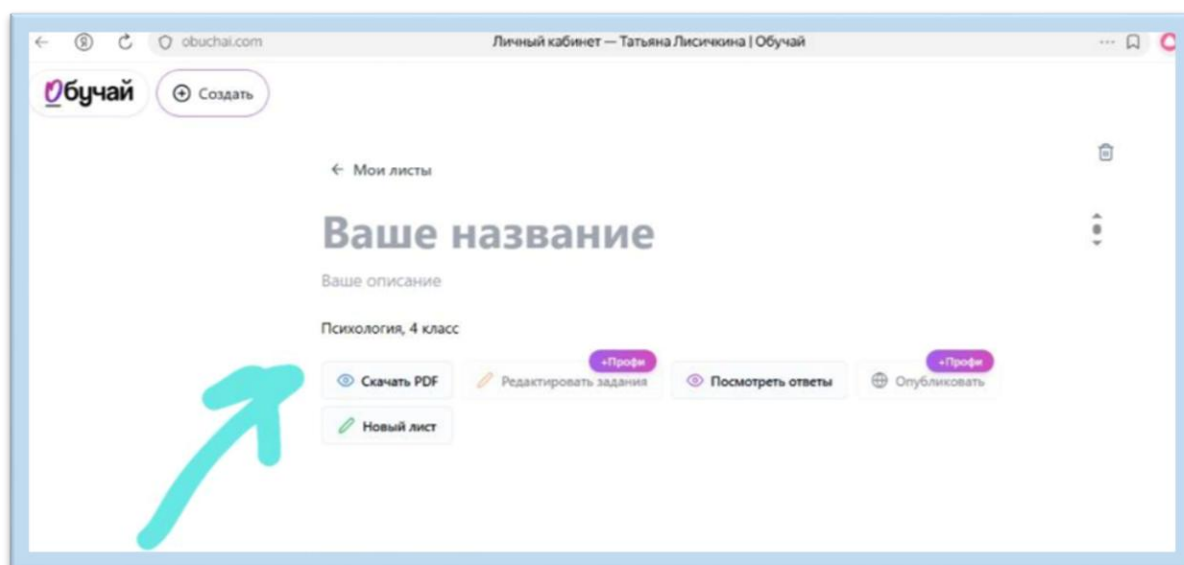


Рисунок 15. Возможность скачивания рабочего листа

Таким образом, создание рабочего листа на платформе «Обучай.ру» позволяет обеспечить структурированное обучение, повысить интерес учеников к предмету и облегчить контроль качества усвоенных знаний.

## 2.4. Платформа Wordize (<https://www.wordize.com/>)

Рассмотрим алгоритм создания филвордов на платформе wordize.com.

1. Следует открыть раздел «Поиск слов».

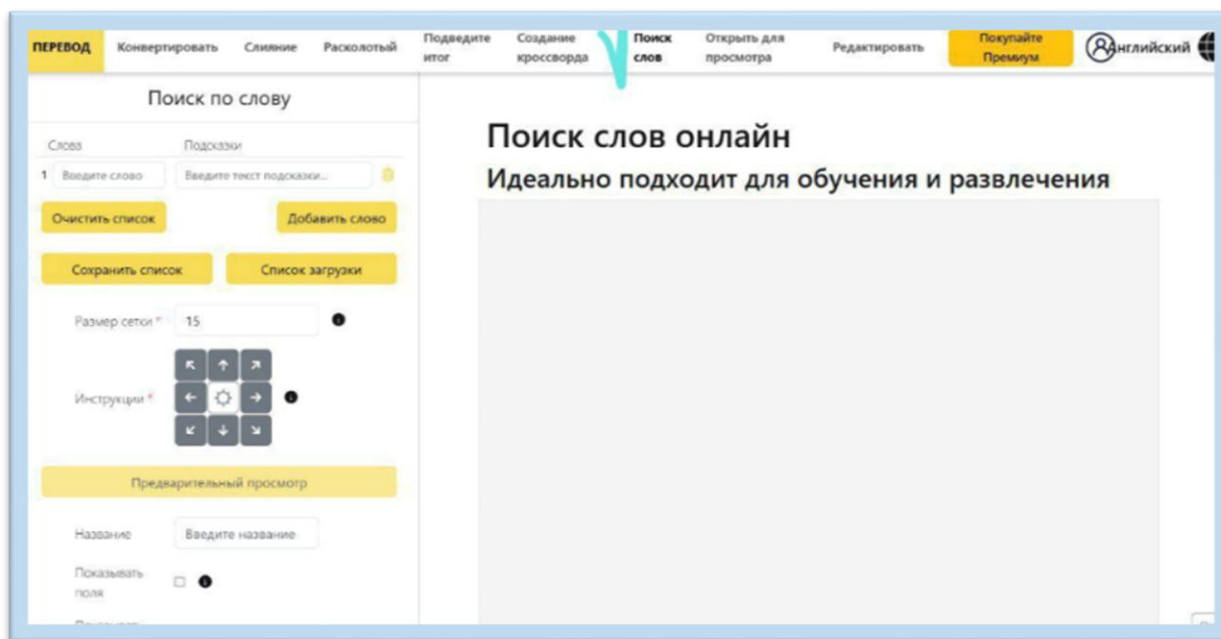


Рисунок 16. Раздел «Поиск слов»

2. Далее - выбрать размер сетки (например, 8x8 или 10x10).

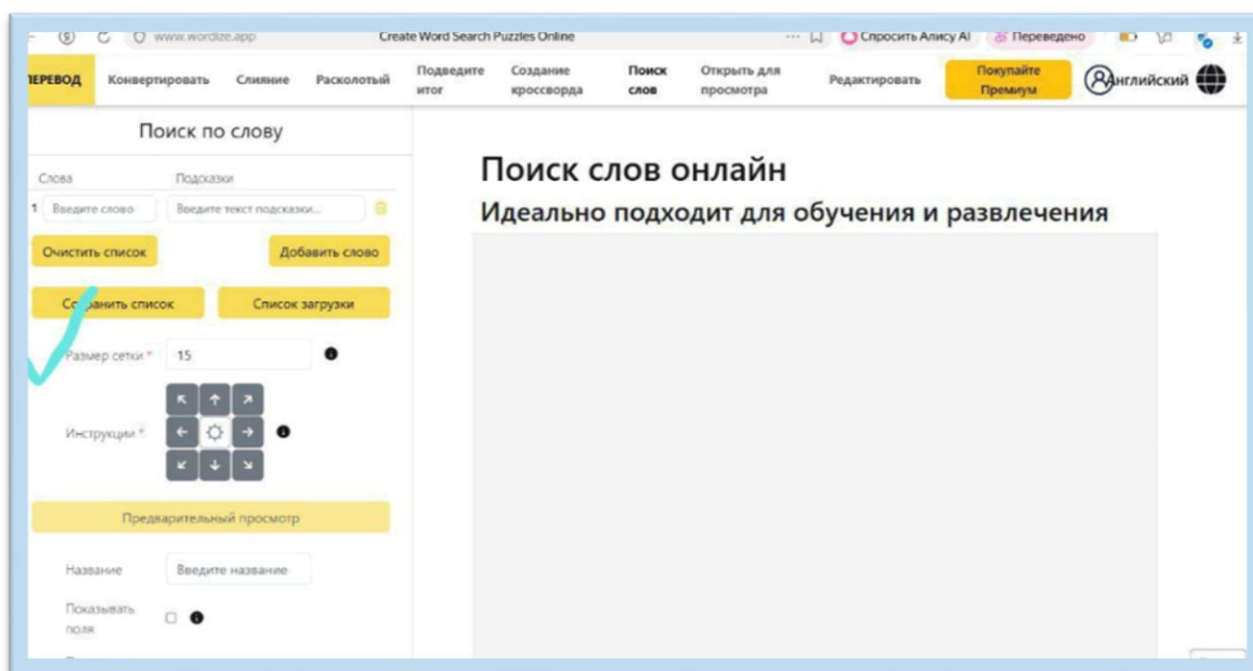


Рисунок 17. Выбор размера сетки



3. После выполненных действий следует ввести список слов, которые нужно включить в филворд и нажать "Создать филворд".

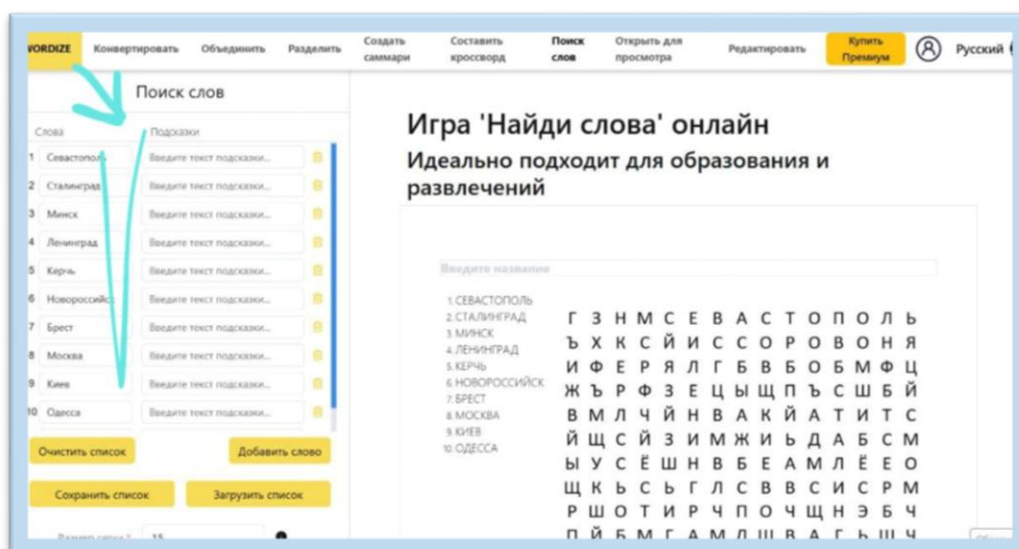


Рисунок 18. Создание филворда

4. Редактирование филворда. После создания филворда его редактирование происходит прямо в приложении. Для этого можно:

- добавлять новые слова или удалять существующие;
- изменять расположение слов в сетке;
- сохранять изменения перед выходом.

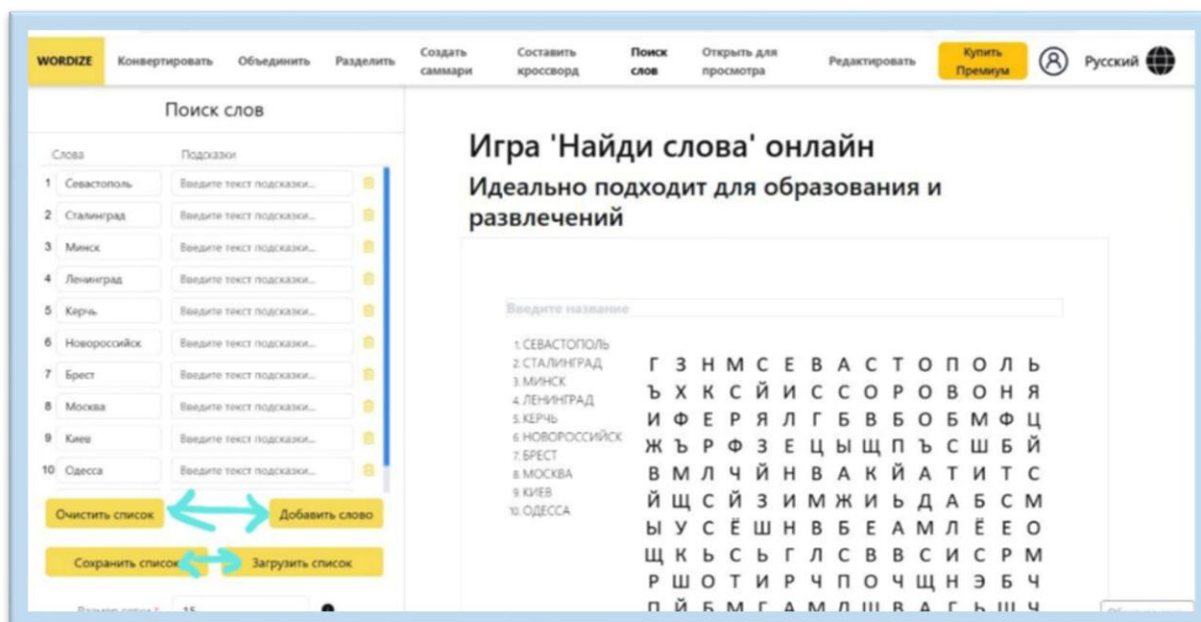


Рисунок 19. Редактирование филворда

5. После создания и проверки филворда его можно скачать в любом из предложенных форматов или поделиться с помощью QR-кода.



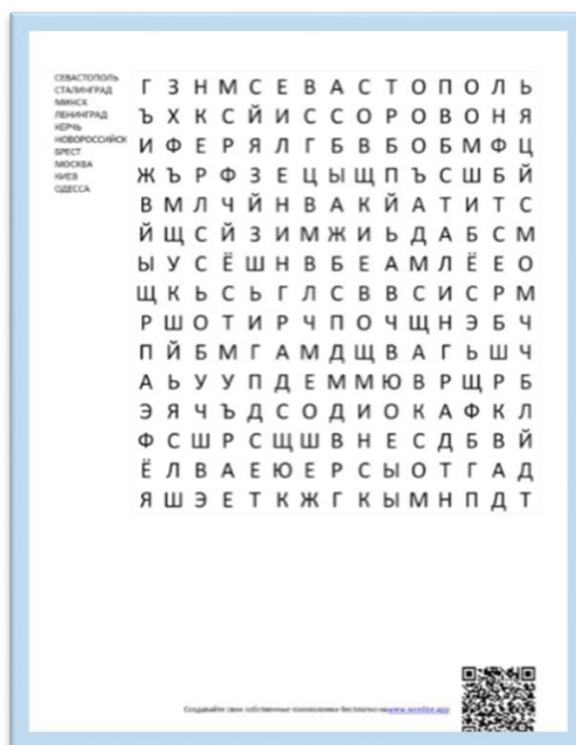
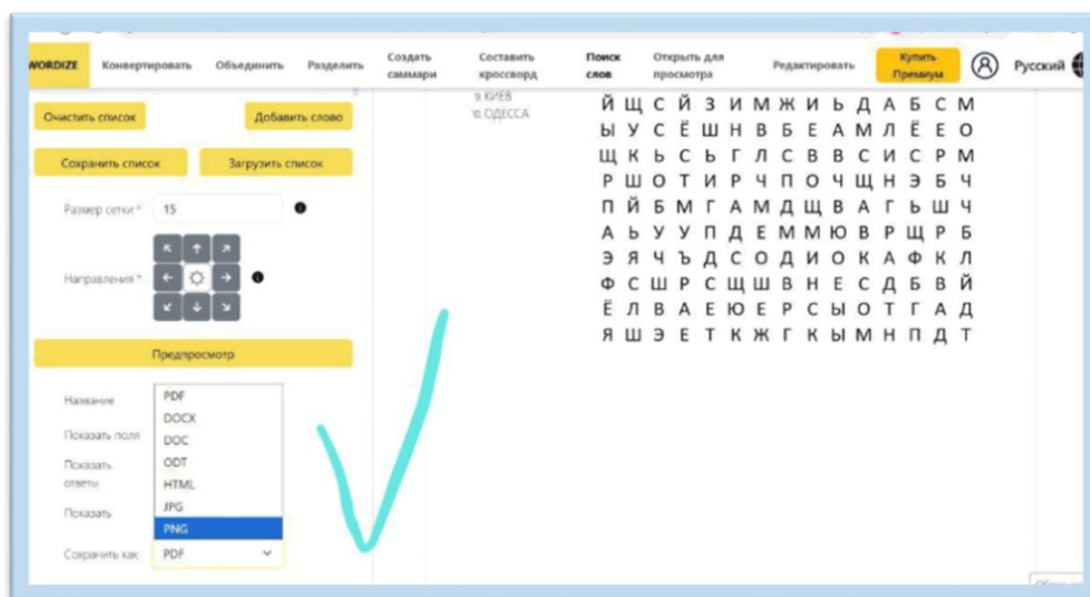


Рисунок 20. Скачивание готового филворда

Можно использовать тематические списки слов для создания интересных филвордов, экспериментировать с размерами сетки для повышения уровня сложности.

## 2.5. Платформа «Квестодел» (<https://kvestodel.ru/>)

Начинать работу необходимо с чёткого определения цели и выбора тематики, соответствующей учебному предмету и уровню подготовки учеников. Важно, чтобы выбранная тема отражала содержание учебной программы и стимулировала познавательный интерес школьников. После определения темы формируется сюжет — общая игровая ситуация,

объединяющая задания в логическую последовательность и создающая атмосферу учебного путешествия с маршрутом и точками выполнения заданий [2].

На следующем этапе разрабатывается маршрут квеста, который включает выбор локаций — условных точек на карте или в структуре игры, где учащиеся будут выполнять определённые задания. Для удобства участников полезно подготовить маршрутные листы с картой и краткими инструкциями, что облегчает ориентирование и планирование действий в ходе прохождения квеста. Каждый этап должен быть связан логически с предыдущим и последующим, чтобы обеспечить последовательность и целостность образовательного процесса.

Платформа «Квестодел» предоставляет широкий набор инструментов для создания заданий разного типа: ребусы, кроссворды, логические головоломки и текстовые вопросы. Эти задания можно автоматически генерировать с разной степенью сложности, адаптируя их под уровень подготовки учеников. Использование таких интерактивных элементов позволяет разнообразить формы учебной работы и эффективно комбинировать различные виды мыслительной деятельности, включая внимание, логику и творческое мышление.

При конструировании квеста на «Квестоделе» особое внимание уделяется настройке переходов между заданиями. Можно выбирать последовательный порядок прохождения или предоставлять участникам возможность выбора маршрута, что повышает мотивацию и даёт элемент самостоятельности в учебном процессе. Важно предусмотреть обратную связь — систему проверки ответов и подсказок, чтобы дети могли ориентироваться на правильность своих действий и корректировать поведение в ходе прохождения квеста. [7]

Для повышения эффективности рекомендуется проводить квесты в группах, организация которой предусмотрена методически и технически платформой. Групповая форма работы способствует развитию навыков командного взаимодействия, коммуникации и совместного решения проблем. В зависимости от условий проведения — очно в классе, на территории школы или в форме веб-квеста — можно выбирать подходящий формат реализации квеста, используя как электронные ресурсы, так и распечатанные задания, которые можно подготовить непосредственно на «Квестоделе».

Процесс разработки завершается тестированием квеста, позволяющим выявить возможные неточности, сбои в логике переходов и сложности в понимании заданий. На основании обратной связи от учеников и педагогов

вносятся необходимые изменения для улучшения игрового и образовательного опыта. Такой пошаговый и итеративный подход обеспечивает высокое качество учебного материала и эффективность образовательного процесса.

Таким образом, использование «Квестодела» в разработке учебных квестов сочетает методические рекомендации, технологические возможности платформы и творческий подход педагога, что позволяет создавать увлекательные и содержательные образовательные игры, способствующие развитию универсальных учебных действий и устойчивой учебной мотивации школьников.

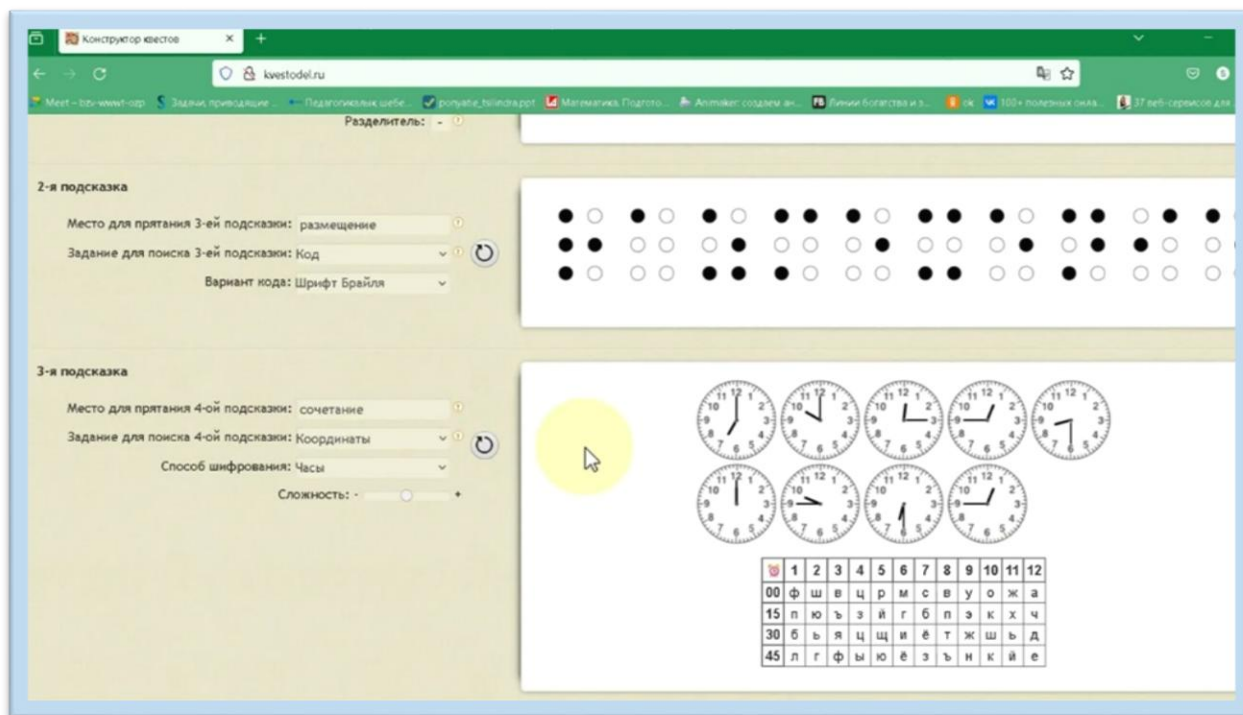


Рисунок 21. Интерфейс платформы «Квестодел» для создания учебных квестов

Для успешного внедрения учебных квестов, созданных с помощью сервиса «Квестодел», педагогу важно придерживаться чётко структурированного плана, обеспечивающего последовательность этапов и ясность целей. Начинайте с подробного разъяснения учащимся назначения и формата квеста, акцентируя внимание на образовательных задачах и ожидаемых результатах. Это повысит мотивацию и позволит школьникам осознанно вовлекаться в учебный процесс, что особенно важно для младших классов.

Рекомендуется заранее продумать тематику и структуру квеста с учётом возрастных особенностей учеников и специфики предмета. Используйте разнообразные задания, комбинируя логические, творческие и исследовательские задачи, чтобы обеспечить многогранную деятельность и развитие универсальных учебных действий. Оптимально включать около 10–

12 различных заданий, что позволяет удерживать интерес и поддерживать необходимый темп работы, не перегружая детей.

Организацию прохождения квеста планируйте с учётом временных рамок и технических возможностей класса. При разработке маршрута предложите ребёнку либо линейный порядок выполнения заданий, либо выбор различных путей прохождения, что стимулирует самостоятельность и формирует навыки принятия решений. Важно предусмотреть чёткую инструкцию для каждого этапа и доступность подсказок или обратной связи, чтобы ученик мог оценить свои успехи и скорректировать действия без чрезмерной поддержки учителя.

Используйте квесты, как инструмент для групповой работы, формируя небольшие команды и поручая совместное выполнение заданий. Это развивает коммуникативные способности, учит распределять роли и совместно преодолевать трудности. Педагогу следует организовать процесс так, чтобы дети чувствовали поддержку и имели возможность обсуждать возникающие вопросы, что повышает эффективность обучения и формирует социальные навыки.

При реализации квестов учитывайте необходимость интеграции их в связанный учебный цикл, чтобы обеспечить преемственность и системность знаний. Квесты должны дополнять традиционные формы уроков, выступая как средство закрепления, обобщения и углубления тем. Это способствует формированию комплексного понимания материала и развитию межпредметных компетенций, особенно при использовании тематических сценариев, охватывающих несколько учебных областей.

Для контроля качества и повышения эффективности рекомендуются регулярные рефлексивные сессии, где учащиеся и педагоги анализируют пройденные этапы квестов, обсуждают трудности и достижения. Такой подход способствует развитию навыков самооценки и критического мышления, а также позволяет своевременно корректировать содержание и организацию заданий в дальнейшем цикле обучения.



Рисунок 22. Схема внедрения учебных квестов в образовательный процесс

## 2.6. Платформа OnlineTest Pad (<https://onlinetestpad.com>)

Online Test Pad– это бесплатный универсальный конструктор тестов. Сервис предназначен для проведения тестирования. Позволяет самостоятельно создавать опросы и анкеты в сети Интернет, публиковать ссылку на созданный опрос или анкету на сайте, форуме, блоге, пересылать ссылку по e-mail участникам опроса, оценивать результаты тестирования [13].

Доступ к тестам, опросам, кроссвордам и диалогам может быть получен по основной ссылке, в виде виджета для сайта, в виде общедоступной публикации на сайте Online Test Pad или по приглашению, доступ к комплексным заданиям можно получить только по основной ссылке или в виде виджета.

Сервис позволяет создавать опросы с автоматической выдачей как стандартных, так и пользовательских сертификатов.

Online Test Pad предоставляет возможность использовать как готовые онлайн-тесты по учебному предмету, так и создавать свои собственные.

Все созданные учителем тесты, опросы, задания хранятся в личном кабинете преподавателя.

Также у преподавателя есть возможность добавлять в разрабатываемый тест мультимедийные элементы: картинки, фотографии, анимацию, видео.

Виды вопросов очень разнообразны: одиночный выбор, множественный выбор, ввод числа, ввод текста, ответ в свободной форме, установление последовательности, установление соответствий, заполнение пропусков, интерактивный диктант, последовательное исключение, слова из букв. фразы из слов, поиск в тексте.

Использование Online Test Pad позволяет разнообразить процесс обучения и обеспечить лучшее усвоение знаний. Работу с этой платформой можно

использовать при работе с детьми в 8 – 10 классах в рамках изучения различных предметов и коррекционных курсов.

Для того, чтобы начать работу на этой платформе необходимо пройти по ссылке <https://onlinetestpad.com/>. Работать можно на этой платформе, если создать свой аккаунт. Для этого необходимо выбрать вкладку «Вход».

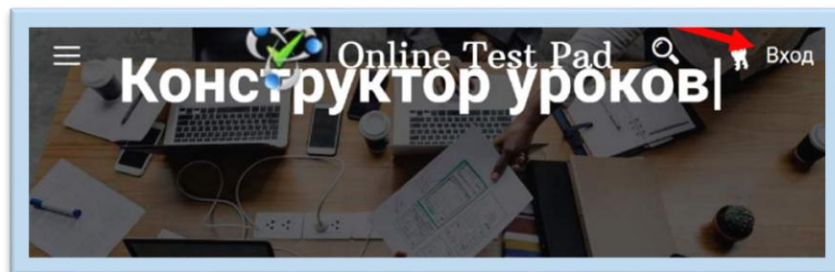


Рисунок 23. Платформа «Online Test Pad»

Далее - создать учётную запись.

После создания аккаунта, на указанную электронную почту придет сообщение для его подтверждения. Необходимо пройти по ссылке и приступить к работе.

После этого шага необходимо перейти на свою страницу и найти категорию «Тесты».

Откроется окно, разделённое на 2 части. В левой части – пункты меню, в правой – пункты, которые формируются в зависимости от направления деятельности.

Для создания теста нажимаем на кнопку «Добавить», расположенную в правой части окна сервиса. Откроется окно «Добавление нового теста», в котором необходимо выбрать тип теста – «Образовательный тест».

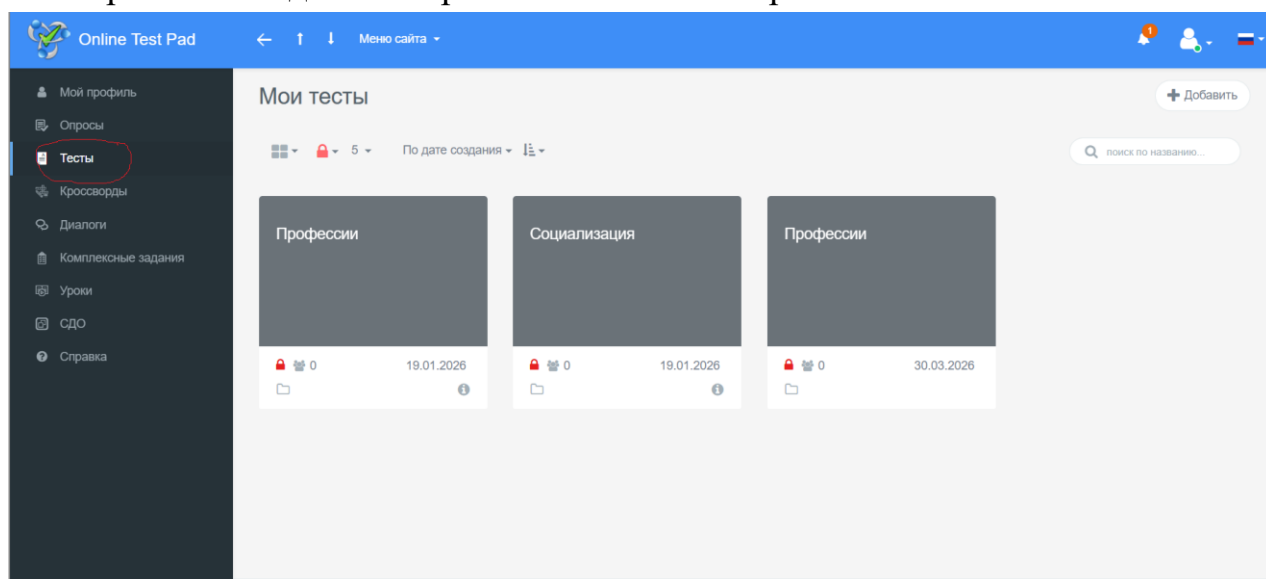


Рисунок. 24. Создание теста на платформе «Online Test Pad»

Далее необходимо ввести название теста и его вид, затем нажать кнопку «Добавить».

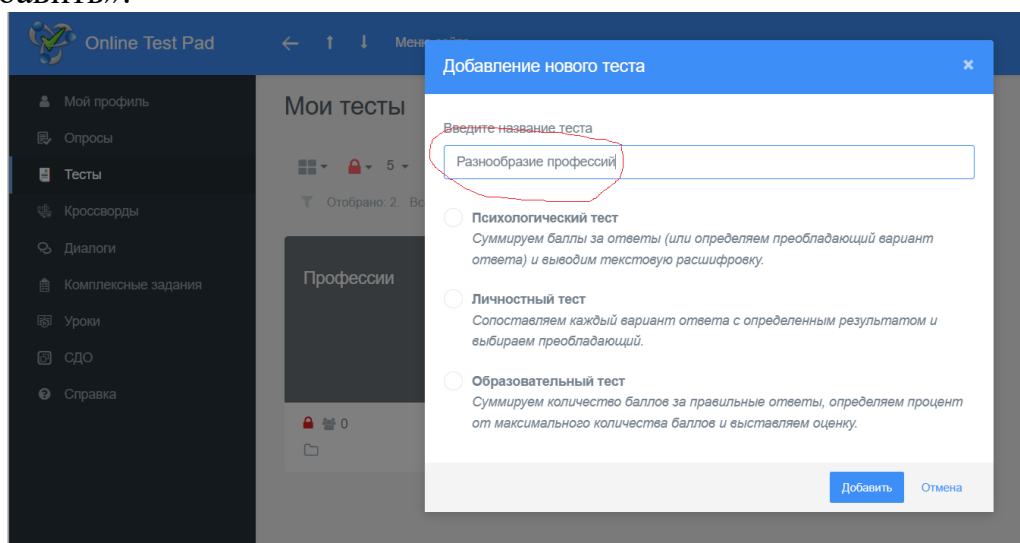


Рисунок 25. Добавление теста на платформе «Online Test Pad»

Для редактирования готового теста необходимо выбрать тест на странице «Мои тесты». Затем на тесте – в правой верхней части появляются кнопки для управления тестом: «Редактировать», «Копировать» и «Удалить».

Под тестом указываются:

- Статус теста (открытый или закрытый),
- Количество вопросов,
- Дата создания теста.

Вы можете добавит вопросы в текст. После того, как тест создан - откроется окно «Редактирование теста». В левой части расположены пункты меню, предназначенные для создания и настройки созданного теста. 1. Для добавления вопросов в пункте Вопросы → Добавить.

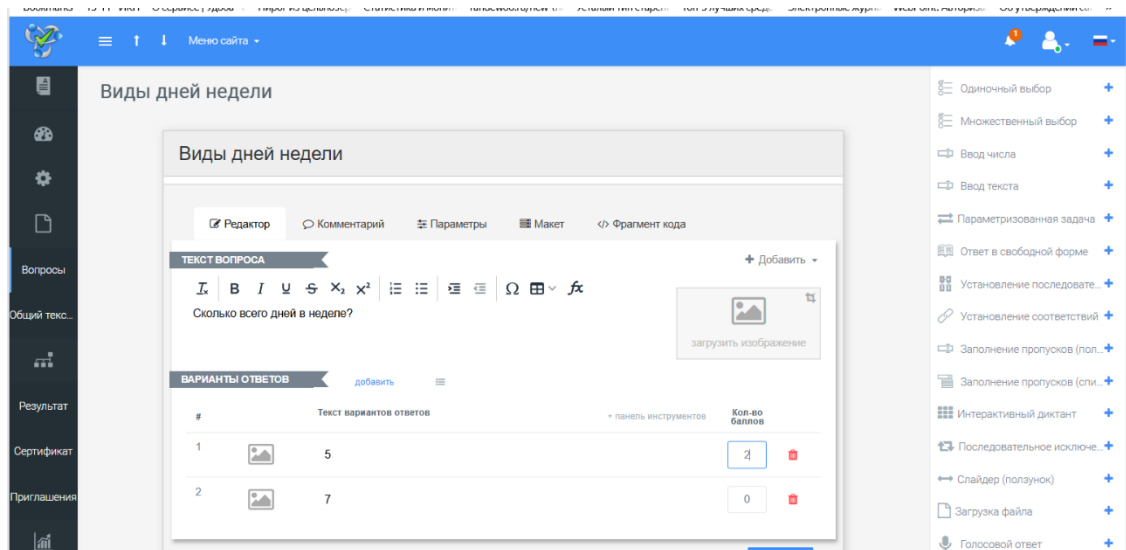


Рисунок 26. Редактирование теста

После нажатия на кнопку в левой части окна появится список всех вопросов, которые можно создавать на сервере.

Для добавления вопроса – выбрать нужный тип вопроса из списка.

*Наиболее часто используемые типы вопросов и их настройка.*

Одиночный выбор в тесте.

Задание предусматривает выбор только одного правильного ответа. Для выбора типа вопроса нужно выбрать пункт Одиночный вопрос. Для указания правильного ответа в поле для ввода количества баллов указывается 1, все неправильные вопросы должны иметь 0 баллов.

| # | Текст вариантов ответов | Кол-во баллов |
|---|-------------------------|---------------|
| 1 | Microsoft Word          | 1             |
| 2 | Microsoft Excel         | 0             |
| 3 | Microsoft Access        | 0             |
| 4 | Microsoft Power Point   | 0             |

Рисунок 27. Одиночный выбор ответа

Множественный выбор в тесте.

Задание предусматривает выбор нескольких правильных ответов. Для указания правильных ответов – устанавливаются соответствующие флажки.



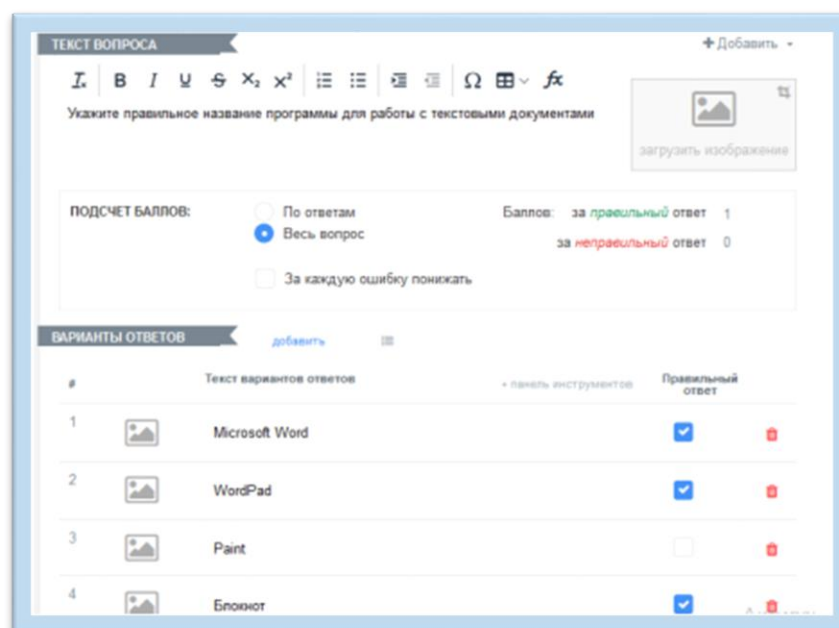


Рисунок 28. Множественный выбор ответа

Также здесь можно настроить количество баллов за весь вопрос или за каждый ответ или подсчет баллов за каждый вариант ответа, или подсчет баллов за весь ответ целиком.

*Задания на установление последовательностей.*

Задание предполагает расположение в определённом порядке ответов. При задании последовательности в списке правильный ответ указывается номер ответа по порядку.

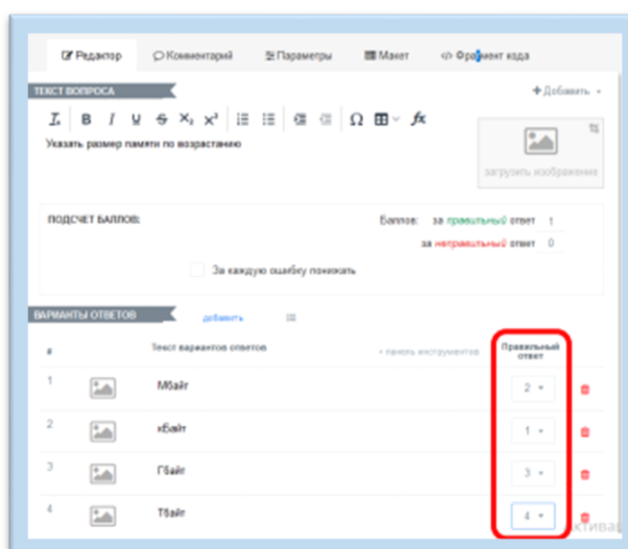


Рисунок 29. Выбор правильного ответа

После ввода всех вопросов тест необходимо настроить, выбрать характеристики и опции тестового задания.

Вкладка «Основные настройки - Показать номера вопросов» – указывает должно или нет быть показ номера активного вопроса студенту. Рекомендуется

этот переключатель оставлять. Разрешить комментарии – установка возможности комментирования вопросов тестируемым. В проверочных тестах его отключают.

«Оценка теста» – при включении данного режима любой тестируемый может оценить тест. Оценка автоматически будет отправлена в личный кабинет. Перемешать вопросы – при включенном режиме порядок вопросов теста будет отображаться в произвольном порядке. Ограничить количество вопросов – при включении режима становится активным список, в котором можно ограничить количество вопросов, выдаваемых в тесте. Перемешать варианты ответов – включается в том случае, если необходимо перемешать ответы в каждом вопросе. Таким образом, при появлении данного вопроса порядок ответов будет разным.

Если обязательны ответы на все вопросы – указывается обязательное прохождение всех вопросов теста.

Также в настройках доступны опции: сразу показывать правильные ответы (и комментариев), переходить к следующему вопросу только после правильного ответа – устанавливается в случае использования теста в качестве тренировочного.

Вкладка «Настройка результатов» «Показать» ответы на вопросы – при включенном режиме в конце прохождения теста студент может просмотреть свои ответы на каждый вопрос. Показать правильные ответы - при включенном режиме в конце прохождения теста ученик может просмотреть свои ответы на каждый вопрос с указанием правильности ответа.

Для настройки результатов тестирования выполняются настройки на вкладке Результат.

Для автоматизации выставления оценки за тестирование необходимо включить переключатель «Выставлять оценку по результату теста». В этом случае становятся доступными инструменты настройки результата. Программа автоматически предлагает свои границы для каждой оценки.

| Условие                  | Оценка |
|--------------------------|--------|
| Если 80 < значение ≤ 100 | 5      |
| Если 55 < значение ≤ 80  | 4      |
| Если 35 < значение ≤ 55  | 3      |
| Если значение ≤ 35       | 2      |

Оценка выставляется на основе

☐ Количество баллов

☒ Процент правильных ответов

Текст оценки

Ваша оценка:

Рисунок 30. Оценивание результата теста

Также можно выбрать оценивание результата теста по количеству набранных баллов или по проценту правильных ответов.

Для того, чтобы результат прохождения теста отображался в личном кабинете именованным, необходимо настроить начальную страницу теста. Инструменты для настройки располагаются на вкладке Начальная страница. Открывается окно согласно Рисунку 31. На форме начальной страницы нужно выбрать соответствующий пункт, соответствующий параметрам настройки.

При желании по результатам прохождения теста сервис позволяет настроить автоматически отправку сертификатов. Настройка сертификатов проводится на странице Сертификат.

| Выставлять оценку по результату теста |     | Оценить параметры оценки из другого теста                                                                                               |  |
|---------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Если 80 < значение ≤ 100              | → 5 | Оценка выставляется на основе<br><input type="radio"/> Количество баллов<br><input checked="" type="radio"/> Процент правильных ответов |  |
| Если 55 < значение ≤ 80               | → 4 |                                                                                                                                         |  |
| Если 35 < значение ≤ 55               | → 3 |                                                                                                                                         |  |
| Если значение ≤ 35                    | → 2 |                                                                                                                                         |  |
|                                       |     | Текст оценки<br>Ваша оценка:                                                                                                            |  |

Рисунок 31. Настройка сертификата

## 2.7. Конструктор интерактивных образовательных ресурсов «Удоба» (<https://udoba.org/>)

На главной странице платформы находятся две кнопки: «Войти на сайт» и «Создать пользователя». Вторая открывает стандартную страницу регистрации - нужно ввести имя пользователя и адрес электронной почты, придумать пароль. А после регистрации - нажать на кнопку «Создать библиотеку». Библиотека будет содержать все материалы, которые созданы [11].

Важный момент - любой контент, созданный в «Удобе», публикуется в общем доступе. Сделать упражнение доступным только для определенных учеников по ссылке не получится. Все материалы располагаются в списке публикаций, от самых новых к старым, а по ссылке на созданный ресурс можно перейти в библиотеку и увидеть всё содержимое.

После создания библиотеки платформа предложит заполнить её контентом. Здесь видно три кнопки: «Домашнее задание», «Интерактивный контент» и «Папка». Последний вариант нужен для организации материалов, например, по предметам, темам или классам.

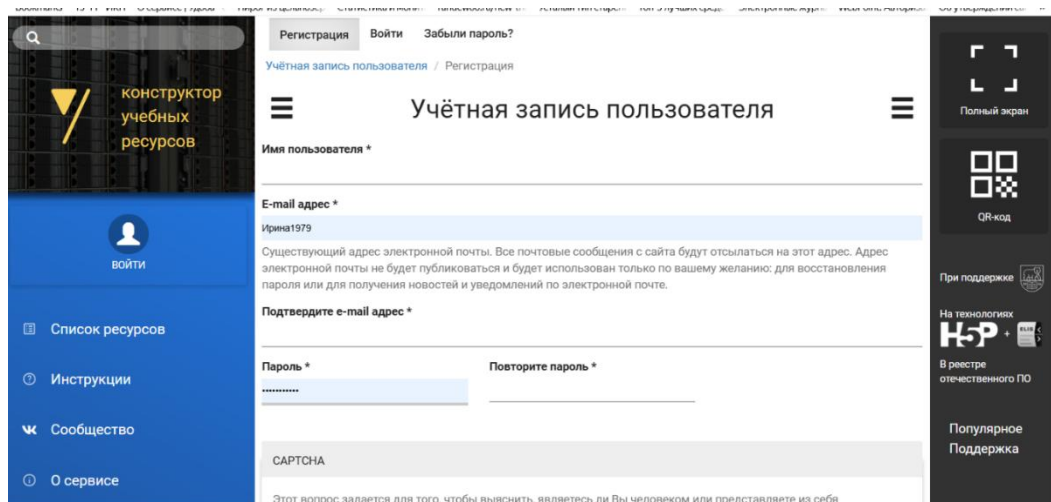


Рисунок 32. Создание учетной записи на платформе «Удоба»

Формат домашнего задания предполагает, что можно составлять задания и отправлять ссылку на него ученикам. После выполнения задания обучающиеся по той же ссылке загружают фотографии страниц с результатом или снимки экрана. Регистрироваться на платформе для этого не нужно, достаточно только представиться, чтобы преподаватель мог проверить работу.

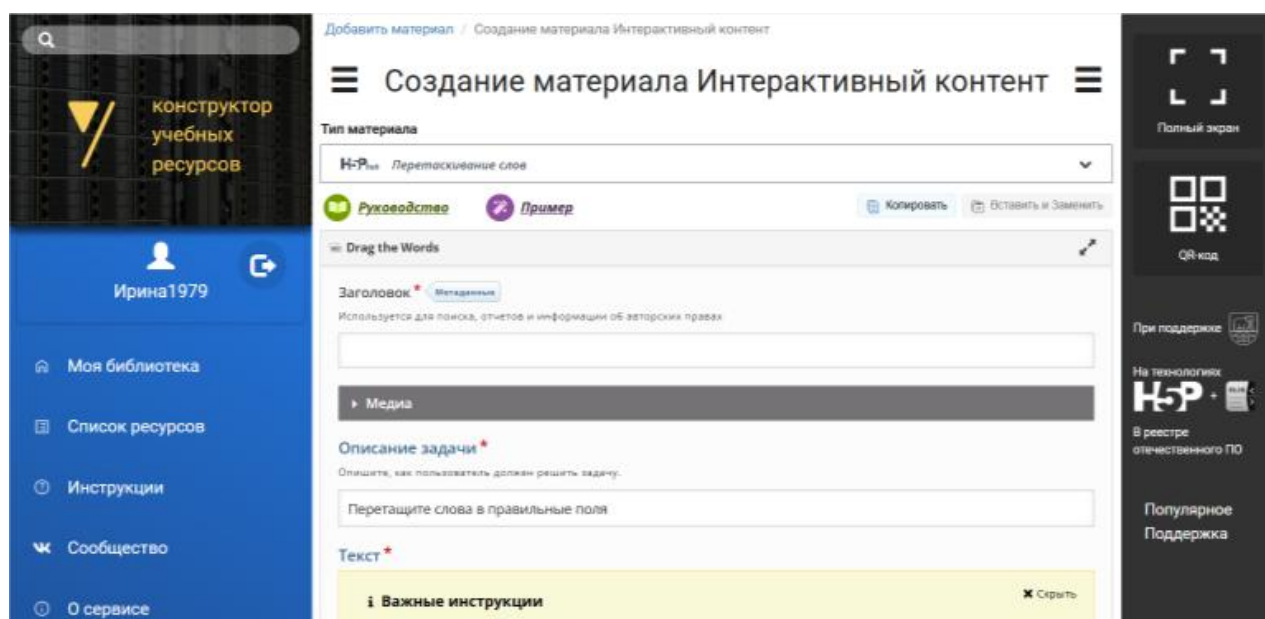


Рисунок 33. Создание интерактивного контента на платформе «Удоба»

Рассмотрим создание собственных интерактивных ресурсов, с использованием многочисленных шаблонов, предлагаемых «Удобой». [12]

При нажатии на «Интерактивный контент» откроется страница, где по ссылке можно воспользоваться каталогом платформы, в ней собраны

материалы, разработанные педагогами со всего мира. Сервис предлагает отфильтровать ресурсы по предмету, формату, уровню учащихся и языку, скопировать их в свою библиотеку, отредактировать при необходимости и применять со своими учениками.

Другой вариант — по ссылке «Загрузить» добавить в библиотеку файл в формате H5P, который необходимо сохранить заранее. Например, это может быть ресурс, собственной разработки или скачанный с официального [сайта H5P](#), где представлены все доступные форматы.

Как создать свой материал с нуля? Необходимо нажать на «Создать контент», появится список из десятков шаблонов. Чтобы было проще подобрать вариант под образовательную задачу, разделим их на пять категорий: информационные форматы, вопросы и задания, игры, мультимедийные шаблоны (например, интерактивные презентации, которые могут содержать одновременно информацию для изучения, игры и тесты) и вспомогательные форматы.

#### *Информационные форматы.*

Эти шаблоны позволяют представить учебный материал в доступной и увлекательной форме, но обладают относительно низкой интерактивностью. Пример — хронологическая лента, или таймлайн. Ученик может самостоятельно её прокручивать, но она предназначена именно для ознакомления с материалом и не требует выполнения заданий или ответов на вопросы.

- **Диалоговые карточки** — карточки для повторения и закрепления материала. На них можно разместить слова и их значения, даты и события, физические явления и соответствующие формулы.
- **Коллаж** — этот инструмент позволяет создать композицию из отдельных изображений.
- **Слайдер изображений** — галерея изображений без подписей.
- **Сопоставление изображений** — пара изображений для наглядного сравнения. Перетаскивая слайдер, ученик может рассмотреть, например, один и тот же городской ландшафт в современности и прошлом веке или природный пейзаж в разные времена года.
- **Диаграмма** — шаблон, представляющий введённые данные в форме круговой или столбчатой диаграммы.
- **QR-код** — так на платформе называется инструмент создания QR-кодов, с помощью которого можно закодировать ссылку, местоположение, контактную информацию и многое другое.

#### **Вопросы и задания**

Интерактивные шаблоны из этой категории содержат вопросы (с выбором, вводом ответа или записью аудио) или задания с различными механиками — например, с перетаскиванием объектов и заполнением пробелов.

- **Опрос с одним вариантом ответа** — стандартный тестовый вопрос с выбором одного верного варианта.
- **Множественный выбор** — формат с выбором нескольких правильных вариантов ответа. Вопрос может сопровождать картинка, аудио или видео, а ответы — только текстовые.
- **Истина/ложь** — утверждение, которое ученику нужно оценить на достоверность.
- **Опросник** — вариант для проведения опросов, в котором необходимо сохранить выбранные пользователем или напечатанные им ответы.
- **Заполнение пропусков** — текст, в котором учащемуся нужно ввести пропущенные слова.
- **Перетаскивание слов** — необходимо выбрать из предложенных и переносит их в нужное место.
- **Отметь слова** — необходимо прочитать текст и отметить в нём слова, согласно инструкции задания.
- **Отсортируй абзацы** — ученику нужно расставить в правильном порядке текстовые блоки.
- **Угадай ответ** — шаблон для самопроверки или синхронного опроса во время урока. На карточке расположена картинка с вопросом, а правильный ответ открывается нажатием на кнопку.
- **Перетаскивание** — задание на перемещение объекта в правильную область на странице.
- **Арифметическая викторина** — преподавателю нужно выбрать тип заданий и их количество, а платформа сама сгенерирует примеры.
- **Поиск областей на изображении** — разновидность теста, где ученику нужно нажать на верный участок картинки, в соответствии с условиями задания.
- **Выбор изображения** — необходимо выбрать не области на изображении, а правильные картинки целиком.
- **Пары изображений** — задание на сопоставление изображений по признакам, названным в инструкции.
- **Последовательность изображений** — набор картинок, которые необходимо расположить в правильном порядке.

## Игры

Это развлекательные форматы, в первую очередь предназначенные для вовлечения учеников или отдыха в процессе занятия.

- **Найди пару изображений** — игра на тренировку памяти с изображениями, в которых ученику нужно запомнить, где они расположены, чтобы найти пары одинаковых картинок.
- **Найди слова** — игра на внимательность, в котором ученику необходимо найти заданные слова в сетке из букв.
- **Кроссворд** — шаблон позволяет создавать кроссворды. Можно создать большой банк слов с определениями и затем генерировать новые кроссворды с заданным количеством слов.
- **Мультимедийные форматы**

Эти форматы сочетают сразу множество шаблонов в одном. Они могут иметь очень высокую степень интерактивности, так как ученик не только потребляет контент, но и взаимодействует с ним — например, отвечает на вопросы.

- **Ветвящийся сценарий** — этот формат специально предназначен для разработки нелинейных сюжетов. Можно создать историю, которая развивается в зависимости от решений пользователя.
- **Игровая карта** — шаблон для создания путешествий. Здесь очень гибкие настройки: например, можно ограничить время на выполнение конкретного задания или сделать так, чтобы активность открывалась, только если пользователь набрал нужное количество баллов на предыдущих этапах.

### **Вспомогательные форматы**

Форматы для поддержки обучения — установки целей и планирования, ведения конспектов и структурирования письменных работ.

- **Структурная полоса** — инструмент для структурирования письменных работ, с помощью которого можно задать необходимый объём каждой части текста.
- **Документация** — инструмент для постановки целей и планирования. После заполнения шаблона получается структурированный документ, где отображены все этапы работы над проектом или комплексной задачей.

Закончив создание материала, нужно нажать на кнопку «Сохранить» внизу страницы, и он появится в вашей библиотеке.

### **Как поделиться материалом с учениками?**

Готовый материал можно просмотреть, чтобы проверить, как его увидят ученики, и отредактировать при необходимости.



Есть несколько способов собирать индивидуальную статистику выполнения заданий, хотя они не идеальны.

- **Попросить учащихся зарегистрироваться на «Удобе»** — тогда в отчётах будет отображаться имя пользователя. Если вы используете платформу для обучения взрослых людей, это самый удобный способ.
- **Добавлять к заданиям поле для ввода имени.** Создавая игру или используя шаблон, сочетающий разные форматы (например, колонку или интерактивную книгу), можно добавить обязательный вопрос «Ваше имя». В отчётах пользователь всё равно будет подписан как гость, но вы его идентифицируете, когда откроете результаты.

## 2.8. Голосовой помощник «Алиса»

Голосовой помощник обладает навыками, которые могут быть полезны как педагогам, так и родителям обучающихся. Нет времени поиграть с ребёнком вечером? Это всегда можно поручить Алисе.

### 1. Краткий обзор навыка «Умные Сказки».

«Умные» сказки - это сказки с музыкальным сопровождением, иллюстрациями и развивающими вопросами. Сначала Алиса предлагает ученику сказку, которую он может начать слушать. Если сказка не нравится, можно попросить рассказать другую, по заданной тематике. После прочтения небольшого отрывка, ученику задаётся вопрос: интересно ли ему, продолжать ли рассказывать дальше, или выбрать другую сказку. Затем, на протяжении всей сказки, Алиса периодически задает ребёнку вопросы относительно того или иного сказочного эпизода, при этом его ответы не проверяются и не оцениваются. Все сказки сопровождаются музыкальными фрагментами, а некоторые — ещё и звуками животных, природы, или музыкальных предметов. Иллюстрации доступны только на устройствах с экраном.

Чтобы воспользоваться навыком, необходимо дать Алисе голосовую команду: – «Алиса, запусти навык «Умные сказки».



УМНЫЕ СКАЗКИ

Произнеси слово "Расскажи", если тебе понравилось название предложенной сказки, или сказки "Другую", если ты её уже знаешь.

Я.Игры

Другую

Расскажи

Рисунок 34. Навык «Умные сказки» на экране ноутбука



## 2. Краткий обзор навыка «Голоса животных».

С Алисой можно сыграть в две игры про животных. Одна из них совсем простая и подойдет маленьким детям.

Во время игры «Угадай животное» ассистент будет издавать звуки какого-либо животного, а ученику нужно угадать, кому они принадлежат. В игре несколько раундов, в конце будет назван итоговый счет.

Это попугай, пчела или лягушка? Алиса может включить звуки животных для ребенка и дать наводящую подсказку, если он не справится.

Чтобы воспользоваться функцией, следует дать голосовую команду Алисе: «Запусти навык голоса животных».

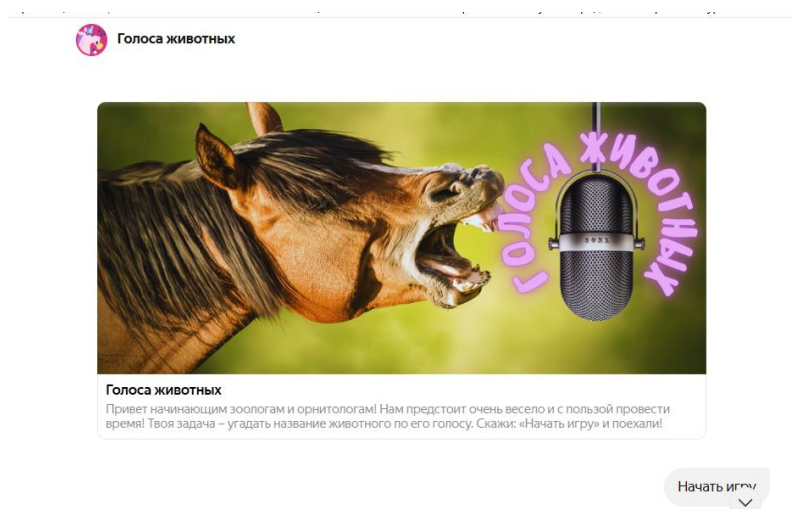


Рисунок 35. Навык «Голоса животных» на экране ноутбука

## 3. Краткий обзор навыка «Графический диктант».

Содействовать развитию произвольного внимания, пространственного воображения, мелкой моторике пальцев рук, координации движений, усидчивости, учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти.

Чтобы воспользоваться навыком, скажите Алисе команду: "Давай поиграем в игру "Графический диктант".

## 4. Краткий обзор навыка «Съедобное - несъедобное».

Способствует развитию ассоциативного мышления ребенка и просто поможет провести время весело.

Чтобы воспользоваться навыком, необходимо произнести Алисе одну из команд:

- запусти навык «Съедобное- несъедобное»;
- сыграем в «Съедобное несъедобное»?

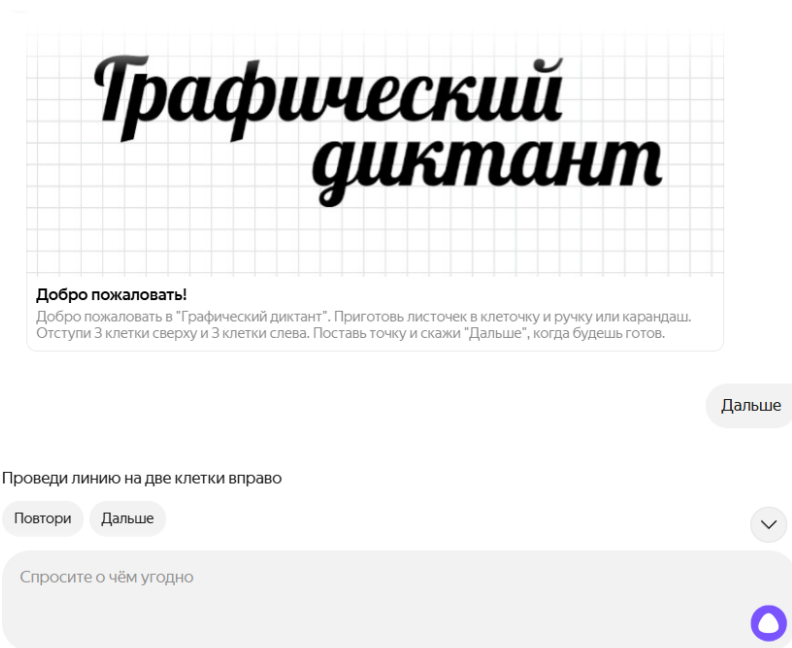


Рисунок 36. Навык «Графический диктант» на экране ноутбука

## 5. Краткий обзор навыка «Замени букву».

Это игра для расширения словарного запаса. Алиса называет слово, а ученику надо будет называть слова, отличающиеся от него только на одну букву. Чем больше слов получится, тем больше очков!

Чтобы воспользоваться навыком, необходимо сказать Алисе одну из команд или просто выбрать команды «Поиграем в «Замени букву» или «Запусти навык «Замени букву».

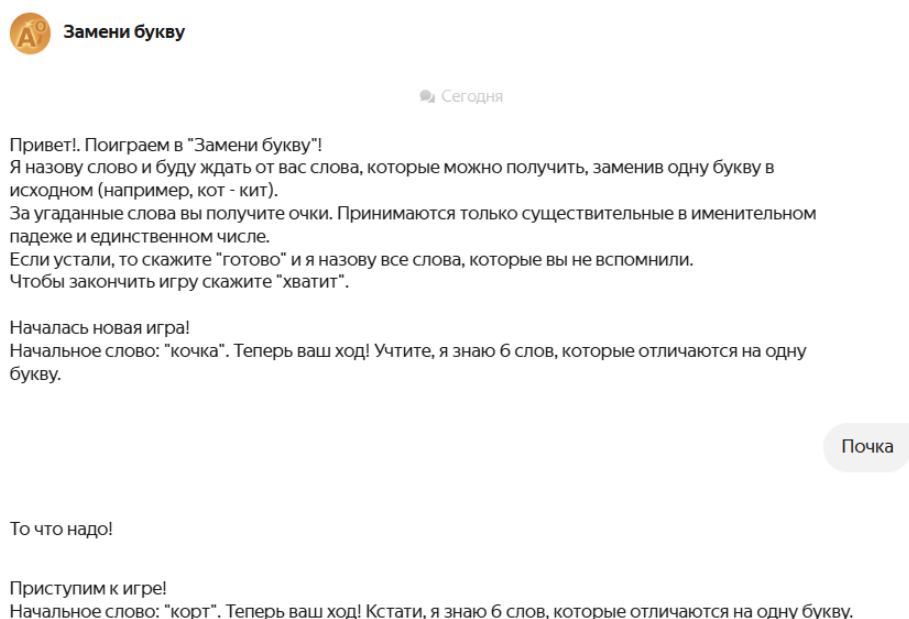


Рисунок 37. Навык «Замени букву» на экране ноутбука

В пособии представлены только некоторые из навыков голосового помощника Алиса, которые можно использовать для обучения и развития. На платформе Яндекс. Диалоги представлен полный каталог навыков Алисы. Также сервис поможет создать новый навык, если такой отсутствует в списке предложенных.

## 2.9. Нейросеть GigaChat

GigaChat — это мультимодальная нейросеть со встроенным искусственным интеллектом в виде цифрового помощника - чат-бота. GigaChat выглядит как обычный чат, но вместо живого собеседника по ту сторону экрана находится чат-бот на основе нейросетевых технологий, обученный на огромном массиве информации — статьях из энциклопедий и СМИ, книгах, учебниках и т. д. Благодаря такому «образованию» нейросеть способна помочь с созданием и редактированием текстов, аналитическими задачами, генерацией изображений и многими другими задачами.

GigaChat - это интеллектуальный помощник, интегрированный в мессенджер. Его задача - помогать решать разные вопросы и задачи быстро и удобно.

Что умеет GigaChat?

- Помощь с текстом (помощь в написании писем, статей, рассказов и постов в соцсетях. Редактирование текста, исправление грамматики и стилистики. Генерирование идей и заголовков для проектов.)
- Анализ и логика. (Помогает решать математические задачи и головоломки пошагово. Объясняет научные концепции простым языком. Проводит структурированные рассуждения и анализа сложных ситуаций.)
- Разработка и программирование. (Обучает основам программирования и помогает разобраться в сложных фрагментах кода. Исправляет ошибки и оптимизирует существующие решения.)
- Творческие возможности. (Генерирует изображения по описанию - нужно задать четкое описание. Может сочинять музыку и мелодии.)
- Полезные советы и рекомендации. (Консультирует, подсказывает, рассказывает.)

*Технология создания рабочих листов в GigaChat.*

1. Откройте интерфейс GigaChat. Перейдите на сайт сервиса или откройте приложение GigaChat.

2. Чтобы начать работу с GigaChat, достаточно написать сообщение с вашим вопросом или задачей, создать «промпт». Промпт означает подсказку, команду или приглашение ввести данные. В сегменте интернета термин

активно используется в контексте запросов к искусственному интеллекту и генераторам изображений.

Создание эффективных промптов для рабочих листов требует ясности, точности и понимания конечной цели листа.

- Четкость и лаконичность. Промпт должен быть понятным и легко читаемым. Необходимо избегать сложных конструкций и излишних деталей.
- Конкретность целей. В задании нужно четко обозначить цель рабочего листа, указать, какую именно информацию или навыки лист должен развивать.
- Структура и логика. Важно разделять материал на блоки или разделы, использовать заголовки и подзаголовки для структурирования информации.
- Практичность и применимость. Обеспечьте связь материала с реальной жизнью или профессиональной деятельностью. Включите практические задания и упражнения.
- Обратная связь. Предусмотрите возможность оценки результатов. Добавляйте инструкции по проверке правильности выполнения заданий.

Пример промпта: «GigaChat, создай рабочий лист по русскому языку для учащихся 3 класса:

#### №1. Пропиши буквы правильно

Цель: развитие мелкой моторики и аккуратности письма.

Напишите каждую букву алфавита аккуратно и медленно, стараясь соблюдать правильную форму и направление линий.

#### №2. Найди лишнее слово

Цель: обучение определению смысловых связей между словами.

Подчеркните одно лишнее слово в каждой строке, пояснив почему оно отличается от остальных:

- яблоко, груша, картофель, апельсин
- машина, автобус, самолёт, собака
- весна, лето, осень, утро

#### №3. Соедини части предложений

Цель: формирование умения строить полные осмысленные предложения.

Соедини начало и конец каждого предложения стрелочками:

- Кошка пьёт... | молоко.
- Мальчик Рисует... | мяч.
- Девочка читает... | книжку.

#### №4. Определи звуки в словах

Цель: знакомство с основными звуками русского языка.

Посчитайте количество звуков в каждом слове и напишите цифру справа от слова:

- котенок —
- школа —
- дождь —

#### №5. Выбери правильный предлог

Цель: освоение правильного употребления предлогов.

Обведите кружком подходящий предлог перед каждым словом:

- идти \_\_\_\_\_ школу (в, на)
- положить ручку \_\_\_\_\_ стол (на, под)
- гулять \_\_\_\_\_ парк (по, возле)

#### №6. Придумай рифму

Цель: стимуляция творческих способностей и тренировки речи.

Дополните каждое предложение одним своим словом, которое рифмуется с последним словом предыдущего стиха:

- Мама варила суп,
- Папа читал \_\_\_\_\_.
- Киска ловила мышку,
- Мишка нашел \_\_\_\_\_.

#### №7. Прочитай и подчеркни ударные слоги

Цель: понимание структуры слов и произношения.

Подчеркните голосом выделенный слог, прочитывая вслух слова:

- МАМ-а
- ДО-м
- ЛЕс

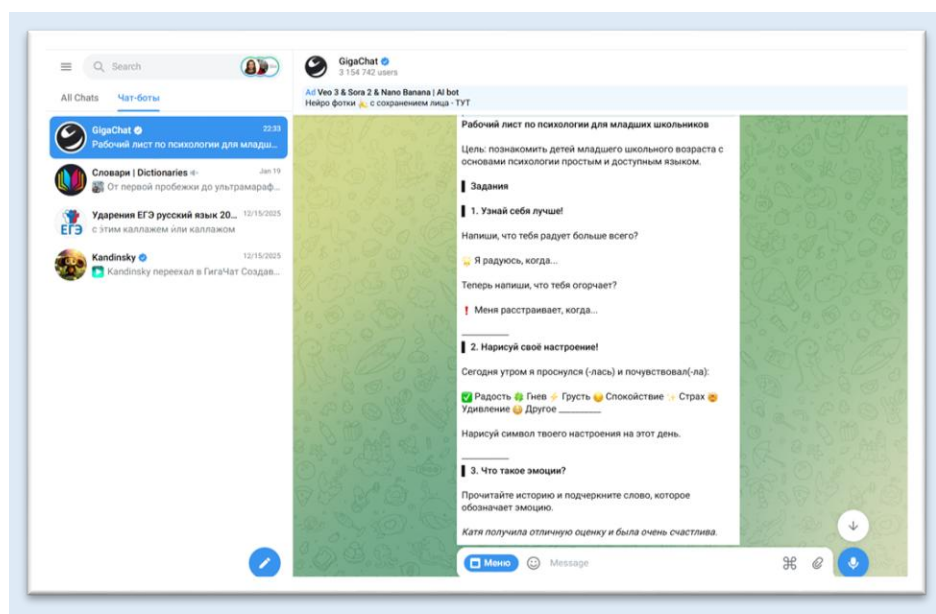


Рисунок 38. Рабочий лист, созданный чат-ботом GigaChat

## 2.10 Нейросеть «Полигоша».

Нейросеть «Полигоша» имеет своих чат-ботов в таких мессенджерах, как «Телеграм» и «МАХ».

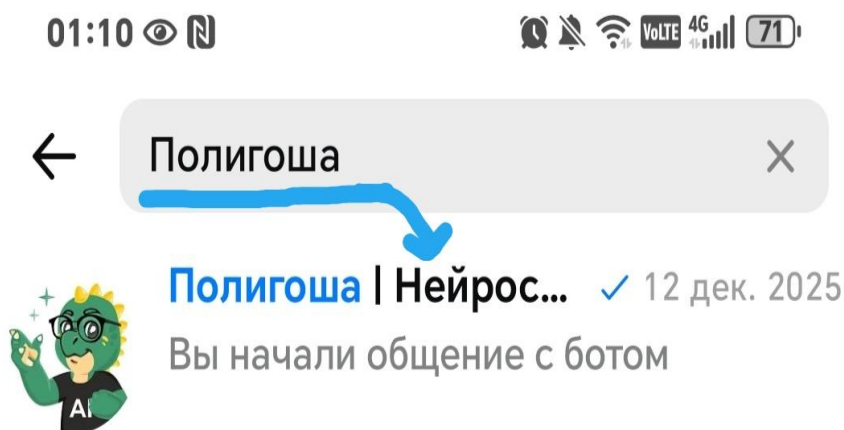


Рисунок 39. Открываем чат-бот нейросети «Полигоша» в МАХ

1. Чтобы использовать возможности «Полигоши», начните общаться

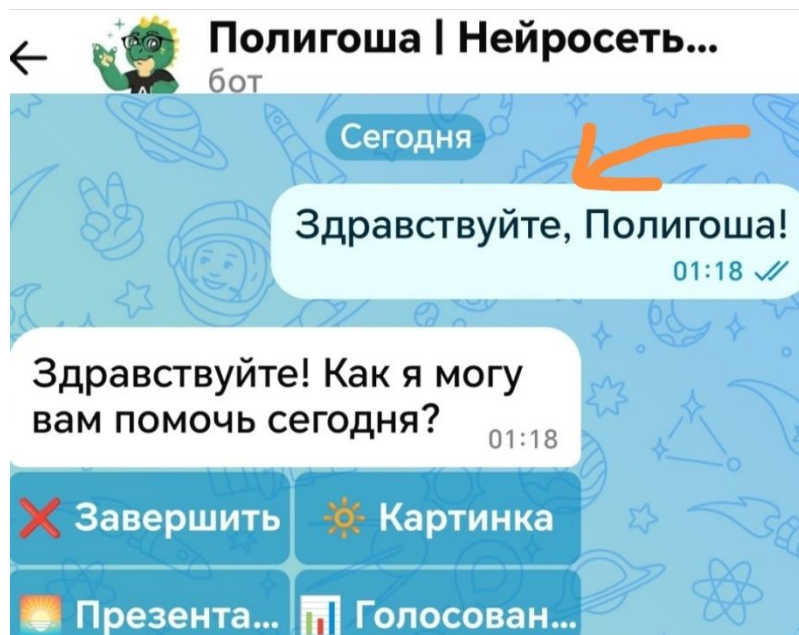


Рисунок 40. Общение с «Полигошей»

2. Вместе с ответом «Полигоша» предлагает выбрать нужное: завершить, картинка, презентация, голосование (викторина).

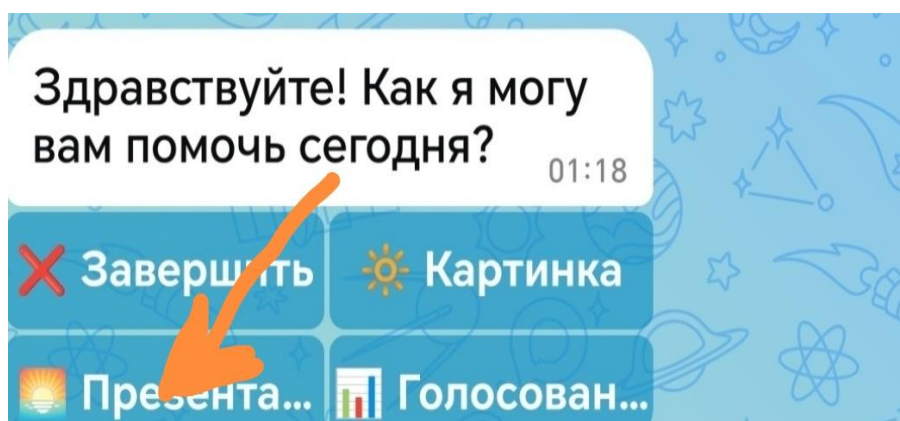


Рисунок 41. Выбираем необходимую опцию

3. Например, мы выбираем «Презентация». Чтобы «Полигоша» составил то, что нам нужно, следует правильно прописать запрос - промпт. Необходимо указать название предмета или тематику презентации, возраст или класс обучающихся, количество и содержание слайдов (текст + изображение, только изображение). Чем подробнее составлен запрос, тем точнее нейросеть сгенерирует материалы для презентации, чтобы она полностью соответствовала поставленным дидактическим задачам.

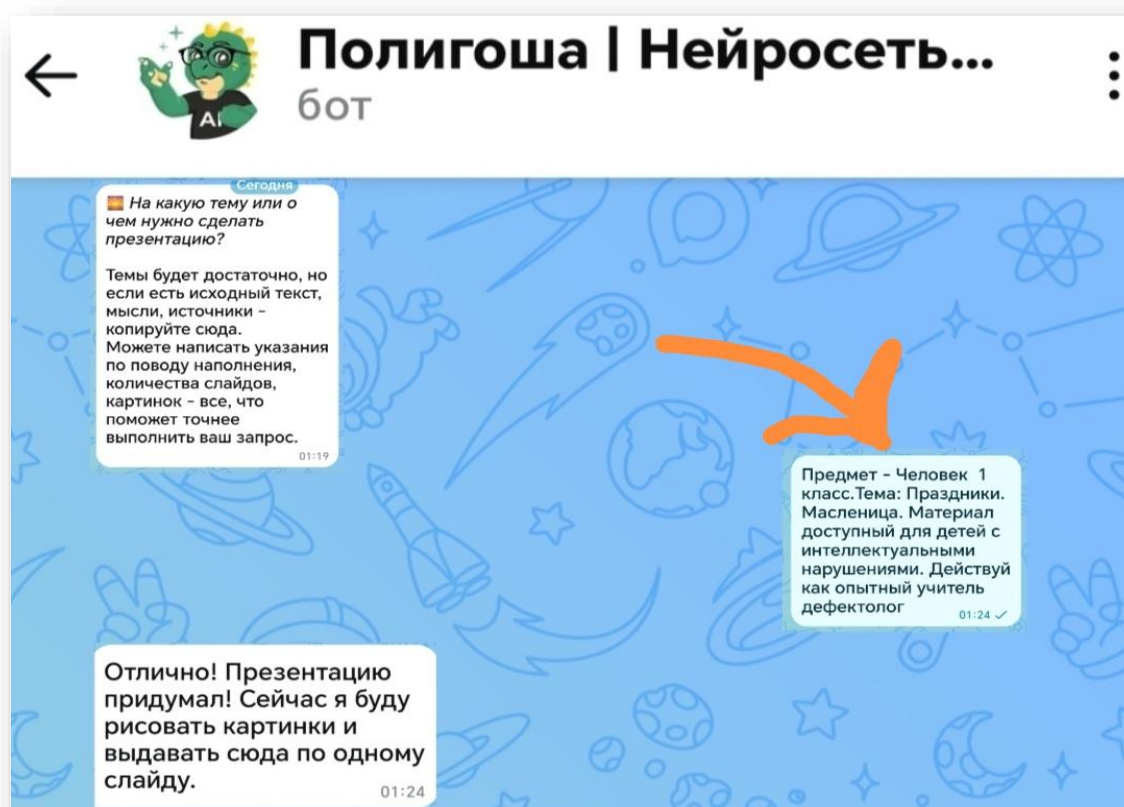


Рисунок 42. Пример запроса (промпта)



4. Полигоша создаёт слайды и изображения к презентации.



Рисунок 43. Результаты генерации слайда

7. Готовая презентация. «Полигоша» позволяет скачать готовую презентацию в Power Point. Для этого требуется нажать на файл и выполнить команду «загрузить». Нейросеть также предлагает возможности для совершенствования презентации, если пользователя что-то не устроило.

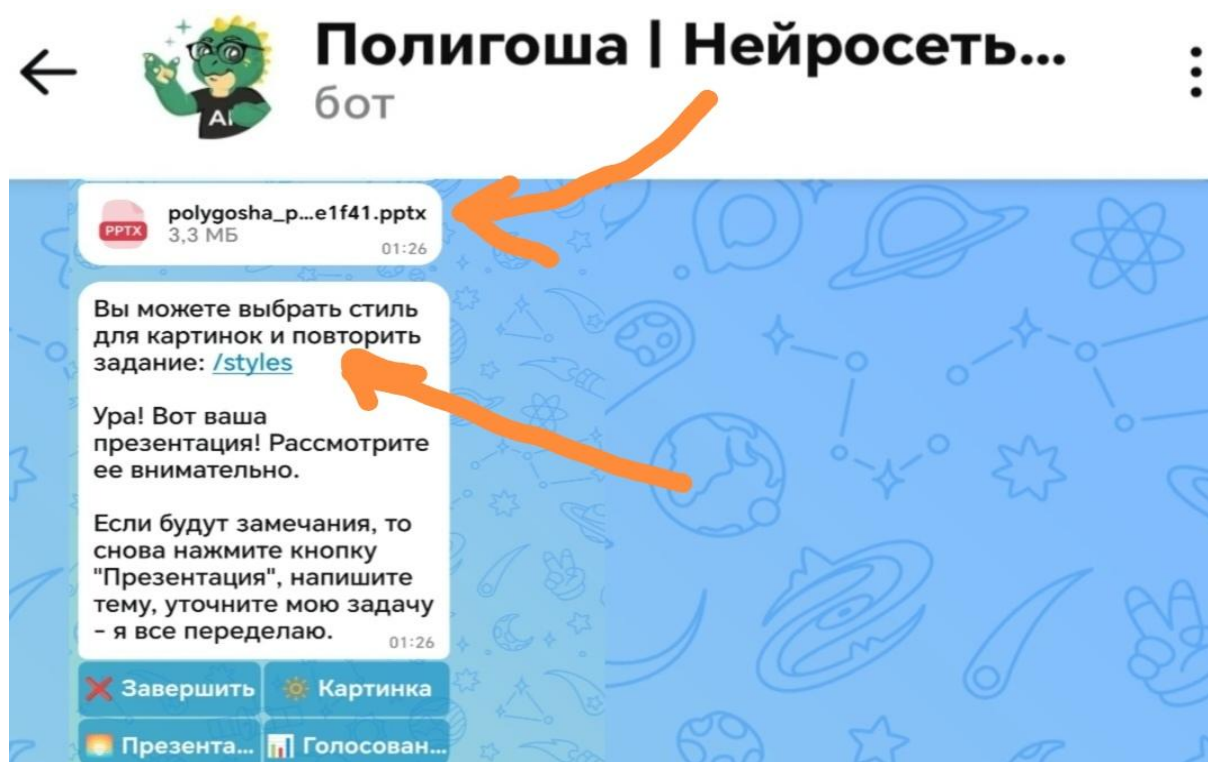




Рисунок 44. Результаты работы нейросети

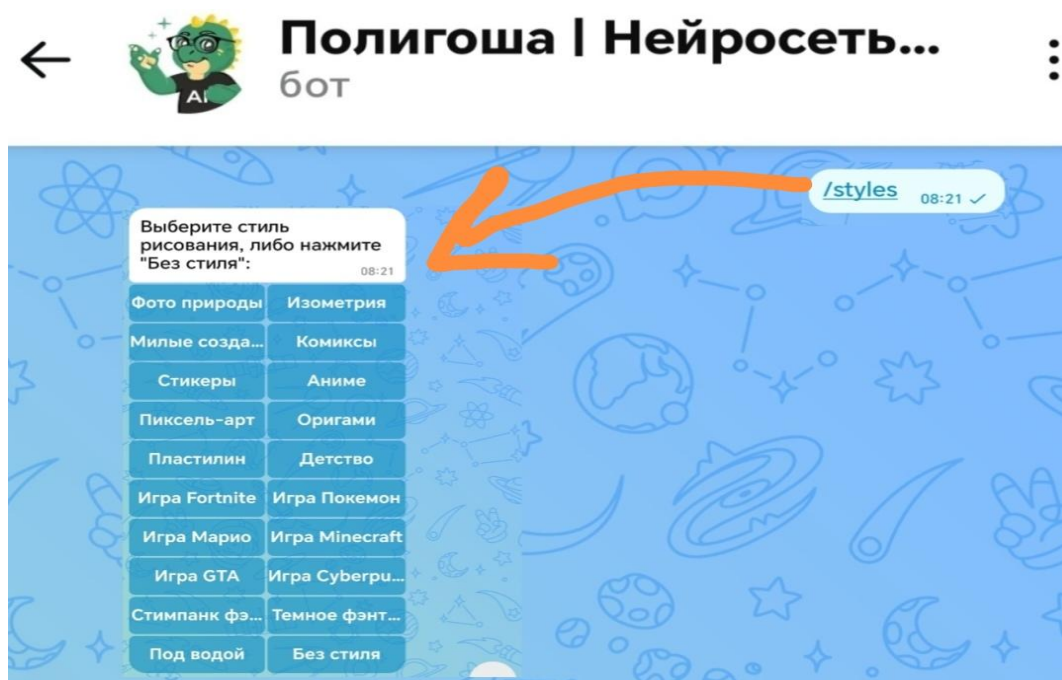


Рисунок 45. Выбор стиля презентации

### *Методические рекомендации для формулировки промпта (запроса)*

Данная информация может быть очень полезна для создания эффективных запросов к искусственному интеллекту и другим инструментам. Вот несколько рекомендаций по созданию удачных промптов:

- ясность и конкретность: формулируйте свои вопросы четко и конкретно. Избегайте двусмысленностей, чтобы получить более точные ответы;
- содержательность: обеспечьте достаточный контекст. Если вопрос требует определенных знаний или информации, упомяните это;
- структурированность: используйте списки или пункты, если у вас несколько вопросов или запросов, это поможет боту правильно воспринять информацию;
- открытые вопросы. Задавайте открытые, а не закрытые вопросы (например, "Что ты думаешь о...?" вместо "Это хорошо?"). Данный прием может привести к более развернутым ответам;
- эксперименты: не бойтесь экспериментировать с формулировками. Изменение порядка слов или использование синонимов может положительно повлиять на результат;
- обратная связь: Если ИИ не отвечает так, как вы ожидали, дайте ему знать и уточните, что именно вам нужно.

Пример промпта для презентации на тему "Семья. Роли в семье".

1. Введение: - Что такое семья?

- Почему семья важна в жизни каждого человека?

2. Состав семьи: - Кто может входить в состав семьи? (например, родители, братья/сестры, бабушки/дедушки и т. д.) - Какие бывают разные типы семей? (например, полные, неполные, многопоколенные)
3. Роли в семье: - Какие роли могут выполнять члены семьи? (например, мама как хозяйка, папа как защитник, дети как помощники) - Почему важно, чтобы каждый член семьи выполнял свою роль?
4. Сотрудничество и поддержка: - Как члены семьи могут помогать друг другу? - Примеры поддержки и сотрудничества в повседневной жизни.
5. Разные культуры и традиции: - Как различаются семейные роли в разных культурах? - Примеры традиций, связанных с семьей, в разных странах.
6. Заключение: - Почему важно уважать и ценить свою семью? - Как мы можем сделать нашу семью крепче?
7. Вопросы и обсуждение: - Что вы можете добавить о своей семье? - Какие роли у вас и ваших близких?

#### *Создание теста в нейросети «Полигоша»*

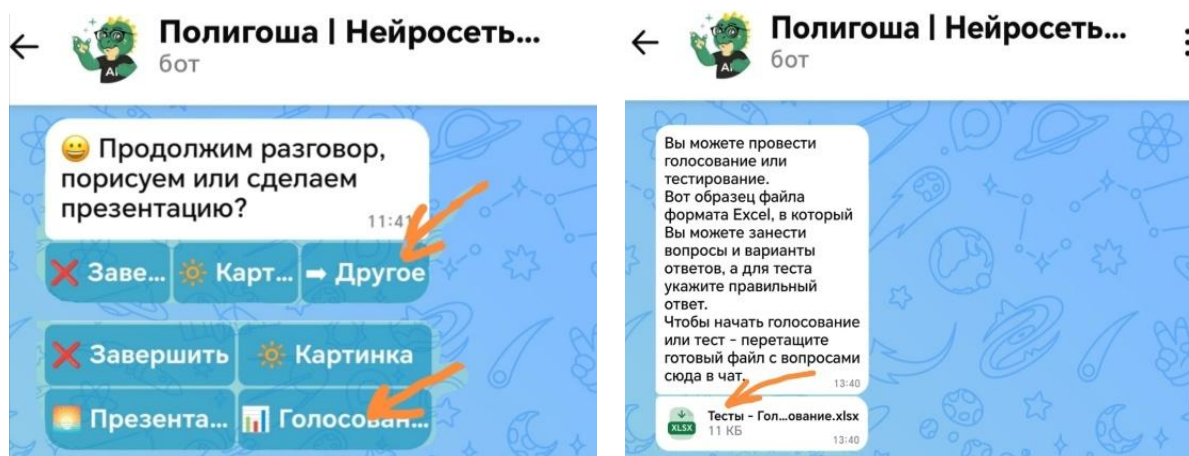


Рисунок 46. Начало создания теста

Для создания учебных материалов в форме теста система предлагает удобный и понятный функционал. Пользователю следует выбрать «Другое»-«Голосование/тест». Чтобы сгенерировать тест, необходимо заполнить предложенный шаблон в формате Excel. Далее данные экспортируются в документ PDF и загружаются в чат нейросети.

| Тесты / голосование                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                  |                      |                      |                      |                   |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------------|--|
| Заполните здесь тексты вопросов и варианты ответов. Если это тестирование, то укажите номер правильного ответа от 1 до 10, если голосование - оставьте 100). Чтобы начать голосование - перетащите этот файл с вопросами в бот "Полигоша" <a href="https://t.me/PolygoshaGptBot">https://t.me/PolygoshaGptBot</a> |                  |                      |                      |                      |                   |  |
| Вопрос                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Правильный ответ | 1 вариант            | 2 вариант            | 3 вариант            | 4 вариант         |  |
| 1 Какая сегодня погода?                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 4                | ☀️ — Солнце          | ☁️ — Облачное солнце | ☀️ — Солнце с дождем | ☔️ — Дождь        |  |
| 2 Что сегодня на обед?                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 9                | 🍝 (спагетти) - паста | 🥗 (салат) - салат    | 🍣 (суши) - суши      | 🍕 (пицца) - пицца |  |
| 3 Какое у тебя настроение?                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                  | 😊 Отличное           | 😡 Рассерженный       | 😡 Злой               | 😐 Нейтральное     |  |
| 4 Куда пойдем вечером?                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                  | В кино               | В ресторан           | В театр              | В спортзал        |  |

Рисунок 47. Шаблон теста. Пример заполнения

Если загрузить в чат-бот документ в формате Excel, система создаст голосование с QR-кодом.

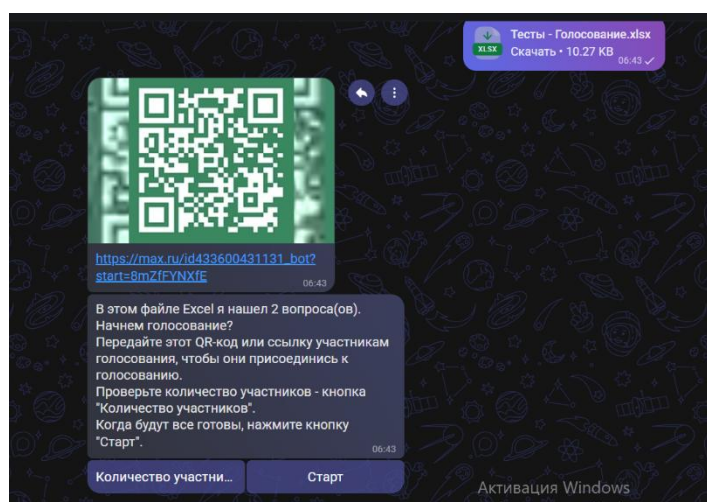


Рисунок 48. Создание голосования

Для создания теста требуется экспортировать данные из шаблона Excel в PDF, затем сделать скриншот и прикрепить в чат-бот вместе с запросом.

**Тесты / голосование**

Заполните здесь тексты вопросов и варианты ответов. Если это тестирование, то выберите в выпадающем списке количество вариантов ответа. Чтобы начать голосование – перетащите этот файл с вопросами в бот "Полигоша".

| Вопрос                                                   | Варианты ответов |
|----------------------------------------------------------|------------------|
| 1. Какие четыре времени года ты знаешь?                  |                  |
| 2. Что наступает после зимы?                             |                  |
| 3. Какое время года наступает перед осенью?              |                  |
| 4. Почему зимой холодно?                                 |                  |
| 5. Какое время года самое тёплое?                        |                  |
| 6. Какого цвета чаще всего бывают листья ОСЕНЬЮ?         |                  |
| 7. Во что дети любят играть летом?                       |                  |
| 8. Весной часто бывает, что?                             |                  |
| 9. Назови зимний праздник, который отмечают всей семьёй? |                  |

Лист 1

Фильтр    Добавить тег    Экспорт как PDF    Все инструменты

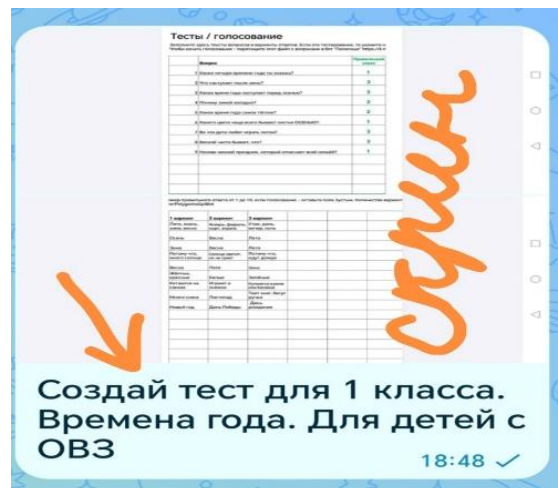


Рисунок 49. Экспорт данных в PDF. Загрузка в чат

← Полигоша | Нейросеть...  
Бот

18 февр

**1. Какое время года идет после весны?**

- а) Лето
- б) Осень
- в) Зима

**2. Что обычно мы делаем летом?**

- а) Лепим снеговиков
- б)купаемся в реке
- в) Сажаем цветы

**3. Какой месяц относится к зиме?**

- а) Январь
- б) Май
- в) Август

**4. В какое время года листья становятся разноцветными?**

- а) Осень
- б) Зима
- в) Весна

**5. Что мы любим делать весной?**

- а) Гулять на улице
- б) Ловить рыбу в мороз
- в) Собирать снег

Рисунок 50. Вариант теста, сгенерированный нейросетью «Полигоша»

## *Методические рекомендации и примеры промптов для генерации изображений*

Одной из самых востребованных пользователями функций искусственного интеллекта является генерация изображений. Создание эффективного промпта для генерации изображений зависит от того, что именно пользователь хочет увидеть [9]. Вот несколько советов и примеры:

Советы по созданию промптов:

1. Будь конкретным: Уточни детали, такие как объекты, фон, стиль и атмосфера.
2. Используй прилагательные: Опиши объекты с помощью прилагательных, чтобы добавить цвет, текстуру и настроение.
3. Указывай стиль: Если тебе нужен определенный художественный стиль (например, импрессионизм, сюрреализм), укажи это в промпте.
4. Добавляй контекст: Если возможно, дай краткую аннотацию или историю, связанную с изображением.

Примеры промптов:

1. Природа: "Солнечное утро в лесу с яркими цветами, светящимися насекомыми, и рекой, журчащей сквозь камни, в стиле импрессионизма".
2. Пейзаж: "Заснеженные горы на фоне яркого заката, с облаками, отражающими розовые и оранжевые оттенки, в стиле реализма".
3. Фантастика: "Волшебный лес с сказочными существами, яркими цветами и мистической атмосферой, в стиле фэнтези".
4. Портрет: "Портрет молодой женщины с длинными волосами и яркими глазами, в традиционном восточном платье, на фоне розовых цветов".
5. Городской пейзаж: "Ночной город с яркими огнями, отражающимися в воде реки, в стиле киберпанк".

Следуя этим принципам и примерам, вы сможете создать эффективные презентации, тесты, картинки, которые помогут вашим ученикам достичь поставленных целей.

### **2.11. Проект «Киноуроки в школах России и мира»**

Основной целью проекта «Киноуроки в школах России и мира» является воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности, обладающей глубоким пониманием традиционных российских духовно-нравственных ценностей через искусство кино. Использование художественных кинофильмов предоставляет уникальные возможности для эмоционального и интеллектуального включения школьников в процесс



освоения духовных основ, что повышает эффективность внеклассного воспитания [14].

В рамках достижения данной цели проект ставит ряд конкретных задач, связанных с созданием высокохудожественного контента и разработкой комплексных методических материалов. Основная задача состоит в производстве серии короткометражных детских фильмов, каждый из которых раскрывает одно положительное нравственное качество - доброту, справедливость, дружбу или патриотизм. Важно, что сценарии не только иллюстрируют эти понятия, но и включают элементы, мотивирующие подростков к самостоятельному размышлению и обсуждению. Методические пособия, сопровождающие фильмы, разрабатываются для педагогов с целью проведения целенаправленных учебных занятий и дискуссий, что позволяет закрепить знания и стимулировать нравственное саморазвитие учащихся.

Кроме непосредственного знакомства с нравственными качествами, проект ориентирован на расширение социальной и интеллектуальной компетентности школьников через вовлечение их в творческую деятельность. Это включает организацию совместных просмотров, акций поддержки фильма, а также творческих заданий — написание сочинений, участие в дискуссиях и других формах активного взаимодействия с тематикой киноуроков. Такая социально-творческая практика способствует развитию коммуникативных умений, критического мышления и ответственности, что отвечает задачам современного воспитательного процесса.



Рисунок 51. Визуальное оформление проекта «Киноуроки в школах России и мира»

Техническая база обеспечения проекта включает оснащение учебных помещений мультимедийным оборудованием и акустическими системами, необходимыми для качественного просмотра короткометражных фильмов. Для

обеспечения беспрепятственного доступа к контенту создан онлайн-портал, где размещаются актуальные киноматериалы и методические рекомендации. Такая цифровая платформа значительно упрощает процесс подготовки к занятиям и позволяет педагогам гибко планировать внеклассную работу.

## 2.12. Сайт развивающих игр «Мерсибо»

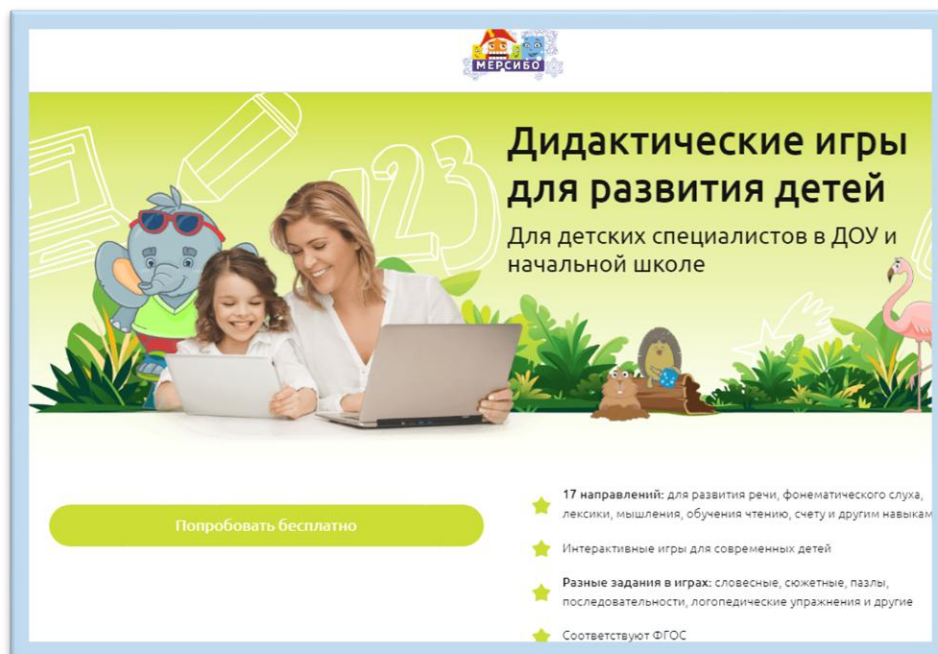


Рисунок 52. Сайт «Мерсибо»

Предлагаем пошаговую инструкцию по эффективному использованию образовательных ресурсов платформы «Мерсибо». Следует отметить, что платформа предусматривает подписку и платный контент.

Шаг 1. Регистрация и настройка профиля.

Рисунок 53. Регистрация на сайте «Мерсибо»

Для этого необходимо перейти на сайт [mersibo.ru](https://mersibo.ru), нажать кнопку «Регистрация». Заполнить форму регистрации, подтвердив адрес электронной

почты. Далее, заполнив данные профиля, пользователь начинает знакомство с интерфейсом сайта.

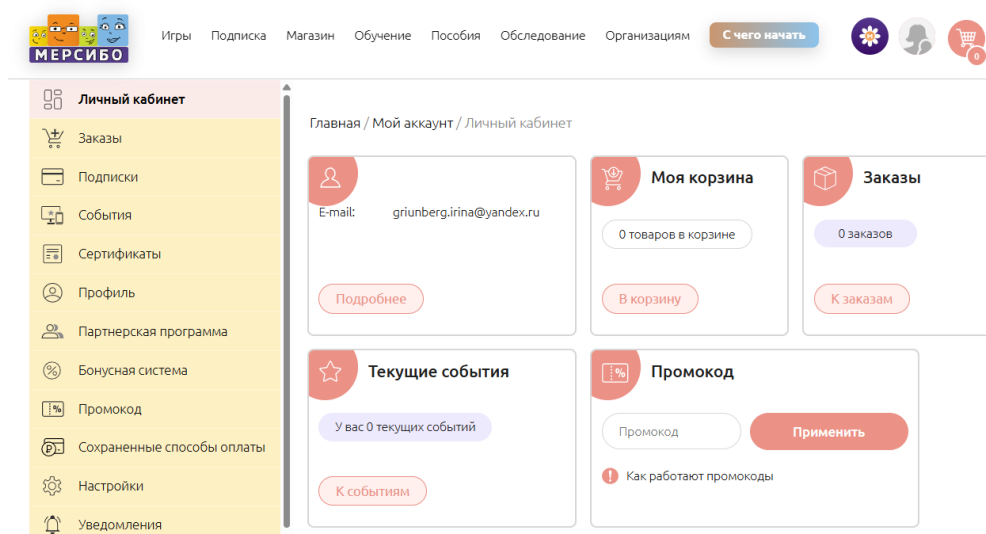


Рисунок 54. Профиль пользователя на сайте

Платформа обладает интуитивно понятным интерфейсом, но полезно сразу ознакомиться с основными элементами [3, 4].

- Каталог ресурсов: Здесь находятся игры, пособия и методички.
- Методический кабинет: Инструменты и учебные материалы для учителей и воспитателей.
- Настройки аккаунта: Управление профилем и настройками уведомлений.

### Шаг 3. Выбор ресурса.

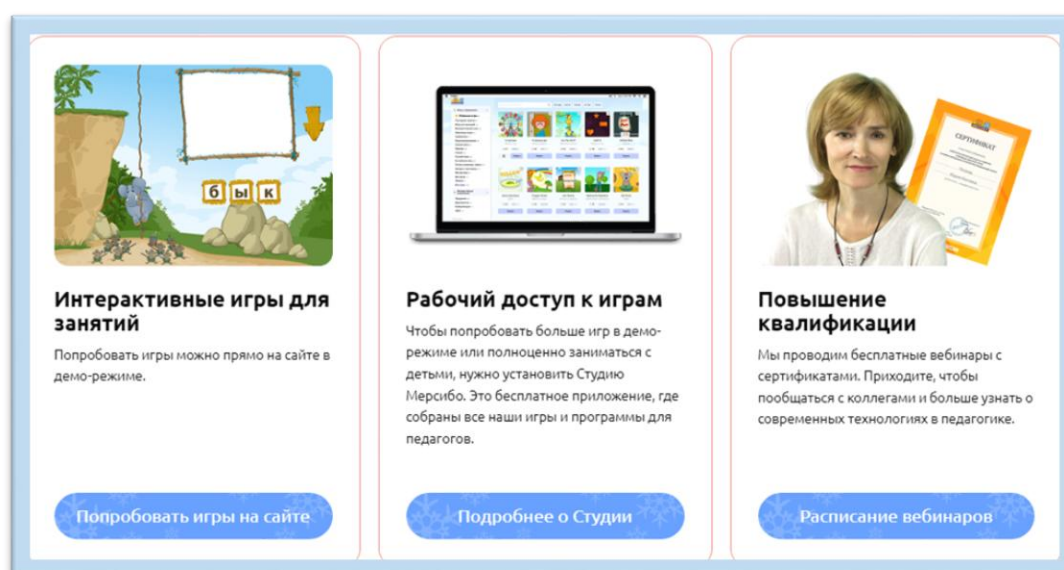


Рисунок 55. Выбор ресурса



Следует подобрать нужный ресурс, используя фильтры и категории каталога («Игры», «Материалы», «Курсы»). Далее - использовать поисковую строку или фильтр по возрасту обучающихся, предмету, типу занятия. Все материалы для удобства использования имеют описания.



Рисунок 56. Использование ресурса

#### Шаг 4. Загрузка и использование ресурса.

1. Пользователь выбирает подходящий материал.
2. Скачивает файл на компьютер или устройство.
3. При необходимости распечатывает карточки, задания или инструкции.
4. В описании сказано, какие дополнительные средства и оборудование потребуется (счетные палочки, кубики, фишки).

#### Шаг 5. Проведение занятий.

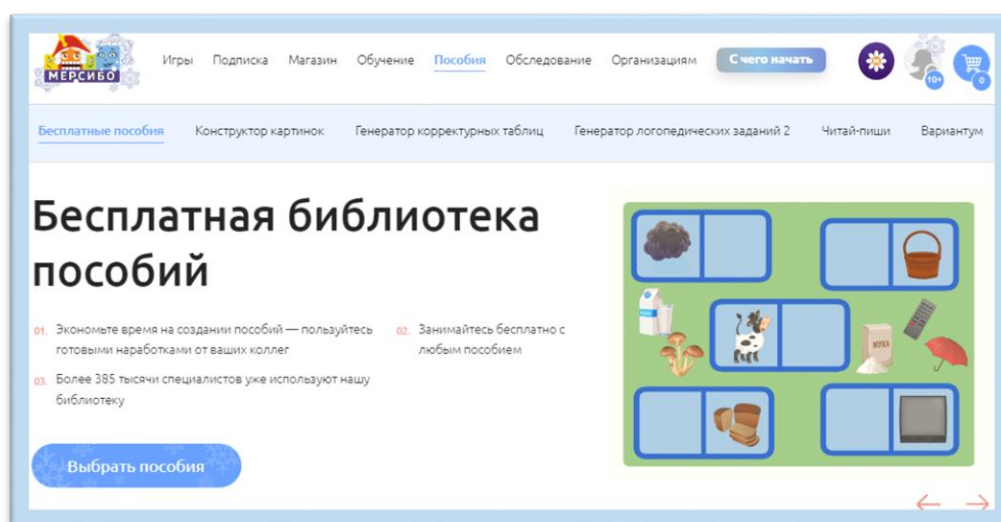


Рисунок 57. Бесплатная библиотека пособий

Необходимо следовать рекомендациям разработчика материала:

- четко придерживайтесь инструкциям и правилам игры;
- создавать комфортную атмосферу для детей;

- поощрять активное участие каждого ребенка;
- поддерживать интерес и мотивацию участников.

#### Шаг 6. Анализ результатов.

Необходимо оценить эффективность проведенного занятия:

- обсудить с детьми их впечатления;
- проанализировать достигнутые цели;
- отметить успехи и области для улучшения.

Пользование платформой «Мерсибо» позволяет разнообразить педагогический процесс и сделать обучение интересным и увлекательным для детей [18].

Таким образом, «Мерсибо» становится незаменимым помощником для тех, кто хочет организовать интересные и полезные развивающие занятия.

Платформа «Мерсибо» помогает детям гармонично развиваться, обеспечивая комплексный подход к воспитанию и обучению ребенка [6].

### Библиографический список

1. Абдухакимова, С. А. Образовательно-методический комплекс в дополнительном образовании детей: назначение и технологии разработки / С. А. Абдухакимова, Е. В. Василевская, Н. В. Клёнова, – Москва, 2006. – 28 с.
2. Афанасьева, Л. О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе // Школьные технологии Л. О. Афанасьева, Е. А. Поречная – Москва, 2012. – 6 с.
3. Бойко, Е. В. Использование интерактивного оборудования с детьми дошкольного возраста / Бойко, Е. В. // Образование и воспитание – Москва, 2017. – 3–5 с.
4. Вергасова, О. М. Использование интерактивного оборудования в учебном процессе / Вергасова О. М. // Молодой ученый – Москва, 2015. – 59 – 62 с.
5. Дубровицкая, Т. В. Создание мультимедийных интерактивных рабочих листов / Дубровицкая, Т. В. // Образование и воспитание – Москва, 2022. – 35 с.
6. Елифанцева, Т. Б. Настольная книга педагога-дефектолога / под ред. Елифанцева, Т. Б. // – 2-е изд. – Ростов на Дону: Феникс, – Ростов на Дону, 2007. – 486 с.
7. Золотова, О. М. Использование квест-технологии в образовательном процессе // Наука и образование О. М. Золотова, Е. Е. Попова, С. П. Милованова, – Москва, 2023. – 37 с.
8. Иванова, О. А. Технологии создания рабочих листов для активизации познавательной деятельности учащихся // Педагогическое образование в России – Якутск, 2018. – : методическая статья
9. Иванова, Т. В. Современные платформы-конструкторы в системе дистанционного образования // Вестник информационных технологий, – Тольятти, 2021. – 112–118 с.
10. Кузнецова, М. И. Педагогические аспекты создания интерактивных учебных материалов // Образовательные технологии XXI века, – Екатеринбург, 2020. – 78–84 с.
11. Лебедев, В. П. Методы оценки эффективности цифровых образовательных ресурсов // Электронное обучение, – Ярославль, 2019. – 60–66 с.
12. Маслак, А. А. Анализ качества опросника для измерения на линейной шкале любознательности школьников // Педагогическое образование в России, А. А. Маслак, А. Д. Рыбкин, 2014. № 12.

13. Методические рекомендации по работе с конструктором интерактивных заданий Online Test Pad (образовательные тесты), – ГАПОУ СО «Областной техникум дизайна и сервиса», 2019. – 76 с. Составители: Локшина Ю. Е.
14. Минеева, О. А. Исследование эффективности использования технологии в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования, О. А. Минеева, М. С. Ляшенко, И. А. Поваренкина, - 2022. № 77. – 4 с.
15. Морозова, А. А. Речевой портрет голосового помощника Алиса // Вестник Челябинского государственного университета, - 2021. № 4. - 91–100 с.
16. Петров, А. С Интерактивные технологии в образовании: российский опыт и перспективы // Педагогика и психология, – 2022. № 7. – 89 – 95 с.
17. Пономарев, В. В. Как создавать задания в сервисе LearningApps // Просвещение, - 2021.
18. Репина, З. А. Компьютерные средства обучения: проблемы разработки и внедрения // Вопросы гуманитарных наук, З. А. Репина, Л. Р. Лизунова - 2004, № 5.
19. Сидоров, С. В. Возможности создания интерактивных модулей в обучающих приложениях LearningApps.org / URL : <https://s-ba.ru/conf-posts-2021-02/tpost/1nu0bz2am1-ispolzovanie-platformi-learningapps-dlya?yclid=4490220850568495103&ybaip>
20. Смирнова, Е. Н. Разработка образовательных ресурсов на платформе «Удоба» // Инновации в образовании, – 2023. – № 1. – 45–53 с.
21. Телегина, О. В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс // Проблемы современного педагогического образования. О.В. Телегина, М. В. Архипова, Н. В. Ваганова. - 2022. № 75 - 1.
22. Фоменко, И. А. Создание учебных рабочих листов: практическое руководство для педагога, - Ростов на Дону: Феникс, 2021.
23. Харитоновна, А. А. Образовательный портал «МЕРСИБО» как инструмент развития коммуникативных компетенций у дошкольников с ЗПР: сборник трудов конференции. // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания : материалы Всерос. науч. - практ. конф. (Чебоксары, 3 мая 2023 г.) / редкол.: Ж. В. Мурзина и др. – Чебоксары: Среда, 2023. – 205 - 206 с.
24. Чафонова, А. Г. Виртуальный голосовой помощник Алиса в преподавании русского языка как иностранного // Язык и речь в Интернете: личность, общество, коммуникация, культура. Сборник

статей III Международной научно-практической конференции. Российский университет дружбы народов. А. Г. Чафонова, М. О. Ратников. - Москва, 2019. 199 – 204 с.

25. «Microsoft PowerPoint» // Википедия: свободная энциклопедия. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_PowerPoint](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint) (дата обращения 24.03.2026)
26. «Рабочий лист» // Википедия: свободная энциклопедия. – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Worksheet> (дата обращения 24.03.2026).
27. «Искусственный интеллект» // Википедия: свободная энциклопедия. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Искусственный\\_интеллект](https://ru.wikipedia.org/wiki/Искусственный_интеллект) (дата обращения 24.03.2026).
28. «Обзор приложения GigaChat: AI-ассистента для работы и учёбы» // RuStore. - URL: <https://www.rustore.ru/prostore/gigachat-obzor> (дата обращения 21.03.2026).
29. Углова А.П. Цифровые образовательные ресурсы в системе современного образования// Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – Новосибирск, 2024. - № 10-4.- С.218 - 220