

вательной организации в современных реалиях / А.В. Петренко // Мир педагогики и психологии. – 2023. – №3(80). – URL: <https://scipress.ru/pedagogy/articles/funksii-rukovoditelya.html> (дата обращения: 10.02.2026).

4. Сысоева, Е.В. Инновационная деятельность образовательного учреждения / Е.В. Сысоева // Cyberleninka. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnaya-deyatelnost-obrazovatel'nogo-uchrezhdeniya> (дата обращения: 01.02.2026).

Дата поступления в редакцию: 21.11.2025

## МАСТЕР-КЛАСС «ЭФФЕКТИВНЫЕ ПРИЕМЫ РАБОТЫ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСАМИ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ НА I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Лазбенёва Марина Федоровна

**Аннотация.** В настоящее время современный педагог должен хорошо ориентироваться в нарастающем потоке информации и уметь правильно и быстро найти необходимые для воспитания и обучения учащихся сведения, у него должны быть сформированы умения использовать в образовательном процессе современные образовательные ресурсы. Считать себя современным, компетентным и эффективным может учитель, проявляющий креативность в своей работе, умеющий устанавливать коммуникацию с различными аудиториями, действующий гибко и мобильно. В арсенале такого учителя должно быть умение использовать цифровые ресурсы, возможности сети Интернет как пути собственного непрерывного самообразования, повышения учебной мотивации школьников, а также как пути интерактивного взаимодействия «учитель – обучающиеся».

**Цель** – совершенствование профессиональных способностей педагогов в использовании интернет-ресурсов на учебных занятиях на I ступени общего среднего образования.

**Задачи:**

создать условия для профессионального самосовершенствования педагогов;

показать опыт работы учителя начальных классов по использованию образовательных интернет-ресурсов;

мотивировать учителей начальных классов на осуществление самообразовательной деятельности по изучению интернет-ресурсов.

**Целевая аудитория:** педагогические работники.

**Форма:** мастер-класс, групповая.

**Время проведения:** 45 минут.

**Оборудование:** персональные компьютеры, раздаточный материал.

### Ход мероприятия

#### I. Организационно-подготовительный этап.

В настоящее время происходит интенсивное внедрение современных компьютерных технологий в преподавание естественных учебных дисциплин. Достигается некоторый эффект при использовании компьютеров в обучении решению различного вида задач, разного уровня и разного содержания. Это объясняется тем, что в процессе обучения организуется активный диалог компьютера с пользователем в удобном для него режиме, в различных формах работы. Учащемуся предлагается задача для решения, тип и сложность которой он может выбрать самостоятельно.

При этом он может воспользоваться различными видами помощи. Если он не знает, как решать данную задачу, ему может быть продемонстрировано подробное, методически обоснованное ее решение. После этого обучаемый может попытаться решить аналогичную задачу.

Процесс информатизации образования затрагивает все сферы функционирования школы. Использование информационно-коммуникативных технологий в учреждении образования позволяет существенно изменить профессиональную деятельность всех участников образовательного процесса. Уровень применения средств информационно-коммуникативных технологий в педагогической деятельности является одним из важных показателей развития информационных компетенций педагога.

Информационно-коммуникативные технологии включают в себя текстовую, графическую, анимационную, видео- и звуковую информацию в интегрированном представлении, допускающую различные способы структурирования и представления.

Интернет-технологии – это технологии, которые размещены в глобальной сети Интернет. Они получили свое широкое распространение в процессе обучения. Постепенно происходит введение данных технологий в обучение.

Основными дидактическими целями использования интернет-технологий и связанных с ними интернет-ресурсов, рассматриваемых в качестве основных средств обучения, являются сообщение сведений, формирование и закрепление знаний, формирование и совершенствование умений и навыков, контроль усвоения и обобщение.

Многофункциональные интернет-ресурсы как средства обучения учащихся с использованием интернет-технологии позволяют

- организовать разнообразные формы деятельности учащихся по самостоятельному извлечению и представлению знаний;

- применять весь спектр возможностей современных информационных технологий в процессе выполнения разнообразных видов учебной деятельности, в том числе таких, как регистрация, сбор, хранение, обработка информации, интерактивный диалог, моделирование объектов, явлений, процессов;

- использовать в учебном процессе возможности технологий мультимедиа, гипертекстовых и гипермедиа систем;

- диагностировать интеллектуальные возможности обучаемых, а также уровень их знаний, умений, навыков, уровень подготовки к конкретному занятию;

- управлять обучением, автоматизировать процессы контроля результатов учебной деятельности, тренировки, тестирования, генерировать задания в зависимости от интеллектуального уровня конкретного обучаемого, уровня его знаний, умений, навыков, особенностей его мотивации;

- создавать условия для осуществления самостоятельной учебной деятельности учащихся, для самообучения, саморазвития, самосовершенствования, самообразования, самореализации;

- работать в современных телекоммуникационных средах, обеспечить управление информационными потоками.

Основными видами компьютерных средств учебного назначения, которые могут рассматриваться как дополнительные программы для Интернет-ресурсов, являются:

- сервисные программные средства общего назначения (электронный учебник, информационно-справочная система, система тестирования для проверки знаний.);

- программные средства для контроля и измерения уровня, знаний, умений и навыков обучающихся (образовательные электронные издания),

- электронные тренажеры;

- информационно-поисковые справочные системы.

Самые эффективные образовательные ресурсы – это цифровые, электронные образовательные ресурсы. В них учебные объекты представлены множеством различных способов: с помощью текста, графики, фото, видео, звука и анимации. Таким образом, используется все виды восприятия, следовательно, закладывается основа мышления и практической деятельности ребенка.

Интерактивные средства обучения предоставляют уникальную возможность для самостоятельной творческой и исследовательской деятельности учащихся. Ученики действительно получают возможность самостоятельно учиться.

Именно поэтому тема «Эффективные приемы работы с образовательными интернет-ресурсами на

учебных занятиях на I ступени общего среднего образования» вызвала интерес и определила направление обмена опытом работы с коллегами.

В ходе мастер-класса мы изучим особенности работы с некоторыми платформами и ресурсами через осуществление практической работы в сети.

## II. Основной этап.

Для работы участники мастер-класса размещаются за персональными компьютерами (возможна работа в парах).

### 2.1. Сервис LearningApps.org.

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно интерактивность.

Работа в LearningApps происходит по двум сценариям. Дополнительно в LearningApps встроены пять инструментов (рисунок 1).

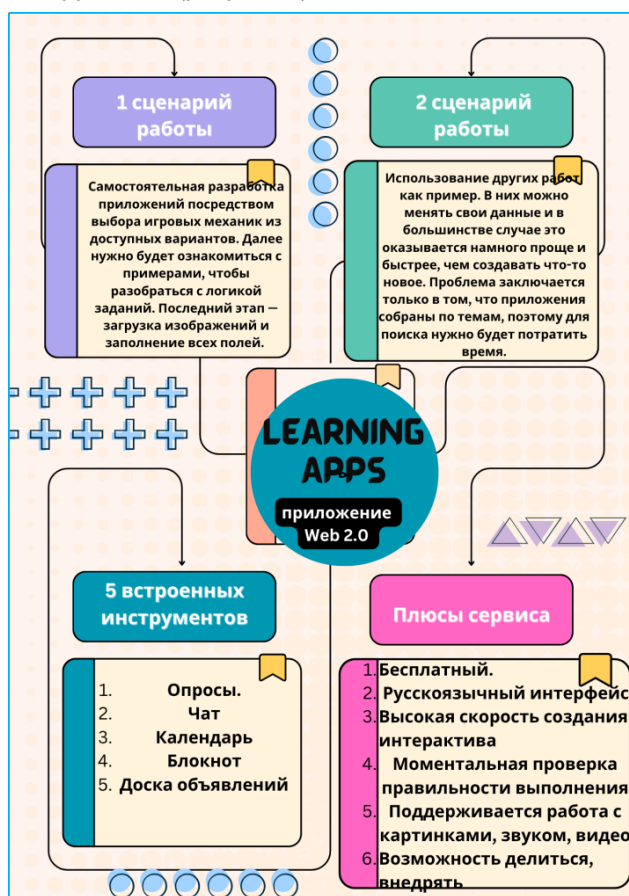


Рисунок 1

Доступ к готовым ресурсам открыт для незарегистрированных пользователей. Но для создания и сохранения собственных заданий необходимо зарегистрироваться.

Участникам мастер-класса предлагается пройти регистрацию, используя памятку (приложение).

Затем участникам предлагается выбрать тип тренажера, на основе которого они создадут упражнения для устного счета, скриншот с обложкой выбранных тренажеров размещается на слайде (рисунок 2).



Рисунок 2 – Скриншот страницы с презентацией

Коллеги, при создании тренажера любого типа действуем по одному алгоритму (приложение).

Упражнения, созданные на данной платформе, неизменно вызывают интерес учащихся. Использовать упражнения можно на уроках по всем предметам, при контроле знаний.

Предлагаем протестировать созданные тренажеры в режиме взаимопроверки: участники меняются местами и выполняют задания, созданные коллегами на платформе LearningApps.

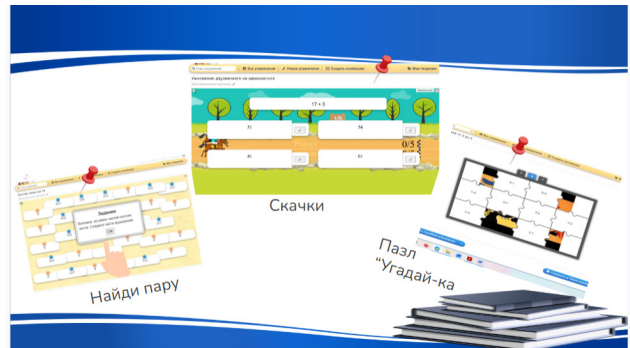


Рисунок 3 – Скриншот страницы с презентацией

Таким образом, сервис LearningApps является удобным бесплатным конструктором для создания интерактивных упражнений, он работает прямо в браузере и не требует установки.

### 2.2. Сервис-конструктор Wordwall.

Не меньший интерес у учащихся вызывают интерактивные упражнения, созданные в сервисе-конструкторе Wordwall. Этот конструктор можно использовать для разных образовательных задач при дистанционном и смешанном обучении. Сервис иностранный, но его интерфейс полностью переведен на русский язык. Здесь есть коллекция шаблонов для интерактивных упражнений – от кроссвордов до флеш-карточек, заполнения пробелов и заданий типа «Найди пару». Также пользователями создана целая библиотека готовых упражнений по предметам, которые можно использовать со своими учени-

ками в готовом виде или после редактирования. На платформе существуют бесплатный и платный контент. На бесплатном тарифе пользователю доступны 18 шаблонов и возможность создания пяти собственных упражнений. Использовать готовые упражнения можно без ограничений. Платные тарифы расширяют количество шаблонов, появляется возможность создавать настоящие игры.

Предлагаем вам выступить в роли учеников и попробовать справиться с заданиями в игре «Погоня в лабиринте» (приложение): управляемый персонаж должен добраться до правильного ответа, избегая столкновения с монстрами (рисунок 4).

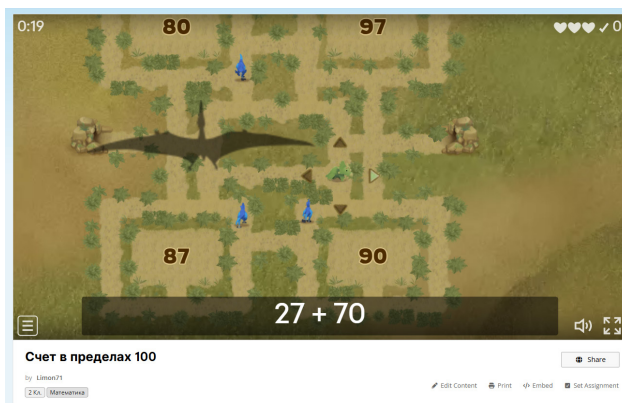


Рисунок 4 – Скриншот страницы игры

Для практического знакомства с сервисом предлагаем вам создать свой продукт на основе любого из доступных шаблонов. Вы можете выбрать любой предмет и тему для создания контента.

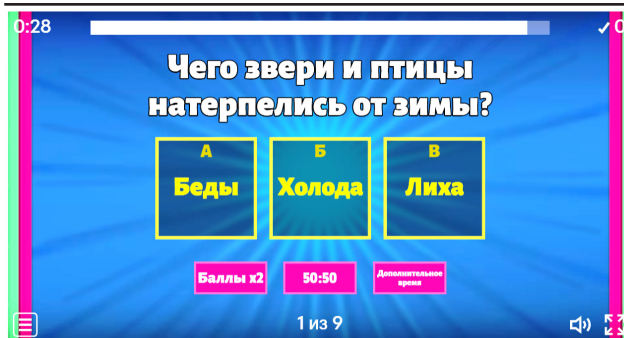
В игре «Ударь крота» на игровом поле из норок появляются кроты (рисунок 5). На каждом из кротов написан вариант ответа. Игроку нужно выбирать «правильных кротов» (в зависимости от условия задания) и нажимать на них, пока они снова не спрятались.



Рисунок 5 – Скриншот страницы с игрой

Упражнение «Викторина» – всем знакомый формат игры: серия вопросов с вариантами ответов и необходимостью выбрать правильный. В варианте игры «Викторина «Игровое шоу» к обычной викторине добавляются дополнительные элементы: возможность один раз за игру убрать половину неверных ответов, получить дополнительное время для ответа на вопрос (рисунок 6).

В игре «Сбей воздушный шар» необходимо сбить



Н. Сладков "Лесные сказки"

Рисунок 6 – Скриншот страницы с игрой

элементы с вопросами, ответы на которые находятся на вагонах (рисунок 7).



Вычисляю правильно

Рисунок 7 – Скриншот страницы с игрой

Созданные вами игры можно найти по кодам, размещенным в презентации (приложение).

### III. Рефлексия.

Современный педагог должен уметь работать с современными средствами обучения хотя бы ради того, чтобы обеспечить одно из главнейших прав учащегося – право на качественное образование. Работая с молодым поколением, мы должны помнить, что учитель идет в класс не учить детей, а побуждать их к учению, побуждать на собственном примере, занимаясь самообразованием и саморазвитием непрерывно.

*Участники мастер-класса получают буклеты «Образовательные интернет-ресурсы».*

Коллеги, определите значимость некоторых позиций самообразовательной деятельности учителя собственно для учителя, для учащихся, для администрации учреждения и для общества.

*Участники выполняют упражнение «Пазл» (приложение).*

### Список литературы

1. Апатова, Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. – М., 1994. – 106 с.
2. Бобровская, Л.Н. Поддержка педагогической деятельности учителя в условиях информатизации образования / Л.Н. Бобровская, Е.А. Сапрыкина, Т.К. Смыковская // Профильная школа. – 2006. – №6. – С. 15–21.
3. Интернет-технологии в образовании: учеб-

но-методическое пособие / Р.Н. Абалуев, Н.Г. Астафьева, Н.И. Баскакова [и др.]. – Тамбов: ТГТУ, 2002. – Ч.3. – 328 с.

4. Роберт, И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования / И.В. Роберт. – М.: «Школа-Пресс», 2021. – 141 с.

Приложение

QR-код доступа к памятке



QR-код доступа к упражнению «Пазл»



QR-код доступа к алгоритму



QR-код доступа к игре «Погоня в лабиринте»



## Слайды презентации с размещенными QR-кодами



Дата поступления в редакцию: 21.11.2025

## ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПРАКТИКУМ ДЛЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ «ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА: ПОМОЩНИК, А НЕ ЗАМЕНА»

Александровская Наталья Валерьевна

**Аннотация.** Публикация представляет собой план-конспект интерактивного практикума для педагогических работников учреждения дошкольного образования с элементами мини-лекции о возможностях и этике использования нейросетей (Qwen, ChatGPT), «проб на практике» по созданию конспектов, дидактических игр и писем родителям с помощью промтов. Особое внимание уделено роли педагога как эксперта и анализу результатов применения инструментов искусственного интеллекта. Практикум направлен на повышение эффективности деятельности и расширение творческих ресурсов при работе с детьми.

**Цель** – формирование у педагогических работников учреждения дошкольного образования базовой цифровой грамотности в области искусственного интеллекта через знакомство с его возможностями и практическое освоение безопасных инструментов, направленное на повышение эффективности педагогической деятельности, расширение творческих ресурсов в работе с детьми.

### Задачи:

разъяснить суть инструментов искусственного интеллекта и их возможности в реализации образовательного процесса учреждения дошкольного образования;

продемонстрировать конкретные примеры применения искусственного интеллекта для решения повседневных педагогических задач (планирование, взаимодействие с родителями и др.);

сформировать у участников навыки безопасного и этичного использования искусственного интеллекта;

организовать «пробы на практике» – создание педагогами собственных продуктов с помощью искусственного интеллекта (конспект, письмо родителям, дидактическая игра и т.п.);

способствовать обмену опытом и рефлексии по теме цифровой грамотности педагога.

**Материал и оборудование:** презентация «Искусственный интеллект в работе педагога: помощник, а не замена», смартфоны или ноутбуки с выходом в интернет, карточки с заданиями, карточки для проведения жеребьевки, руководство по составлению промтов (приложение).

### Ход мероприятия

#### I. Вводная часть.

*Приветственное слово ведущего*<sup>1</sup>.

Добрый день, уважаемые коллеги!

Сегодня мы собрались не для того, чтобы обсуждать, заменит ли искусственный интеллект (ИИ) педагога. Мы здесь, чтобы понять, как ИИ может стать нашим помощником, освободив время от рутинных задач – составления планов, оформления документации, поиска идей для занятий или общения с родителями. Искусственный интеллект уже здесь – в наших телефонах, в компьютерах. Вопрос не в том, использовать его или нет, а как использовать его грамотно,

<sup>1</sup>Здесь и далее приводятся слова ведущего.