

Государственное учреждение образования
«Гомельский областной институт развития образования»

Сборник материалов областного
педагогического воркшопа
«Интерактивный контент в профессиональной
деятельности педагога»



Гомель
2025

Участники семинара:	педагогические работники учреждений общего среднего образования (регистрация участников осуществляется посредством интернет-заявки)
Дата проведения:	29.09.2025
Место проведения:	ГУО «Гомельский областной институт развития образования»
Форма проведения:	педагогический воркшоп
Цель:	развитие профессиональных компетенций, необходимых для осуществления эффективной педагогической деятельности в условиях цифровизации образования.
Задачи:	транслировать возможности использования цифровых инструментов на уроке, в организации проектной, учебно-исследовательской и внеучебной деятельности; совершенствовать практические умения педагогов по созданию и использованию интерактивного контента в образовательном процессе; определить основные направления, возможности и риски использования инструментов искусственного интеллекта в образовательном процессе; представить эффективные образцы педагогической деятельности по использованию электронных сервисов в профессиональной деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ

Современные тенденции цифровой трансформации образования.

Быковский Сергей Валентинович, методист высшей квалификационной категории учебно-методического отдела информационных технологий и издательской деятельности ГУО «Гомельский областной институт развития образования».



Нейросети ассистенты: от идеи к готовому уроку. Создание учебных материалов с помощью ИИ.

Кравченко Ольга Викторовна, учитель истории и обществоведения квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №2 г. Рогачёва им.В.М.Колесникова».



Цифровые инструменты для повышения вовлеченности и мотивации на уроке.

Афанасьева Ольга Владимировна, учитель информатики квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №7 г.Калинковичи».



Интерактивный онлайн-контент при планировании учебного занятия.

Бобр Елена Васильевна, учитель немецкого языка квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря».



Инновации в педагогике: искусственный интеллект на службе образования.

Мастабай Виктория Владимировна, учитель биологии и химии квалификационной категории «учитель-методист» ГУО «Гимназия г.Хойники».



Интерактивные сервисы в профессиональной деятельности учителя истории.

Рудак Виталий Владимирович, учитель истории высшей квалификационной категории ГУО «Махновичская средняя школа Мозырского района».



От цифрового архива к интерактивной экосистеме обучения: опыт создания проекта «Копилка историка» как модели современного образовательного ресурса.

Жигалов Роман Игоревич, учитель истории и обществоведения первой квалификационной категории ГУО «Средняя школа №8 г. Гомеля».



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ОНЛАЙН-КОНТЕНТ ПРИ ПЛАНИРОВАНИИ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

*Бобр Е.В., учитель немецкого языка
ГУО «Средняя школа №14 г. Мозыря»*

Цифровая трансформация образования является одним из условий развития современного образовательного пространства, так как важнейшей особенностью современного мира становится «цифровой ребенок».

Цифровизация, охватившая всю сферу образования, подталкивает учителя к освоению и применению на практике наиболее актуальных технологичных инструментов и методик осуществления образовательного процесса. Главная задача, которая ставится перед учителем - использования цифровых возможностей в образовательном процессе и «плавное» интегрирование цифровых технологий в образование. В профстандарт учителя в качестве одного из необходимых умений входит применение современных образовательных технологий, включая информационные и цифровые образовательные ресурсы.

Наличие компетенций в области цифровых технологий является одним из ведущих профессиональных качеств учителя в современном образовании. И это актуально, когда учитель с легкостью ориентируется в мире «цифры» и использует технологии в своей профессии. Именно цифровые технологии направлены на повышение мотивации к обучению, повышение уровня самостоятельности и активности, развитие навыка рефлексии собственной деятельности. А важным условием успешности учителя становится цифровая грамотность.

Цифровая грамотность педагога определяется набором знаний и умений, необходимых для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета. В основе цифровой грамотности лежит способность педагога решать поставленные перед ним задачи с помощью информационно-коммуникационных технологий. К таким задачам можно отнести: создание, использование, продвижение своего контента/блога/сайта; поиск, обмен, передача, копирование, сохранение информации; сетевое взаимодействие и сотрудничество; компьютерное программирование.

Учитель находится в постоянном поиске эффективных приемов обучения и эффективных способов подачи учебного материала, которые являются стимулом продуктивной деятельности учащихся. Приведенные ниже цифровые

приложения и программы являются популярными в работе современного учителя и имеют огромный потенциал.

Социальные мессенджеры Instagram, Telegram, Viber, WhatsApp позволяют организовать взаимодействие в группах, публичных аккаунтах, чатах. Общение в созданных группах оперативное, информативное, демонстративное. Данные сети позволяют пользователям создавать курсы, вести прямые эфиры, сохранять данную информацию для дальнейшего использования. Сотрудничество в данных мессенджерах может быть как публичным, так и частным, а также пользование данными сервисами является бесплатным.

Quizlet <https://quizlet.com/ru> – это бесплатный сервис, который позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек с использованием визуальной, текстовой и звуковой информации.



Coogole <https://coggle.it/>, Mindomo Basic www.mindomo.com, Cacao <https://coba.tools/cacao>, Xmind www.xmind.net, Mind42 www.mind42.com, Mindmeister www.mindmeister.com, WiseMapping www.wisemapping.com, Mapul www.mapul.com – активно используемые учителями программы для создания ментальных карт, карт памяти. Учителя создают ментальные карты по темам учебной программы, которые затем применяются в электронном виде или в качестве наглядного пособия в распечатанном виде.

Kahoot <https://kahoot.com> – игровая обучающая платформа, позволяющая создавать учебные игры, викторины, тесты, проводить анкетирование и осуществлять обратную связь.



Веб-сайт Padlet <https://padlet.com>, позволяет общаться с другими пользователями с помощью текстовых сообщений, фотографий, ссылок. Каждое место для общения называется «стена»/«доска». Padlet – интерактивная онлайн-доска, поддерживающая идею творческого общения.



Prezi <https://prezi.com> – облачный сервис, который служит для создания интерактивных презентаций, бесплатная альтернатива PowerPoint. Презентации представляют из себя мощный инструмент, который помогает доносить свои идеи наиболее эффективным и наглядным способом.



Canva <https://www.canva.com> – бесплатный онлайн-инструмент для графического дизайна. Здесь можно создавать публикации для социальных сетей, презентации, плакаты, видео.



VoxApps <https://boxapps.adu.by/public/index> - конструктор интерактивных заданий.

Информационно-образовательная платформа создана Центром информатизации и инновационных разработок Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники при поддержке Министерства образования Республики Беларусь. Конструктор VoxApps позволяет создавать интерактивные задания. Использование конструктора интерактивных заданий позволит педагогу создавать наиболее комфортные условия для обучения, взаимодействия между участниками образовательного процесса, саморазвития учащихся и внедрения интерактивности в образовательный процесс.



Платформа <https://www.blogger.com> предоставляет возможность всем заинтересованным педагогам создать свой блог. Блог дает возможность создать свою единую сферу в информационном пространстве, поделиться событиями, мнениями, заметками, распространить/продемонстрировать свой педагогический опыт, получить отзыв или комментарий к заметкам, развиваться профессионально.



В условиях цифровой трансформации образования учитель становится ориентиром, который направляет учащихся на обучение в формате «digital».

ІНТЭРАКТЫЎНЫЯ СЭРВІСЫ Ў ПРАФЕСІЙНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ НАСТАЎНІКА ГІСТОРЫІ

*Рудак В.У., настаўнік гісторыі і
грамадазнаўства ДУА “Махнавіцкая
сярэдняя школа Мазырскага раёна”*

Сёння мы жывем у эпоху лічбавай трансфармацыі, калі нашы вучні – “лічбавыя абарыгены”. Іх успрыманне інфармацыі кліпавае, мультымедыйнае, інтэрактыўнае. Традыцыйная мадэль урока гісторыі, дзе настаўнік – адзіная крыніца ведаў, а падручнік – галоўны артэфакт, сёння сутыкаецца з крызісам увагі і матывацыі. Задача сучаснага настаўніка гісторыі – не проста перадаць пэўную колькасць дат і фактаў, а сфарміраваць гістарычнае мысленне: навучыць аналізаваць крыніцы, выбудоўваць прычынна-выніковыя сувязі, крытычна ацэньваць падзеі. На дапамогу настаўніку прыходзяць інтэрактыўныя сервісы.

Пачнем з канца. Якія рызыкі ад выкарыстання інтэрактыўных сэрвісаў існуюць? Не ва ўсіх вучняў ёсць стабільны інтэрнэт ці гаджэты, і настаўніку неабходна камбінаваць анлайн і афлайн-фарматы. Яркі інструмент не павінен замяняць глыбіню гістарычнага аналізу. Важна дакладна фармуліраваць вучэбныя задачы: не проста “прайдзіце віктарыну”, а “прааналізуйце прычыны і наступствы падзеі, каб паспяхова прайсці віктарыну”. Інтэрактыўныя сэрвісы, у тым ліку і сэрвісы, якія працуюць на аснове нейрасеткавых тэхналогій, вырашаюць шмат пытанняў па падрыхтоўцы да ўрокаў, але засваенне новых інструментаў і спосабаў дзеянняў патрабуе часу. Сёння неабходна пачынаць з малога – асвойце некалькі сэрвісаў і на працягу вучэбнага года паступова ўкараняць іх у сваю практыку.

Далей расказваю пра магчымасці і паказваю прыклады выкарыстання такіх праграм як Canva, Genially, DupDupLab і Napkin.

Canva – гэта графічны рэдактар, які выдатна падыходзіць як пачаткоўцам, так і прафесіяналам. Сэрвіс дазваляе хутка і лёгка ствараць інфаграфіку, прэзентацыі, крэатыўныя відэа, допісы для сацыяльных сетак і іншыя візуальныя матэрыялы.

Настольная гульня “Наперад у гісторыю” для вучняў 8 класа створана ў сэрвісе Canva на падставе вучэбнай праграмы па “Гісторыі Беларусі”, вучэбнага дапаможніка, і ахоплівае ўсе тэмы і параграфы (слайды 3 – 44).

Гульнявы фармат і інтэрактыўнасць пераўтвараюць навучанне ў цікавы працэс. Дзякуючы рознаму ўзроўню картачак забяспечваецца дыферэнцыяцыя навучання. У гульні ёсць групы картачак на развіццё крытычнага мыслення, камунікацыі, лічбавай і чытацкай пісьменнасці. Гульня “Наперад у гісторыю” будзе карыснай як для выкарыстання на ўроках, так і падчас падрыхтоўкі да алімпіяд, творчых конкурсаў, гульнявых праграм і пазакласных мерапрыемстваў па гісторыі.

Інтэрактыўны плакат “Кастрычніцкая рэвалюцыя і станаўленне беларускай нацыянальнай дзяржаўнасці” створаны ў сэрвісе Genially. Мэта праекта: стварэнне дапаможніка па раздзеле “Кастрычніцкая рэвалюцыя ў Расіі і станаўленне беларускай нацыянальнай дзяржаўнасці” для вучняў 9 класа як сродку паглыблення ведаў аб ключавых гістарычных падзеях і іх уплыве на фарміраванне беларускай дзяржаўнасці. Для рэалізацыі праекта былі вырашаны наступныя задачы:

1) стварыць анлайн-рэсурс для вывучэння раздзела “Кастрычніцкая рэвалюцыя ў Расіі і станаўленне беларускай нацыянальнай дзяржаўнасці”;

2) забяспечыць працэс вывучэння раздзела якасным візуальным і інтэрактыўным кантэнтам;

3) спрасіць праверку ведаў навучэнцаў па раздзеле;

4) забяспечыць больш глыбокую ўцягнутасць вучняў у працэс навучання.

Выкарыстанне інтэрактыўнага плаката на ўроках Гісторыі Беларусі з’яўляецца актуальным у сучасных педагагічных умовах, бо дазваляе эфектыўна рэалізаваць асноўныя задачы сучаснай адукацыі, такія як: інтэнсіфікацыя навучання (плакат пераўтварае пасіўнае слуханне ў актыўны ўдзел, стымулюючы вучняў да пошуку інфармацыі, дыскусій і самастойнага аналізу гістарычных фактаў), глыбокае разуменне гісторыі (дасягаецца праз візуалізацыю складаных гістарычных працэсаў, хроналогіі падзей, інтэрактыўных схем і карт), інтэграцыя ведаў (інтэрактыўны плакат дазваляе злучыць гісторыю з геаграфіяй (карты), літаратурай (цытаты, дакументы), мастацтвам (выявы, архітэктура), а таксама з інфарматыкай (праца з электроннымі інструментамі) (слайды 46 – 52).

Эфектыўны спосаб выкарыстання нейрасетак – анімацыя гістарычных дзеячаў. Выкарыстоўваю гэтую тэхналогію для стварэння праблемных заданняў, ілюстрацый, мнеманічных дапаможнікаў. Інструменты D-ID, DupDupLab – карысныя рэсурсы для ўрокаў гісторыі падчас вывучэння аддаленых па часе тэм, якія насычаныя гістарычнымі асобамі. Такія праграмы як D-ID і DupDupLab дапамагаюць “ажывіць” партрэты імператараў, цароў, пісьменнікаў і іншых гістарычных асоб. Працэс просты: загрузіце фота ці партрэт, увядзіце тэкст і пазначце голас. Напрыклад, пасля вывучэння тэмы “У дзяржаве абодвух народаў” па “Гісторыі Беларусі” ў 7 класе ёсць заданне, пазначанае зорчак: “Уявіце, што вы аказаліся ў XVI ст. Складзіце пытанні для інтэрв’ю з адным з канцлераў ВКЛ. Пры неабходнасці выкарыстоўвайце дадатковыя крыніцы інфармацыі”. Стварыўшы відэа з Львом Сапегам, які каратка расказвае пра свае дасягненні, прапаную вучням скласці пытанні для “Зваротнага інтэрв’ю” (слайды 54 – 56). Для урока выніковага абагульнення па “Гісторыі Беларусі” ў 6 класе выкарыстоўваю прыём “Чат-рулетка ВКЛ”. Навучэнцы па чарзе кідаюць кубік D20 і па рэпліцы адказваюць на пытанні “Хто гэта?” і “Чым знакамітая гэта асоба?”.

Выкарыстанне інструментаў D-ID і DupDupLab для аніміравання партрэтаў гістарычных асоб дазваляе пераўтварыць абстрактны матэрыял у эмацыйна

насычаны дыялог на ўроку; дадаткова матывуе вучняў ставіць пытанні, аналізаваць дзеянні персанажаў і звязваць іх з падзеямі таго часу; развівае навыкі фармуліравання пытанняў і адказаў, а тым самым – крытычнае крытычнае мысленне.

Інтэрактыўныя сэрвісы – гэта не даніна модзе. Гэта моцны метадычны арсенал сучаснага настаўніка гісторыі. Яны дазваляюць нам размаўляць з вучнямі на іх мове, ажыўляць мінулае і выходзяць не пасіўных знаўцаў дат, а думачых, крытычна настроеных грамадзян, здольных арыентавацца ў складанай гістарычнай прасторы. Такі падыход дазволіў зрабіць урокі больш дынамічнымі і эфектыўнымі, прыкметна павялічылася колькасць самастойных адказаў вучняў. Па выніках анкетавання, большасць вучняў адзначылі, што ажыўленыя партрэты дапамаглі лепш запомніць дэталі і характарыстыкі гістарычных фігур. Таксама павялічылася колькасці актыўных удзельнікаў дыскусій.

КОПИЛКА ИСТОРИКА: ИННОВАЦИОННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И УЧАЩИХСЯ

*Жигалов Р. И., учитель истории
ГУО Средняя школа №38 г. Гомеля*

Популяризация исторического образования и современные урочные и внеурочные форматы обучения – ключевые тенденции развития системы образования Республики Беларусь. В центре этих перемен — проект «Копилка историка», созданный учителями-практиками, который уже стал уникальным ресурсом для педагогов и учащихся всей страны.

Главная задача проекта «Копилки историка» — предоставить современные, доступные и бесплатные образовательные материалы по истории Беларуси для максимального числа пользователей, включить историческое знание в повседневную практику школьного обучения и сделать его интересным и востребованным.

Проект интегрирует сразу несколько цифровых площадок:

- **Группа VK «Копилка историка»** - крупнейшее профессиональное сообщество педагогов, насчитывающее более 8500 участников. Здесь собраны конспекты, тесты, презентации и олимпиадные задания.

- **Сайт «копилка-историка.бел»** — основной информационный ресурс, который посещают до 7000 пользователей ежедневно. На сайте представлены материалы для подготовки к экзаменам по истории Беларуси в 9-ом классе, подготовке к ЦЭ и ЦТ в 11 классе а также авторские учебные видеоролики, презентации, тестовые и интерактивные задания и многое другое.

- **YouTube-канал** — более 1600000 просмотров, 200 видеороликов на русском и белорусском языках, системные плейлисты для разных классов.

- **Telegram-бот** — быстрое получение актуальных материалов и тестов для учителей и школьников, удобная навигация по основным учебным разделам.

- **Мобильное приложение (Appstore, Google Play, RuStore)** — доступ ко всем основным ресурсам в мобильном формате, возможность получения обратной связи и онлайн-поддержки.

Благодаря системному и комплексному подходу «Копилка историка» стала платформой для развития:

- комплексных знаний по истории Беларуси;
- подготовки к выпускным и централизованным экзаменам;
- совершенствования навыков критического мышления и работы с историческими источниками;
- цифровой и функциональной грамотности учеников

Инструменты «Копилки» активно используются на уроках истории, факультативах, олимпиадах, дистанционном обучении и внеклассных мероприятиях. Материалы интегрированы в работу учителей и учащихся по всей Беларуси.

Все материалы созданы практикующими учителями, полностью соответствуют учебным программам и доступны бесплатно 24/7. Проект предлагает разноуровневые задания, интерактивные форматы – тесты, ментальные карты, видеоролики, а также прямую обратную связь с авторами ресурса.

Проект не останавливается на достигнутом. В ближайших планах – расширение функционала мобильных приложений в Google Play и Apple Store, запуск настольной образовательной игры и авторской учебной литературы. В долгосрочной перспективе – внедрение искусственного интеллекта для персонализации обучения, автоматической генерации заданий, расширение охвата на новые предметы и интеграция межпредметных связей. Главная цель – сделать образование максимально эффективным, современным и интересным.

Проект «Копилка историка» — яркий пример того, как цифровые технологии и энтузиазм учителей способны менять образовательную среду, делать историческое знание доступным, интересным и значимым для нового поколения школьников в рамках цифровой трансформации системы образования Республики Беларусь.