**Пресс-релиз**

**Успешно проведен вебинар по применению мультимедийных и интерактивных образовательных ресурсов**

26 марта 2025 года состоялся вебинар *«Применение мультимедийных и интерактивных образовательных ресурсов*.

На вебинаре выступили:

- *Никитёнок И.Л.*, заведующий Региональным центром дистанционного образования ПОИПКРО,

- *Андреева А.С.*, методист РЦДО ПОИПКРО и тьютор ЦНППМ,

- *Прохорова Н.Д.*, учитель информатики МПЛ №8 г. Пскова, тьютор ЦНППМ ПОИПКРО.

На вебинаре были представлены темы:

1. *Доступ к цифровым сервисам и образовательному контенту* – рассмотрены возможности предоставления ученикам, родителям и педагогам удобных инструментов для работы с цифровыми ресурсами.

2. *Использование цифровых помощников и мультимедийных технологий* – обсуждались способы интеграции интерактивных ресурсов в учебный процесс для повышения его эффективности.

3. *Создание интерактивных презентаций* – представлены методики и лучшие практики разработки интересных впечатляющих материалов.

4. *Обзор интернет-сервисов для интерактивного обучения* – участники познакомились с полезными платформами, включая конструктор *«Удоба»*, и узнали о его применении в образовательном процессе.

На вебинар зарегистрировались 240 педагогов.

Онлайн подключились 138 участников.

Участники отметили полезное содержание и интересное представление материала по теме вебинара.

Ссылка на видеозапись вебинара <https://rutube.ru/video/7ab9a841f9b90c7c07c6e639b794abce/?r=plwd>

*Пресс-служба РЦДО ПОИПКРО & DeepSeek*

**Дополнение к пресс-релизу**

*Краткое содержание выступлений спикеров*

**Игорь Леонидович Никитёнок**, заведующий Региональным центром дистанционного образования, открыл вебинар, обозначив ключевые вопросы:

*- Что такое мультимедийные и интерактивные ресурсы?*

 - Мультимедиа — технологии, объединяющие текст, графику, звук, видео и анимацию в единую среду.

 - Интерактивность — способность ресурсов реагировать на действия пользователя, что важно для активного обучения.

*- Зачем их использовать?*

 - Повышение качества образования через наглядность и вовлеченность в обучение.

 - Поддержка разных форматов восприятия информации (визуал, аудио, кинестетика).

 - Возможность индивидуализации обучения и мгновенной обратной связи.

*- Примеры ресурсов:*

 - Интерактивные карты, тесты, виртуальные лаборатории.

 - Цифровой образовательный контент (ЦОК), включая симуляции и тренажеры.

 - онлайн-платформы, обеспечивающие учебный процесс доступными и полезными материалами для обучения и контроля.

*- В историческом контексте отмечены:*

 - Переход от мультимедийных дисков к современным облачным решениям.

 - Роль интерактивных досок как «катализатора инноваций» в педагогике.

*- Перспективы:*

 - Развитие VR/AR-технологий в образовании.

 - Важность баланса между технологиями и педагогическими задачами.

**Алина Андреева**: Конструктор интерактивного контента «Удоба»

*- Основные функции платформы:*

 - Создание интерактивных материалов (викторины, тесты, презентации, ленты времени, флеш-карточки и др.).

 - Хостинг образовательных ресурсов с открытым доступом.

 - Интеграция с электронной библиотекой ELiS и другими платформами (Moodle, Canvas).

*- Преимущества:*

 - Бесплатный отечественный сервис с простым интерфейсом (не требует навыков программирования).

 - Адаптивность: контент корректно отображается на ПК, планшетах и смартфонах.

 - Более 50 шаблонов для создания разнообразных учебных материалов.

 - Возможность встраивания ресурсов в сайты, блоги или СДО (например, Moodle).

*- Примеры использования:*

 - Викторины с автоматической проверкой ответов (подсветка правильных/неправильных вариантов).

 - Интерактивные ленты времени для уроков истории и обществознания.

 - Флеш-карточки для запоминания терминов.

**Наталья Прохорова**: «Цифровые мосты: как соединить традиционное обучение с инновационными технологиями»

Наталья Дмитриевна Прохорова, учитель информатики и тьютор ЦНППМ, представила яркую метафору урока как «моста» между классической педагогикой и цифровыми инструментами.

*Ключевые идеи выступления:*

1. Трансформация форматов обучения:

 - Видеолекции и подкасты заменяют традиционные лекции, позволяя ученикам осваивать материал в индивидуальном темпе.

 - Совместные онлайн-документы и интерактивные платформы устраняют проблему ограниченного доступа к учебным материалам.

2. Интерактивные технологии в практике:

 - ИИ-помощники для учителей: генерация конспектов, формулировка целей урока, создание викторин с автоматической проверкой (например, подбор вопросов и бонусных баллов для команд).

 - Геймификация: Примеры интерактивных презентаций-квизов по алгебре и логике с мгновенной обратной связью (смайлы-подсказки, таймеры).

 - Ученики как создатели: Школьники разрабатывают собственные викторины (например, по истории или географии), которые затем используются на уроках другими педагогами.

3. Метапредметность и вовлечение:

 - Интеграция краеведения, междисциплинарных связей через мультимедийные элементы в презентациях.

 - Виртуальные лаборатории и симуляторы для проектного обучения, исключающего пассивное восприятие.

4. Философия «цифрового моста»:

 - Технологии не заменяют педагога, но превращают учеников в активных участников процесса.

 - Каждый интерактивный элемент — шаг к критическому мышлению и адаптации в быстро меняющемся мире.

Наталья Дмитриевна подчеркнула, что грамотное сочетание традиционных методов и цифровых инструментов создает среду, где «ученики иногда участвуют даже больше, чем учителя».

*Продолжая вебинар И.Л. Никитёнок отметил:*

 - Важность творческого подхода педагога к использованию цифровых ресурсов.

 - Развитие ИКТ-компетенций у учеников через интерактивные форматы.

 - Примеры эффективных и доступных платформ и ресурсов:

 - Яндекс Учебник (можно работать с тестами и заданиями по ФГОС).

 - Цифровой урок Псковской области (часть региональной образовательной среды).

 - Интерактивные рабочие листы и виртуальные лаборатории могут быть полезными для решения дидактических задач в дистанционном и персонифицированном обучении.

*Итоги и рекомендации*

При создании мультимедийных материалов:

 - Можно использовать гиперссылки и триггеры в презентациях для повышения интерактивности.

 - Соблюдать согласованность между технологиями и педагогическими задачами.

 - Важно иметь стабильный интернет и современное оборудование.

**Заключение:**

Цифровые мультимедийные и интерактивные ресурсы — средства для глубокого, осознанного и прочного освоения знаний. Эффективность их применения зависит от грамотного внедрения и творческого подхода педагогов.

---

Пресс-служба РЦДО ПОИПКРО & DeepSeek