

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра дошкольного и начального образования

СОЗДАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Методические рекомендации

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2025*

УДК 371.3:004:373.2 (075.8)
ББК 32.972я73+74.1я73
С54

Печатается по решению научно-методического совета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 6 от 27.06.2025.

Составители: старший преподаватель кафедры дошкольного и начального образования ВГУ имени П.М. Машерова **А.В. Иванова**; преподаватель кафедры дошкольного и начального образования ВГУ имени П.М. Машерова **Д.А. Сапего**

Р е ц е н з е н т ы :

заведующий кафедрой правоведения и социально-гуманитарных дисциплин
Витебского филиала Международного университета «МИТСО»,
кандидат филологических наук, доцент *А.А. Лавицкий*;
заведующий кафедрой инклюзивного образования
ВГУ имени П.М. Машерова, кандидат педагогических наук,
доцент *Н.И. Бумаженко*

Создание электронных образовательных ресурсов для детей
С54 дошкольного возраста : методические рекомендации / сост.:
А.В. Иванова, Д.А. Сапего. — Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова,
2025. — 31 с.

В учебном издании представлены материалы, направленные на информационное и методическое обеспечение преподавания учебной дисциплины «Практикум по созданию электронных образовательных ресурсов для детей дошкольного возраста».

Предназначено для организации самостоятельной работы при подготовке к практическим занятиям и зачету студентов, обучающихся по специальности 6-05-0112-01 Дошкольное образование.

УДК 371.3:004:373.2 (075.8)
ББК 32.972я73+74.1я73

© ВГУ имени П.М. Машерова, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА	5
ТЕМАТИКА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ	7
Тема 1. Основы работы в Power Point (2 часа)	7
Тема 2. Проектирование и создание электронных образовательных ресурсов учебного назначения (6 часов)	11
Тема 3. Применение мультимедийных презентационных технологий в образовательном процессе (8 часов)	14
Тема 4. Разработка дидактических игр с использованием ИКТ (4 часа)	17
Тема 5. Создание интерактивных средств обучения в среде SMART Notebook (6 часов)	20
Тема 6. Создание интерактивных заданий для детей дошкольного возраста (6 часов)	23
Тема 7. Использование интернет-сайта как инструмента методической поддержки на занятии (6 часов)	25
Тема 8. Электронное портфолио как условие профессионального роста педагога (6 часов)	27
ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ	29
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	30

ВВЕДЕНИЕ

Учебная дисциплина «Практикум по созданию электронных образовательных ресурсов для детей дошкольного возраста» относится к модулю «Создание образовательной среды в учреждении дошкольного образования» компонента учреждения образования и изучается студентами специальности 6-05-0112-01 «Дошкольное образование».

Целью изучения учебной дисциплины «Практикум по созданию электронных образовательных ресурсов для детей дошкольного возраста» является формирование системы компетенций в области использования современных технологий в образовательной деятельности как средства создания электронных образовательных ресурсов для детей дошкольного возраста.

Изучение учебной дисциплины обеспечивает функционирование междисциплинарных связей с математикой, логикой и способствует углублению знаний студентов по учебным дисциплинам «Педагогика», «Психология», «Дошкольная педагогика», «Информационные технологии в образовании». Ее содержание расширяет и углубляет представление обучающихся о процессе создания и использования дидактического материала с помощью электронных образовательных ресурсов для детей дошкольного возраста.

Освоение учебной дисциплины должно обеспечить формирование следующей специализированной компетенции:

- создавать и редактировать электронные образовательные ресурсы для обеспечения образовательного процесса в учреждениях дошкольного образования.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен *знать*:

- дидактические принципы построения учебно-методических пособий;
- технологии изготовления электронных пособий;

уметь:

- использовать средства современных информационных технологий для изготовления наглядных пособий;
- использовать методы и средства решения задач в своей предметной области на базе использования информационных технологий;

иметь навык:

- владения способами создания электронных образовательных ресурсов.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

№ п/п	Тематика практических занятий	Содержание
Модуль 1		
1.	Основы работы в Power Point	Знакомство с интерфейсом программы. Создание и оформление слайдов. Работа с текстом, изображениями, таблицами и графиками. Применение анимации и переходов. Подготовка презентации к показу и сохранение.
2.	Проектирование и создание электронных образовательных ресурсов учебного назначения	Изучение видов электронных ресурсов. Этапы проектирования. Педагогические требования по созданию образовательного контента. Оценка качества ЭОР
3.	Применение мультимедийных презентационных технологий в образовательном процессе	Понятие мультимедийных технологий. Роль презентаций в обучении. Инструменты создания презентаций. Методика применения в образовании.
4.	Разработка дидактических игр с использованием ИКТ	Этапы разработки игры. Онлайн-платформы по созданию игр.
Модуль 2		
5.	Создание интерактивных средств обучения в среде SMART Notebook	Знакомство с интерфейсом и инструментами SMART Notebook. Принципы разработки интерактивных слайдов: использование объектов, анимации, гиперссылок. Интеграция мультимедийных элементов (аудио, видео, изображения). Примеры интерактивных заданий и упражнений для детей дошкольного возраста.

6.	Создание интерактивных задания для детей дошкольного возраста	Принципы адаптации заданий под возраст и уровень развития. Оценка эффективности интерактивных заданий в образовательной среде.
7.	Использование интернет-сайта как инструмента методической поддержки на занятии	Выбор и анализ образовательных сайтов: критерии качества и безопасности. Примеры сайтов с методическими материалами, интерактивными играми и видеоуроками. Встраивание онлайн-ресурсов в структуру занятия. Формирование цифровой культуры у педагогов
8.	Электронное портфолио как условие профессионального роста педагога	Понятие и структура электронного портфолио: цели, компоненты, форматы. Отражение профессиональных достижений, опыта, методических разработок. Использование цифровых платформ для ведения портфолио

ТЕМАТИКА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Тема 1. Основы работы в Power Point (2 часа)

Цель изучения темы: развивать умения структурировать информацию, применять визуальные и мультимедийные элементы, а также подготовка к эффективному представлению учебного материала.

Информационная часть:

Презентация – документ или комплект документов, предназначенный для представления чего-либо (организации, проекта, продукта и т.п.).

Преимущества электронной презентации:

1. **Последовательность** изложения материала. Как правило, материалы презентации разрабатывают для определенного мероприятия с учетом регламента.

2. **Четкость** структуры и **лаконичность** представленной информации. Она достигается, с одной стороны, наличием иллюстративных элементов, а с другой – тезисно изложенным текстом.

3. Наличие **мультимедийных** эффектов. Современные редакторы презентаций позволяют работать не только с графическими и звуковыми материалами, но и добавлять в презентацию элементы интерактивности, связь с другим ПО.

4. **Копируемость**, предполагающая возможность массового копирования материалов презентации на различные типы носителей.

5. **Транспортабельность** предполагает универсальность форматов презентаций и возможность ее просмотра (редактирования) на разных типах оборудования.

По типу носителей презентации бывают: бумажные и электронные.

По технике демонстрации презентации делятся на интерактивные и не интерактивные.

Интерактивные презентации дают пользователю возможность управлять процессом отображения информации на презентации.

Не интерактивные, как правило, представляют собой статично скомпонованный мультимедийный материал, предназначенный для демонстрации и не предполагающий возможность управления содержанием во время просмотра.

По способу представления информации презентации разделяются на:

- а) статичные;
- б) анимированные;
- в) мультимедийные;
- г) видео презентации;
- д) 3D- презентации;

При подготовке презентации отдельное внимание стоит уделить именно формату, в котором она хранится. Так, основная доля приобре-

тарной продукции в сфере настольных офисных пакетов создается в Microsoft Office, поэтому форматы PPT и PPTX являются наиболее распространенными.

Более универсальным является формат PDF, который позволяет просматривать документ на разных операционных системах. Этот формат не ориентирован на работу с анимацией, однако он превосходит для статичной информации.

Рассмотрим далее основные задачи при подготовке презентации.

В любой презентации требуется акцентировать внимание аудитории на определенном вопросе. Подготовка демонстрационного материала включает в себя две задачи:

- работа над содержательной частью презентации;
- оформление доклада — должно выполняться по утвержденным в организации правилам с использованием шаблонов, соответствующим теме доклада.

Информационное наполнение определяется самим докладчиком. Важно научиться учитывать особенности отрасли знания, формы представления и подачи информации.

Оформление презентации должно учитывать психологические аспекты человеческого восприятия и понимания. На данный момент разработаны и апробированы различные приемы, позволяющие повысить презентабельность вашего проекта, не прибегая к серьезным затратам.

ОСНОВНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОФОРМЛЕНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИИ:

1. Титульный слайд должен содержать тему доклада, ФИО автора(ов), ссылку на организацию/подразделение, адрес электронной почты, название мероприятия, логотип организации (если имеется). Анимация на первом слайде исключена.

2. Каждый последующий слайд должен иметь заголовок. Немаловажной является нумерация слайдов.

3. Презентация должна дополнять и сопровождать устную речь доклада, но не являться его копией.

4. Размер (кегель) шрифта должен составлять не менее 16 пт. Для заголовков – не менее 20 пт. Также рекомендуется, чтобы размер шрифта в заголовках не превосходил основной в несколько раз.

5. В презентациях следует использовать рубленые шрифты (например, Arial, Tahoma). В отличие от шрифтов с засечками (например, Times New Roman, Cambria) они четче отображаются проектором или интерактивной доской (экраном).

6. Важное правило, не нужно перегружать содержимое текстом. По возможности заменяйте его иллюстративным материалом, схемами, таблицами.

7. Будьте аккуратны. Систематизируйте материал и рационально используйте пространство слайда: не заполняйте его близко к краям, но и не оставляйте излишне пустым.

8. Объем контента должен быть рассчитан под регламент мероприятия. Учитесь контролировать время доклада. Поэкспериментируйте с темпом ведения доклада, выберите наиболее удобный для себя и слушателя.

9. Избегайте эффектов анимации в технических и научных докладах. Анимация эффективна, если она демонстрирует динамику рассматриваемого процесса.

10. Человеческий мозг лучше запоминает то, что увидено в последний момент. Поэтому помещайте в конце доклада основные результаты.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие преимущества электронной презентации наиболее важны для образовательной среды? Почему?

2. В каких случаях стоит использовать интерактивную презентацию, а когда лучше ограничиться статичной? Приведите примеры.

3. Как выбор формата хранения презентации (PPTX, PDF и др.) может повлиять на восприятие и доступность информации?

4. Какие ошибки чаще всего допускает автор при оформлении презентаций, и как их можно избежать?

5. Как визуальные элементы (схемы, таблицы, изображения) влияют на эффективность восприятия информации по сравнению с текстом?

Практические задания:

1. Выберите из интернета готовую презентацию и проанализируйте её по следующим критериям: (структура, оформление, соответствие рекомендациям).

2. Создайте одну и ту же презентацию в двух форматах: PPTX и PDF. Оцените плюсы и минусы каждого формата.

3. Создайте презентацию на предложенную тему из списка, соблюдая все рекомендации.

Список тем для презентации:

- Роль игры в развитии ребенка дошкольного возраста;
- Формирование речевых навыков у детей дошкольного возраста;
- Эмоциональное развитие детей в дошкольном возрасте;
- Методы раннего обучения чтению дошкольников;
- Развитие мелкой моторики у детей дошкольного возраста;
- Значение музыкального воспитания в дошкольном возрасте;
- Формирование социальных навыков у воспитанников старшей группы;
- Роль семьи в воспитании детей дошкольного возраста;
- Патриотическое воспитание детей дошкольного возраста;
- Развитие познавательной активности у воспитанников

Тема 2. Проектирование и создание электронных образовательных ресурсов учебного назначения (6 часов)

Цель изучения темы: формирование системного представления о принципах, методах и технологиях разработки ЭОР.

Информационная часть:

Образовательные ресурсы – понятие емкое и многостороннее, включающее в себя людские (преподаватели и обучаемые), материальные (помещение, оборудование, средства коммуникаций) и информационные ресурсы.

Средства обучения – любые объекты природы и техники, специально вносимые в учебный процесс с целью изучения свойств идеальных объектов. Они в свою очередь могут иметь различное исполнение и материальный носитель. Средства обучения с закодированной информацией требуют использования технических устройств для их предъявления.

Под мультимедийными образовательными ресурсами понимают совокупность всех электронных и компьютерных мультимедиа средств, предназначенных для обучения или поддержки обучения.

Информационные учебные ресурсы могут быть разделены на две группы: находящиеся непосредственно у обучаемого (локальные компоненты) и размещаемые на компьютерах учебного центра (сетевые компоненты). Способ размещения информации накладывает определенные требования на технологии создания ресурсов и доступа к ним.

Самой распространенной разновидностью электронного обучения является компьютерное обучение. Компьютерное обучение – любое целенаправленное обучение, в котором используются компьютерная техника. Рассмотрим понятие электронный образовательный ресурс.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) представляет собой средство обучения, помогающее педагогу в проведении занятий по соответствующему курсу или полностью заменяющее его деятельность. Возможно применение подобного комплекса для организации самостоятельной работы учащихся по изучению теоретического материала, для организации практических и семинарских занятий, контроля и самоконтроля.

Рассмотрим основные традиционные дидактические требования к ЭОР:

1) Требование научности обучения с использованием ЭОР означает достаточную глубину, корректность и научную достоверность изложения содержания учебного материала, предоставляемого ЭОР с учетом последних научных достижений;

2) Требование доступности обучения, осуществляемого посредством ЭОР, означает необходимость определения степени теоретической сложности и глубины изучения учебного материала согласно возрастным и ин-

дивидуальным особенностям учащихся. Недопустима чрезмерная усложненность и перегруженность учебного материала, при которой овладение данным материалом становится непосильным для учащегося;

3) Требование обеспечения проблемности обучения. Когда учащийся сталкивается с учебной проблемной ситуацией, требующей разрешения, его мыслительная активность возрастает. Уровень выполнения данного дидактического требования с помощью ЭОР может быть значительно выше, чем при использовании традиционных учебников и пособий;

4) Требование обеспечения наглядности обучения с применением ЭОР означает необходимость учета чувственного восприятия изучаемых объектов, их макетов или моделей и их личное наблюдение учащимися. Восприятие нового учебного материала идет через активизацию не только зрения (текст, цвет, видео, анимацию), но и слуха (голос диктора или актера, музыкальное или шумовое оформление), что позволяет создать определенный эмоциональный фон, который повышает эффективность усвоения предъявляемого материала;

5) Требование обеспечения сознательности, самостоятельности обучения с применением ЭОР предполагает обеспечение средствами ЭОР самостоятельных действий по извлечению учебной информации при четком понимании конкретных целей и задач учебной деятельности;

6) Требование систематичности и последовательности обучения при использовании ЭОР означает обеспечение последовательного усвоения учащимися определенной системы знаний в изучаемой предметной области;

7) Требование прочности усвоения знаний при использовании ЭОР. Это требование достигается осуществлением самоконтроля и самокоррекции; обеспечением контроля на основе обратной связи, с диагностикой ошибок по результатам обучения и оценкой результатов учебной деятельности; тестированием, констатирующим продвижение в учении.

8) Требование единства образовательных, развивающих и воспитательных функций обучения в ЭОР.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие преимущества и недостатки имеют электронные образовательные ресурсы по сравнению с традиционными средствами обучения?

2. Какие дидактические требования наиболее сложно реализовать при создании ЭОР и почему?

3. Как обеспечить доступность ЭОР для обучающихся с разным уровнем подготовки?

4. Какие технологии и инструменты наиболее эффективны для создания мультимедийных компонентов ЭОР?

5. Как оценить качество и эффективность электронного образовательного ресурса в учебном процессе?

Практические задания:

1. Вам необходимо разработать 1 интерактивную игру для детей дошкольного возраста с использованием программы Power Point (1 слайд обязательно содержит в себе: название игры, цель и задачи).

2. Вам необходимо разработать интерактивные игры по следующим образовательным областям: «Ребёнок и природа», «Ребёнок и общество», «Развитие речи и культура речевого общения». На каждую образовательную область по 1 игре.

3. Вам необходимо разработать фрагмент занятия (+ демонстрация) с использованием интерактивных игр для детей старшего дошкольного возраста. Образовательные области на выбор: «Элементарные математические представления», «Ребёнок и общество», «Ребёнок и природа».

Регламент фрагмента - 10 мин.

Тема 3. Применение мультимедийных презентационных технологий в образовательном процессе (8 часов)

Цель изучения темы: развивать навыки работы с онлайн-сервисами для подготовки образовательного контента.

Информационная часть: В процессе информатизации образования происходят существенные изменения, связанные с использованием технических и электронных средств обучения, электронных образовательных ресурсов и т.п. Данные изменения выдвигают новые требования к организации учебного процесса, содержанию образования и уровню информационной культуры педагогических работников.

Требования к эффективному владению ИКТ включают в себя прежде всего повышение информационной грамотности педагогических работников, а также использование разнообразных современных дидактических средств и методов. В последнее время, пожалуй, самым распространенным электронным средством обучения является мультимедийная презентация учебного назначения.

Для создания интерактивных презентаций можно использовать различные сервисы, которые полностью или частично бесплатны, не нуждаются в установке и настройке. Рассмотрим некоторые из них.

1.EMPRESSR (<https://www.empressr.com>)

Бесплатный онлайн-сервис, позволяющий импортировать и создавать презентации любого уровня сложности. Для начала работы **на нем** необходимо зарегистрироваться. Он тесно связан со множеством социальных сервисов, что облегчает возможность размещения своих работ в Интернете. Кроме того, можно загружать свои картинки, видеоролики, графики и таблицы, также существуют разнообразные варианты переходов между слайдами.

2. PREZI (<https://www.prezi.com>)

Сервис для создания интерактивных мультимедийных презентаций с нелинейной структурой. Для начала работы необходимо зарегистрироваться. Работа сервиса основана на технологии масштабирования (приближения и удаления объектов). Вся презентация создается на едином полотне, над которым «кружится» камера и отдаляет или приближает определенные области. В отличие от «классической» презентации, выполненной, например, в MS PowerPoint или Apache OpenOffice.org Impress, где презентация разбита на слайды, в Prezi основные эффекты связаны не с переходом от слайда к слайду, а с увеличением отдельных

частей этого же слайда. В презентацию можно добавить различные медиафайлы, векторную и другую графику, а также PDF-документы и аудиозаписи. Кроме этого, здесь уже есть множество заготовок, тем и шаблонов для создания презентации. Язык интерфейса сервиса английский, но текст в презентациях может быть на любом языке, в том числе на русском. Также необходимо отметить возможность одновременной работы над проектом несколькими пользователями.

3. POPPLET (<https://www.popplet.com>)

Для начала работы на сервисе необходимо зарегистрироваться. Сервис позволяет создавать развернутые презентации с разделами, цитатами, иллюстрациями. Сюда можно вставить видео-, аудиоматериалы и текст на русском языке. Этот сервис идеален для организации коллективной работы над созданием презентации. Каждый участник может работать над своим разделом.

4. Canva (<https://www.canva.com>)

Canva — это онлайн-платформа для графического дизайна, широко используемая для создания презентаций. Она предлагает интуитивно понятный интерфейс, подходящий как для новичков, так и для профессионалов. В Canva доступно множество шаблонов, которые можно адаптировать под образовательные, деловые или творческие цели.

Пользователи могут добавлять текст, изображения, видео, графику и анимацию без необходимости устанавливать дополнительное ПО. Презентации можно создавать совместно в режиме реального времени, что удобно для командной работы. Canva поддерживает экспорт в различных форматах, включая PDF и PowerPoint.

Встроенная библиотека содержит тысячи бесплатных и платных элементов дизайна. Приложение доступно как в браузере, так и на мобильных устройствах. Canva позволяет создавать визуально привлекательные и интерактивные презентации за короткое время. Это эффективный инструмент для преподавателей, студентов и специалистов, стремящихся к качественной визуализации информации.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие изменения в образовательном процессе происходят благодаря внедрению мультимедийных презентаций?
2. Какие критерии определяют качество мультимедийной презентации учебного назначения?
3. Как выбрать подходящий онлайн-сервис для создания презентации в зависимости от цели и аудитории?

4. Какие трудности могут возникнуть у педагогов при использовании мультимедийных технологий, и как их преодолеть?

5. В чём преимущество коллективной работы над презентацией, и какие сервисы лучше всего её поддерживают?

Практические задания:

1. Выберите один из предложенных сервисов (EMPRESSR, Prezi, Popplet, Canva) и составьте краткий обзор его возможностей, преимуществ и недостатков.

2. Разработайте мультимедийную презентацию по учебной теме (на выбор) с использованием одного из сервисов.

3. В группе из 3 человек создайте совместную презентацию в Canva или Popplet, где каждый участник отвечает за свой раздел.

Тема 4. Разработка дидактических игр с использованием ИКТ (4 часа)

Цель изучения темы: сформировать у студентов знания и практические навыки по созданию и применению игровых образовательных ресурсов с использованием информационно-коммуникационных технологий

Информационная часть:

Дидактические игры — одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. Ценность дидактических игр заключается в том, что дети в самостоятельном могут обучаться, так же активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя. Такая игра стала средством закрепления, уточнения и расширения знаний.

Однако, в наше время стремительно развиваются информационные и компьютерные технологии. Сегодня дети активно пользуются планшетами и компьютерами. Компьютерная игра у многих детей является основной формой досуга.

Перед учреждением дошкольного образования, в условиях перехода на новый уровень образования, встает задача обеспечения интерактивности образовательного пространства. Использование интерактивных и мультимедийных игр позволяет разнообразить процесс обучения развития и образования дошкольников.

Компьютерная игра вызывает у детей эмоциональный подъем, желание закончить задание и добиться успеха. Дети могут его использовать для получения новых знаний, закрепления и актуализации уже имеющихся.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Для воспитателя результат игры всегда является показателем уровня достижений ребенка в усвоении знаний или в их применении.

С помощью ИКТ (информационно-коммуникационные технологии) можно создать дидактические игры. Существует множество различных программ, с помощью которых можно создать дидактические игры, не имея специальных знаний о компьютере.

Программа *Microsoft PowerPoint* предназначена для создания эффективных и динамичных презентаций. Но также она позволяет создать интерактивные дидактические игры любой сложности. Для таких игр требуется только картинки, во всем остальном программа хорошо оснащена различными функциями и не сложна по созданию игр. Так же позволяет ребенку усвоить новый и заранее изученный материал, при этом развивается логическое мышление и пространственное воображение.

У детей дошкольного возраста есть возможность самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет. В этом помогает функция «анимация», в которой есть большой выбор эффектов.

Ещё одна программа для создания дидактических игр это - *Smart Notebook*. Одна из лидирующих программных обеспечений для совместного обучения. Она позволяет преподавателям создавать увлекательные уроки, использовать большое количество готового контента и погружать детей в занимательный мир знаний.

Эта программа может быть освоена людьми имеющими элементарные навыки работы с компьютером. К этой программе подключена интерактивная доска, которая работает на распознавание тепла. На ней так же можно писать и рисовать разными инструментами. В программе большое количество инструментов, эффектов и гиперссылок. Это даёт возможность людям создать более интересные визуальные эффекты для большего усвоения материала детьми.

Играющие (обучающиеся) могут увидеть и отобрать различные варианты решения поставленной задачи и получить мгновенно результат работы. Этому помогут такие средства как «конструктор занятий». В дидактических играх созданные с помощью ИКТ (информационно-коммуникационные технологии), можно применять такие методы как: словесные (рассказ, беседа, объяснение), наглядные (наблюдение, демонстрация) и практические (упражнение, практическая работа, графическая работа).

Предлагаем познакомиться с онлайн-сервисами для создания интерактивных игр:

LearningApps – сервис для создания интерактивных занятий: позволяет выбрать понравившееся упражнение из каталога или создать собственное по одному из представленных шаблонов.

Закрепить полученные знания в игровой форме учащиеся смогут с помощью таких заданий: «Найти пару», «Классификация», «Заполнить пропуски», «Викторина с выбором правильного ответа», «Сортировка картинок» и других.

Когда вы открываете упражнение в каталоге, внизу есть опции — «Создать подобное упражнение» или «Сохранить в «Моих упражнениях»». При создании упражнения откроется шаблон: заполняете по аналогии и загружаете готовое задание в курс.

Wordwall – сервис позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. Есть 33 интерактивных шаблона и 21 шаблон для печати, но часть из них — платная: все зависит от выбранного тарифного плана.

Удобно, что после создания задания можно одним кликом переключить его на другой шаблон с сохранением учебного контента. К примеру задание «Найти пару» можно превратить в «Кроссворд» с такими же названиями фигур.

Quizlet – сервис помогает создавать флэш-карточки с картинкой или без для ввода или закрепления лексики. Этот формат заданий позволяет тренировать такие навыки, как чтение, говорение, аудирование и письмо. С помощью мобильных приложений материалы удобно повторять в любое время в любой момент.

Wizer – с помощью сервиса можно создавать различные учебные материалы – добавлять к ним видео, аудио, изображения и различные типы вопросов. Через Google Classroom или любую систему управления обучением можно поделиться материалами с учащимися. Проверять лично и оставлять персональные комментарии или настроить автоматическую систему проверки.

Быстро создавать самые разные типы вопросов: открытые вопросы, множественный выбор, подходящие пары, заполнение пустых полей, заполнение изображений и таблиц и так далее.

Quizizz – сервис для создания онлайн-викторин. Учащиеся могут проходить их на мобильных устройствах, что особенно удобно при смешанном обучении. Можно создать урок — этот функционал на стадии beta-тестирования.

Интерфейс простой и понятный. чтобы создать необходимое упражнение, следуйте пошаговой инструкции.

Padlet – сервис помогает собирать и хранить цифровые материалы — создавать доски, веб-страницы. Позволяет открыть доступ к созданной доске для групп обучающихся. Доски можно встраивать в персональный блог или поделиться в соцсетях и по QR-Code. Педагог может собирать коллекции дополнительных материалов по темам занятий или проводить коллективные брейн-штормы.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие дидактические задачи можно эффективно реализовать с помощью интерактивных игр в дошкольном возрасте?
2. Какие особенности психофизического развития дошкольников необходимо учитывать при создании цифровых игровых заданий?
3. Какие преимущества и риски несёт использование компьютерных игр в образовательной среде?
4. Какие ИКТ-сервисы наиболее удобны для создания дидактических игр, и как выбрать подходящий инструмент?

Практические задания:

1. Выберите одну игру с платформы *LearningApps*, *Wordwall* или *Quizizz*. Проанализируйте её структуру, цели, возрастную направленность, тип заданий. Составьте краткий отчёт: что можно улучшить, какие методы использованы.
2. Создайте интерактивную игру в PowerPoint по любой образовательной области дошкольного образования для воспитанников старшей группы.
3. Сравните *LearningApps*, *Wordwall*, *Quizlet* и *Wizer* по критериям: доступность, функциональность, возрастная направленность, удобство.
4. Создайте интерактивную игру с помощью предложенных онлайн сервисов по любой образовательной области дошкольного образования для воспитанников старшей группы.

Тема 5. Создание интерактивных средств обучения в среде SMART Notebook (6 часов)

Цель изучения темы: сформировать у студентов практические навыки по разработке интерактивных учебных материалов с использованием программного обеспечения SMART Notebook.

Информационная часть:

Интерактивные средства обучения (Данильчук Е.В., Куликова Н.Ю.) – совокупность технических средств (компьютер и его периферийные устройства; интерактивное оборудование; мобильные средства) и специализированного программного обеспечения к ним, а также дидактических средств (электронные образовательные ресурсы и ресурсы сети интернет), которые дают возможность учителю в ходе интерактивного диалога активизировать познавательную деятельность обучающихся.

Интерактивная доска – это экран (сконструированный по определенной технологии), подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор.

Интерактивная доска обычно включают 4 компонента: компьютер, мультимедийный проектор, соответствующее программное обеспечение и саму интерактивную доску.

Интерактивная доска работает одновременно как монитор и устройство ввода данных: управлять компьютером можно, прикасаясь к поверхности доски. На интерактивной доске можно работать так же, как с дисплеем компьютера.

По способу отображения информации интерактивные доски делятся на доски прямой проекции (рис. 1) и доски обратной проекции (рис. 2). ИД прямой проекции имеют проектор, расположенный перед доской - на подставке или на потолке.



Рисунок 1 –
Прямая проекция

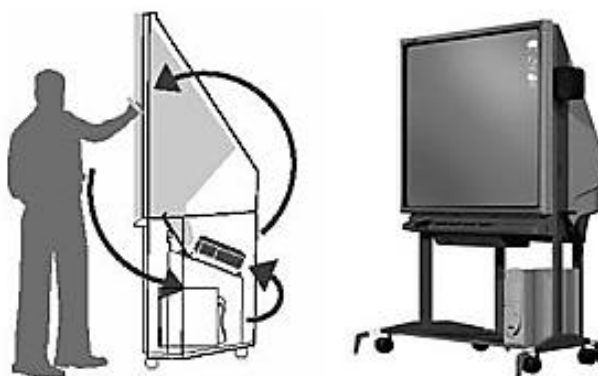


Рисунок 2 – Обратная проекция

У ИД обратной проекции проектор располагается позади доски. Благодаря этому человек, работающий с доской, не стоит на пути светового потока проектора. Доску можно свободно передвигать по помещению, не перенастраивая проектор после каждого перемещения.

По технологии изготовления доски бывают трех типов:

- ИД, фиксирующие сопротивление поверхности при прикосновении;
- ИД, фиксирующие электромагнитные импульсы;
- Лазерные ИД, они имеют твердую рабочую поверхность с инфракрасными лазерными сканерами, установленными на поверхности.

Пакет SMART Notebook – это программное обеспечение, которое используется в комплекте с интерактивной доской SMART Board.

В качестве основных аргументов к использованию именно этой программы можно отнести следующие:

- Удобный русскоязычный интерфейс.
- Программа работает с доской любой модели;
- В ее состав входит обширная коллекция готовых объектов (картинок, фонов, интерактивных элементов и т.д.), которую можно пополнять собственными коллекциями;

ПО SMART Notebook создаёт и сохраняет файлы с расширением .notebook, которые можно открыть на любом ПК, на котором установлена данная программа.

Эта программа позволяет создавать электронные образовательные ресурсы, которые педагог может использовать при работе с ИД.

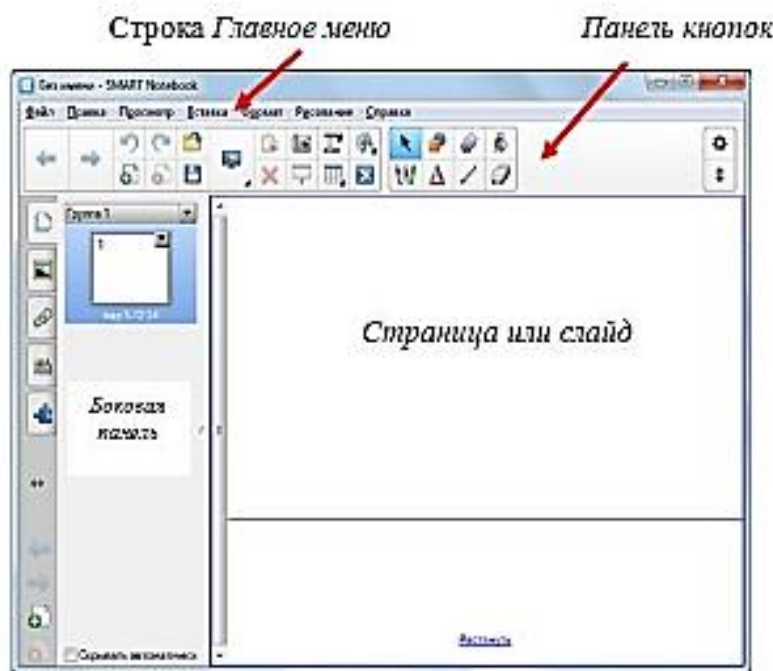


Рисунок 3 –Интерфейс программы

Все возможности программы можно осуществить через Главное меню (рис. 3).

Ниже располагается панель Кнопок или Инструментов, значки которых соответствуют наиболее часто используемым инструментам в этой программе.

Центральная область окна – это Страница (слайд), на которой можно рисовать и вставлять различные объекты. Слева от нее, располагается панель, ее называют Боковая панель. На ней по аналогии с программой PowerPoint располагаются эскизы Страниц (слайдов).

Слева от Боковой панели расположены закладки, которые позволяют, не открывая Просмотр в Главном меню, выбрать один из пяти режимов просмотра: Сортировщик страниц, Коллекция, Вложения, Свойства, Конструктор уроков. По умолчанию, при открытии данной программы активным является режим Сортировщик страниц.

Вопросы для обсуждения:

1. Выясните, к какому из трех типов ИД относится SMART Board.
2. Что означает слово SMART?
3. Каким образом можно использовать программу SMART Notebook в образовательном процессе?

Практические задания:

1. Изучите готовый интерактивный урок в SMART Notebook, предназначенный для детей дошкольного возраста. Определите, какие элементы интерактивности использованы (перетаскивание, анимация, звуки, гиперссылки). Оцените их эффективность.

2. Вам необходимо разработать 4 интерактивные игры в рамках следующих образовательных областей: ("Ребенок и общество", "Ребёнок и природа", "Элементарные математические представления", "Развитие речи и культура речевого общения"), по 1 игре на каждую образовательную область.

3. Вам необходимо разработать 3 дидактических упражнения на тему: "Моя Беларусь" и 3 дидактических упражнения на тему: "Витебск-моя малая Родина".

Тема 6. Создание интерактивных заданий для детей дошкольного возраста (6 часов)

Цель изучения темы: сформировать у студентов умения по разработке цифровых игровых и обучающих материалов, соответствующих возрастным особенностям детей дошкольного возраста.

Информационная часть:

Интерактивные средства обучения условно принято делить на две составляющие: интерактивный учебный комплект и интерактивное оборудование.

Отличительной особенностью интерактивных средств обучения (рис. 4) является взаимосвязь этих двух составляющих. Могут быть включены на всех этапах учебного процесса: постановка познавательной задачи; предъявление содержания учебного материала с применением интерактивных технологий; на этапе организации деятельности по выполнению заданий с применением возможностей интерактивности и визуализации; при контроле деятельности, диагностике ошибок и коррекции действий обучающихся; определение ориентиров и построение индивидуального маршрута для самообразования и саморазвития и т. п.).

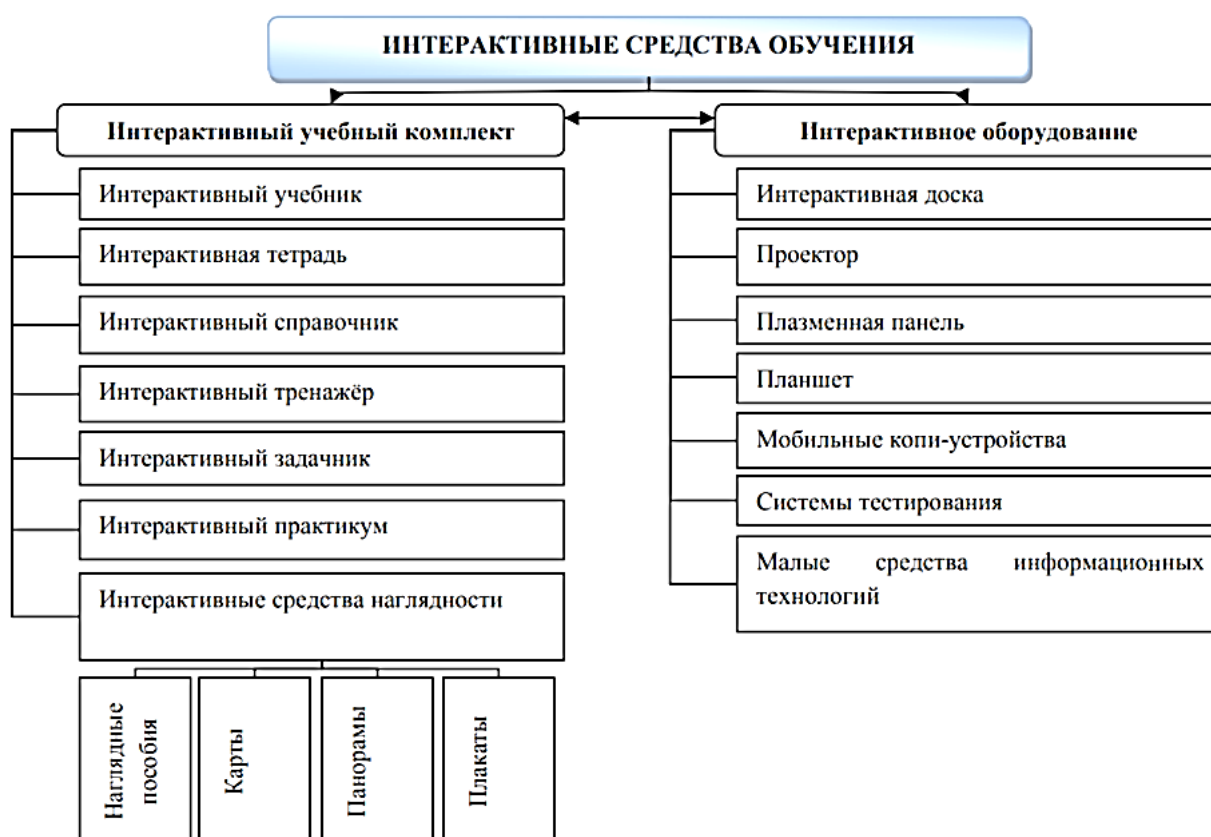


Рисунок 4 –Интерактивные средства обучения

Используя простые программы (Microsoft Office PowerPoint, Paint, Learningapps, Wordwall.net, Animaker, Interacty), можно создать мультфильм, игру, задания и упражнения с индивидуальными предпочтениями ребенка.

Для создания дидактической игры педагог должен:

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, выбора режима работы) .
2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий (все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта. Это позволит ребенку сосредоточить внимание на нужном объекте, запомнить порядок действий)
3. Определить цель и обучающие задачи игры.
4. Определить действия воспитанника в игре, направленные на решение обучающей задачи.
5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего) .
6. Показать детям способ выполнения задания (как это делать).

Вопросы для обсуждения:

1. Чем интерактивные задания отличаются от традиционных форм обучения?
2. Какие возрастные особенности дошкольников необходимо учитывать при разработке заданий?
3. Какие плюсы и минусы у цифровых интерактивных заданий по сравнению с бумажными?

Практические задания:

1. Создать интерактивное задание, на одну из тем: «Животные», «Цвета», «Фрукты», «Времена года», «Эмоции», учитывающее возрастные особенности детей дошкольного возраста. Используйте данные программы: Microsoft Office PowerPoint, Paint, Learningapps, Wordwall.net, Animaker, Interacty.
2. С помощью конструктора (например, LearningApps, Genially, Wordwall.net, Animaker, Interacty) создайте интерактивные задания: «Найди пару», «Собери картинку», «Выбери правильный ответ».
3. Разработайте короткую сказку с интерактивными элементами: выбор действий героев, задания по ходу сюжета (например, «Помоги зайчику найти дорогу»), аудио или визуальные вставки.

Тема 7. Использование интернет-сайта как инструмента методической поддержки на занятии (6 часов)

Цель изучения темы: сформировать представления о возможностях интернет-ресурсов для организации, сопровождения и обогащения образовательного процесса.

Информационная часть:

Интернет – это массовый и оперативный источник информации.

Web-сайт – совокупность веб-страниц и файлов в сети Интернет, тематически связанных между собой и разработанных как единое целое

Использование Интернет-ресурсов позволяет сделать образовательный процесс более информационно емким, зрелищным и комфортным.

В данное время назрела потребность в создании информационно-образовательных сайтов дошкольных учреждений. *Основными задачами таких сайтов являются:* содействие налаживанию диалога между детским садом и семьей, родителями и воспитателями; укрепление связей между воспитателями, дошкольниками, родителями и общественностью; информирование о жизни учреждения дошкольного образования через систему обратной связи; помощь воспитателям в работе, воспитанникам в становлении полноценного участника общества, родителям в воспитании детей. Как один из главных интернет-ресурсов для обмена информацией между учреждением дошкольного образования и семьей является официальный сайт учреждения дошкольного образования.

Воспитатель может найти различную информацию в сети по проблеме, которая подлежит в данный период времени обсуждению. Значимость информации в сети Интернет именно в том, что всегда можно воспользоваться, если это необходимо, самой свежей информацией.

На данный момент существует большое количество сайтов, посвященных дошкольному образованию. На таких сайтах можно найти конспекты занятий, игры, статьи, упражнения, аудио книги, художественную литературу по возрастам.

Для повышения своего методического уровня и изучения нормативных документов можно обратиться к таким сайтам как:

- <http://mir.pravo.by> — Детский правовой сайт,
- <http://www.adu.by> — Научно-методическое учреждение «Национальный институт образования» Министерства образования Республики Беларусь,
- www.praleska-red.by — учреждение «Редакция журнала «Пралеска».

Для разработки и создания дидактического материала могут использоваться следующие ресурсы:

Canva – онлайн-инструмент для графического дизайна. Позволяет создавать материал к занятиям, объявления для родителей, открытки, плакаты, диаграммы, сертификаты, свидетельства, можно создавать слайды для презентации здесь единый дизайн, стиль, потом это можно скачать и вставить в презентацию, газеты, фотокниги, брошюры.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие интернет-сайты вы уже используете для подготовки к занятиям?
2. Может ли интернет-сайт заменить методиста или живое профессиональное общение?
3. Какие типы интернет-сайтов наиболее полезны для воспитателя: блоги, платформы с готовыми занятиями, форумы, видеохостинги?

Практические задания:

1. Вам необходимо разработать буклет на тему: "Особенности дошкольного возраста".
2. Вам необходимо создать Интеллект-карту на онлайн-сервисе Canva.com по следующим образовательным областям: «Ребенок и природа», «Ребенок и общество».
3. Вам необходимо создать визитную карточку учреждения дошкольного образования с использованием QR-кода.

Визитная карточка должна содержать: название учреждения образования, адрес, контактный телефон, электронный адрес.

Тема 8. Электронное портфолио как условие профессионального роста педагога (6 часов)

Цель изучения темы: сформировать у будущих педагогов понимание значимости электронного портфолио как инструмента самоанализа, профессионального развития и демонстрации достижений.

Информационная часть:

Портфолио – это набор материалов, демонстрирующий умение педагога решать задачи своей профессиональной деятельности, выбирать стратегию и тактику профессионального поведения и предназначенный для оценки уровня профессионализма работника.

В соответствии с одной из принятых классификаций выделяют несколько видов профессионального портфолио педагога:

- портфолио развития – собирается в педагогической деятельности с целью оценки прогресса в работе педагога и накопленного им опыта в течение определенного времени;
- отчетное портфолио – свидетельствует о достижении педагогом определенного результата при завершении работы над каким-либо проектом;
- демонстрационное портфолио – это коллекция лучших работ педагога. Данное портфолио используется для интервью при приеме на работу или для участия в профессиональном конкурсе.

Электронное портфолио педагога – это веб-базированный ресурс, сайт воспитателя, который отражает индивидуальность и профессиональные достижения владельца.

Главное назначение портфолио – продемонстрировать наиболее значимые результаты практической деятельности для оценки своей профессиональной компетенции, такие как реализованные проекты, участия в конкурсах, проведенные педагогом исследования.

Возможные разделы электронного портфолио:

- общие сведения о педагоге;
- результаты педагогической деятельности;
- научно-методическая деятельность;
- творческие планы;
- учебно-материальная база.

Электронное портфолио может быть создано в различных приложениях Windows: PowerPoint, Word, Excel или в виде Web-страницы.

Поместить туда можно то, чего не покажешь на бумажных носителях. Это могут быть мультимедийные продукты, созданные к занятиям или досуговым мероприятиям: презентации, графические объекты, видеоматериалы др.

Вопросы для обсуждения:

1. Как электронное портфолио способствует самоанализу и рефлексии педагога?
2. Какие трудности могут возникнуть при создании и ведении электронного портфолио?
3. Насколько важно владение цифровыми навыками для современного педагога?

Практические задания:

1. Вам необходимо разработать самопрезентацию в виде интерактивного плаката «Я – воспитатель! А это значит...». Презентация профессиональных интересов, достижений, планов и перспектив личного и профессионального роста.
2. Разработайте одностраничную цифровую визитку, включающую ваше имя, фото, краткое описание профессиональных интересов, контактные данные и ссылку на портфолио.
3. Разработайте критерии оценки электронного портфолио (оформление, содержание, актуальность, оригинальность и др.). Оцените по ним своё портфолио или портфолио одноклассника.
4. Составьте визуальную «карту роста» — от начала обучения до предполагаемого будущего: ключевые этапы, цели, достижения, навыки.
5. Изучите 2–3 онлайн-платформы для создания электронного портфолио (например, Canva, Google Sites, Padlet) и сравните их по удобству, функциональности, дизайну.

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

1. Назовите основные функции PowerPoint, используемые при создании презентаций.
2. Мультимедийные элементы в презентации PowerPoint.
3. Что такое шаблон слайдов и как его использовать
4. Дайте определение электронного образовательного ресурса (ЭОР).
5. Какие этапы включает проектирование ЭОР.
6. Назовите принципы создания качественного ЭОР.
7. В чём отличие ЭОР от традиционных учебных материалов.
8. Какие мультимедийные технологии применяются в образовательном процессе.
9. Как мультимедиа влияет на восприятие информации детьми дошкольного возраста.
10. Назовите правила оформления мультимедийной презентации.
11. Что такое дидактическая игра и какова её роль в обучении дошкольников.
12. Какие ИКТ-инструменты можно использовать для создания дидактических игр.
13. Приведите пример дидактической игры с использованием цифровых технологий.
14. Какие критерии оценки дидактической игры вы знаете.
15. Какие возможности предоставляет среда SMART Notebook.
16. Как создать интерактивный объект в SMART Notebook.
17. Какие преимущества использования SMART-доски в обучении.
18. Какие особенности необходимо учитывать при разработке заданий для дошкольников.
19. Приведите примеры интерактивных заданий для детей 5–6 лет.
20. Как обеспечить безопасность цифровых заданий для дошкольников.
21. Какие интернет-ресурсы можно использовать для методической поддержки занятий.
22. Как выбрать надёжный сайт для педагогической деятельности.
23. Назовите примеры сайтов, полезных для педагога дошкольного образования.
24. Что включает структура электронного портфолио педагога.
25. Как электронное портфолио способствует профессиональному росту педагога.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Основная

1. **Плаксына, И.В.** Интерактивные образовательные технологии : учеб. пособие / И.В. Плаксына. 3-е изд., испр. и доп. М. : Юрайт, 2023. – 416 с.
2. **Потапова, А.Д.** Прикладная информатика : учеб.-метод. пособие / А.Д. Потапова. Минск : РИПО, 2015. – 160 с.
3. **Фешина, Е.В.** Лего-конструирование в детском саду / Е.В. Фешина. М. : Сфера, 2019. – 128 с.

Дополнительная

1. **Дылян, Г.Д.** Модели управления процессами комплексной информатизации общего среднего образования / Г.Д. Дылян, Э.С. Ратобыльская, М.С. Цветкова. М. : Бином. Лаборатория знаний, 2005. – 240 с.
2. **Загвязинский, В.И.** Теория обучения: современная интерпретация : учеб. пособие / В.И. Загвязинский. 3-е изд., испр. М. : Академия, 2006. – 224 с.
3. **Кравцова, А.Ю.** Основные направления использования зарубежного опыта для развития методической системы подготовки учителей в области информационных и коммуникационных технологий (теория и практика) / А.Ю. Кравцова. М. : Образование и информатика, 2003. – 96 с.
4. **Кравченя, Э.М.** Создание электронных учебных пособий для школ: состояние и перспективы / Э.М. Кравченя // Веснік адукацыі. 2006. С. 53–58.
5. **Лусс, Т.В.** Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО / Т.В. Лусс. М. : Владос, 2003. – 144 с.
6. **Образцов, П.И.** Психолого-педагогические аспекты разработки и применения в вузе информационных технологий обучения / П.И. Образцов. Орел : Орл. гос. тех. ун-т, 2000. – 112 с.
7. **Педагогика:** педагогические теории, системы, технологии : учеб. / С.А. Смирнов [и др.] ; под. ред. С.А. Смирнова. 4-е изд., перераб. М. : Академия, 2000. – 512 с.
8. **Семенова, И.Н.** Методика использования информационных образовательных технологий в учебном процессе. : учеб. пособие : в 2 ч. / И.Н. Семенова, А.А. Слепухин ; под ред. Б.Е. Стариченко. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2013. Ч. 2 : Методология использования информационных образовательных технологий.
9. **Ситаров, В.А.** Дидактика : учеб. пособие / В.А. Ситаров ; под ред. В.А. Сластенина. 3-е изд., перераб. и доп. М. : Академия, 2008. – 414 с.
10. **Советов, Б.Я.** Информационные технологии: Учебник для бакалавров / Б.Я. Советов, В.В. Цехановский. – М.: Юрайт, 2013. – 263 с.
11. **Хлебников, А.А.** Информационные технологии: Учебник / А.А. Хлебников. – М.: КноРус, 2014. – 472 с.

Учебное издание

**СОЗДАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ
ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Методические рекомендации

Составители:

ИВАНОВА Анна Васильевна

САПЕГО Дарья Анатольевна

Технический редактор

Г.В. Разбоева

Компьютерный дизайн

А.В. Васехо

Подписано в печать 23.10.2025. Формат 60х84 $\frac{1}{16}$. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 1,81. Уч.-изд. л. 1,22. Тираж 40 экз. Заказ 121.

Издатель и полиграфическое исполнение — учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»

Свидетельство о государственной регистрации в качестве издателя,
изготовителя, распространителя печатных изданий
№1/255 от 31.03.2014.

Отпечатано на ризографе учреждения образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».
210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.