

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное образовательное учреждение Свердловской области
«Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи «Ресурс»
Ул. Машинная, д. 31, г. Екатеринбург, 620142 Тел. /факс (343) 221-01-57
E-mail: info@center-resurs.ru



**Использование электронных ресурсов при реализации проекта
«Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми
образовательными потребностями**

Методические рекомендации для педагогов

Использование электронных ресурсов при реализации проекта «Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми образовательными потребностями - / ГБОУ СО «ЦППМСП «Ресурс»; 2025. – 25 с.

Рецензент: Шалагина Е.В., кандидат социологических наук, доцент кафедры философии, социологии и культурологии ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет».

Авторы-составители: педагоги отделения дополнительного образования с использованием дистанционных образовательных технологий ГБОУ СО «ЦППМСП «Ресурс» методического объединения естественнонаучной направленности Брагина Л.В., Булдакова Л.Б., Задумина Т.М., Головацкий Ф.С., Малик Г.Ш., Носаченко О.Ю., методист Конева А.С.

Содержание

Введение	4
Раздел 1. Проект «Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми образовательными потребностями	6
Раздел 2. Электронные ресурсы, используемые при реализации проекта «Интеллектуальный клуб»	8
2.1. Современная платформа Interacty	8
2.2. Genially - универсальная платформа для совместной работы	11
2.3. Проект «Интеллектуальный клуб» с Educaplay	13
2.4. Интерактивные задания с помощью Test Pad	15
2.5. «Фабрика кроссвордов»	17
2.6. Генератор ребусов	18
2.7. Интерактивные задания на платформе Wordwall	19
Заключение	24
Список литературы	25

Введение

Современное образование активно трансформируется под влиянием цифровых технологий, которые открывают новые возможности для обучения и развития всех категорий обучающихся, включая детей с особыми образовательными потребностями (далее – ООП). К обучающимся с особыми образовательными потребностями в том числе относятся дети с ограниченными возможностями здоровья (далее - ОВЗ) и дети – инвалиды.

Важно отметить, что наличие ограничений не определяет способности ребенка. Многие дети с ОВЗ способны достигать значительных успехов в обучении и социальной жизни при условии создания соответствующих условий и поддержки. Инклюзивное образование и индивидуальные подходы играют ключевую роль в их развитии.

Разделение детей с инвалидностью и детей с ограниченными возможностями часто основывается на различных аспектах восприятия и дефиниции этих категорий.

Исходя из приведенных фактов приходим к выводу, что дети с ОВЗ и дети – инвалиды требуют особого внимания, заботы и поддержки для полноценного развития. Для них важно создавать условия, которые позволяют им реализовать свой потенциал, учиться и социализироваться в обществе. Интеграция таких детей требует усилий от семей, образовательных учреждений и педагогов.

Внедрение электронных ресурсов в учебный процесс становится неотъемлемой частью инклюзивного подхода, позволяя создавать адаптированные условия для получения знаний, развития навыков и социализации обучающихся с ООП.

Использование электронных ресурсов в рамках данного проекта позволяет не только индивидуализировать процесс обучения, но и обеспечить доступ к качественным образовательным материалам, интерактивным заданиям и инструментам для развития критического мышления, творчества и коммуникативных навыков.

Актуальность темы обусловлена необходимостью поиска эффективных способов интеграции детей с ООП в образовательное пространство, а также важностью использования современных технологий для преодоления барьеров в обучении и повышения активности обучающихся.

Целью данных рекомендаций является помощь педагогам в разработке информационных проектов и занятий, созданных в онлайн - сервисах, с учетом особых возможностей детей с ОВЗ и инвалидностью.

Электронные ресурсы, такие как специализированные платформы, мобильные приложения, виртуальные лаборатории и мультимедийные материалы, становятся ключевым инструментом для реализации индивидуального подхода к ребенку с особенными образовательными потребностями и обеспечения равных возможностей для всех обучающихся. Применение игровых технологий, квизов, викторин, ребусов, кроссвордов с

помощью электронных ресурсов делают такие мероприятия креативными и интересными.

В рамках проекта «Интеллектуальный клуб» педагоги естественнонаучного направления создают комфортные условия и развивают социальные и интеллектуальные навыки для всех групп обучающихся.

Таким образом, мероприятия, организованные для детей, которые нуждаются в специализированной помощи и поддержке, дают возможность с помощью проекта «Интеллектуальный клуб» развиваться и интегрироваться детям в общество.

Раздел 1. Проект «Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми образовательными потребностями

Проект «Интеллектуальный клуб» направлен на создание интерактивной образовательной среды, которая способствует раскрытию потенциала каждого участника, независимо от его физических, когнитивных и эмоциональных особенностей. Формирование у детей с ОВЗ целостной научной картины мира, развитие познавательного интереса к научно-исследовательской деятельности. Получение знаний, навыков для изучения окружающей среды, а также расширение интеллектуальных способностей, через участие в интеллектуальных играх и научных мероприятиях.

В процессе проекта выполняются следующие задачи:

1. Развитие наблюдательности, воображения, внимания и коммуникативных навыков через интеллектуальную деятельность и игры.
2. Расширение и углубление знаний по естественнонаучным дисциплинам и решение интегрированных задач и проектов
3. Создание условий для пропедевтики самоопределения и профессиональной самореализации обучающихся через участие в проектах, конкурсах, мероприятиях.
4. Формирование навыков культуры научного общения и работы в команде.

Темы «Интеллектуального клуба» согласованы и разработаны совместно со всеми педагогами естественнонаучной направленности: биологии, географии, информатике, математики, физике и химии.

Мероприятия клуба ориентированы на создание сообщества, где дети могут обмениваться идеями, работать над интегрированными проектами и получать поддержку в своих стремлениях к научному познанию.

На данный момент педагогами проведены мероприятия по темам:

1. «Вклад ученых в развитие науки».
2. «Животный мир России».
3. «Проценты в профессиях».
4. «День Российской анимации».
5. «Научный фронт и его герои».
6. «Путешествие в прошлое».
7. «Мир под микроскопом».
8. «Интересные факты в науке».
9. «Выдающиеся ученые России».

Формы работы:

- интеллектуальные игры, квесты, квизы и викторины, стимулирующие познавательную активность и командное взаимодействие;
- интерактивные практические занятия и мероприятия по профессиям и направлениям;
- научные проекты и исследовательская деятельность.

К каждой теме разработаны страницы сайтов с интерактивными заданиями и теоретическим материалом. На страницах сайтов обучающиеся

могут самостоятельно продолжить изучение интересующей его темы и выполнить интерактивные задания.

Для привлечения внимания детей к проекту и повышения интереса к работе в «Интеллектуальном клубе» педагоги используют электронные ресурсы: Interacty, Genially, Educaplay, Wordwall Test Pad, «Фабрика кроссвордов», генератор ребусов. Данные электронные ресурсы, помогают педагогам расширять научный кругозор у обучающихся, делать обучение интересным и наглядным.

Кроме разработанных сайтов по каждой теме планируются онлайн - встречи, на которых педагоги знакомят ребят с учеными и интересными фактами в области естественных наук. Дети познают загадочный мир научных открытий, вникают в значение естественных наук в становлении и развитии страны.

Основные этапы работы над программой «Интеллектуального клуба».

1. Подготовительный этап:

- изучение знаменательных дат и определение темы мероприятия;
- составление годового плана работы клуба;
- определение хода и содержания мероприятия;
- разработка сценария;
- подготовка презентаций;
- подготовка интерактивных форм для реализации проекта;
- определение времени и даты проведения мероприятия.

2. Коррекционный этап:

- корректировка сценария;
- подготовка оборудования и технических средств;
- анонсирование;
- приглашение зрителей, гостей.

3. Основной этап;

- проведение мероприятия в режиме реального времени на платформе Pruffme;
- разработка сайтов с викторинами, квизами, кроссвордами, флип картами, видео, презентациями;
- подведение итогов мероприятия;
- анализ проведенного мероприятия.

Например, мероприятие, посвященное 80-летию Победы в Великой Отечественной войне «Научный фронт и его герои», где на онлайн - встрече педагоги знакомят детей с героическим подвигом советских ученых (биологов, математиков, физиков, химиков, конструкторов). Открытия и разработки которых спасли миллионы жизней людей от ран, болезней и голода. Создание нового совершенного оружия (танков, самолетов, автоматов) привели к Великой Победе советского народа над фашисткой Германией.

На странице сайта «Научный фронт и его герои» проведен веб – квест, приуроченный к знаменательной дате Дню Победы. На данном сайте ребята могут ознакомиться с видео - презентацией «Мы помним, мы гордимся»,

«Дорога жизни». Подробно изучить хронологию изобретений, а также ответить на вопросы квеста. [7]

Таким образом, «Интеллектуальный клуб» естественнонаучного направления представляет собой динамичное сообщество, которое сочетает традиционные подходы к обучению с использованием современных технологий и ресурсов для всестороннего развития участников.

Раздел 2. Электронные ресурсы, используемые при реализации проекта «Интеллектуальный клуб»

2.1. Современная платформа Interacty

Interacty — это инновационная платформа, которая предлагает интерактивный контент и элементы геймификации, специально разработанные для детей-инвалидов и детей с ОВЗ. [3] Она направлена на создание увлекательного образовательного процесса, который помогает детям развивать свои навыки в изучении учебного материала, улучшать когнитивные функции и адаптироваться к обучению через игровые механики. (рисунок 1)

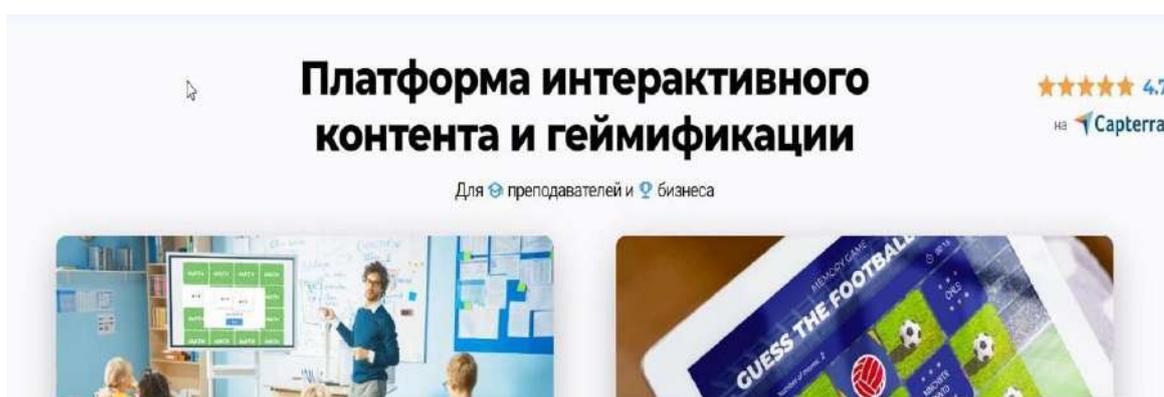


Рисунок 1

Особенности платформы:

1. **Интерактивность.** Дети могут взаимодействовать с контентом через различные устройства, такие как компьютеры, планшеты и смартфоны. Это делает процесс обучения доступным и удобным. (рисунок 2)



Рисунок 2

2. Геймификация. Использование игровых элементов мотивирует детей к обучению и помогает достигать новых успехов. (рисунок 3)

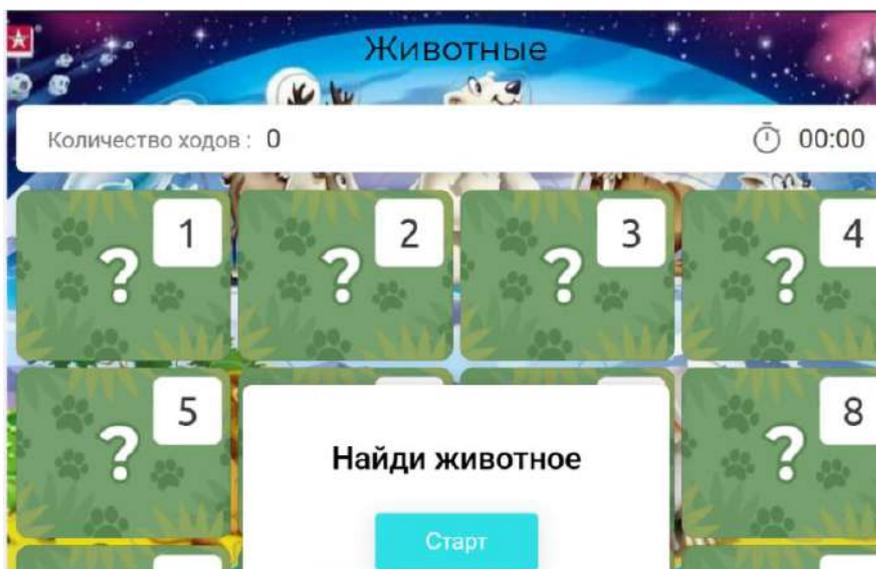


Рисунок 3

3. Индивидуальный подход. Платформа адаптируется под потребности каждого ребенка, учитывая его уникальные способности и ограничения. (рисунок 4)

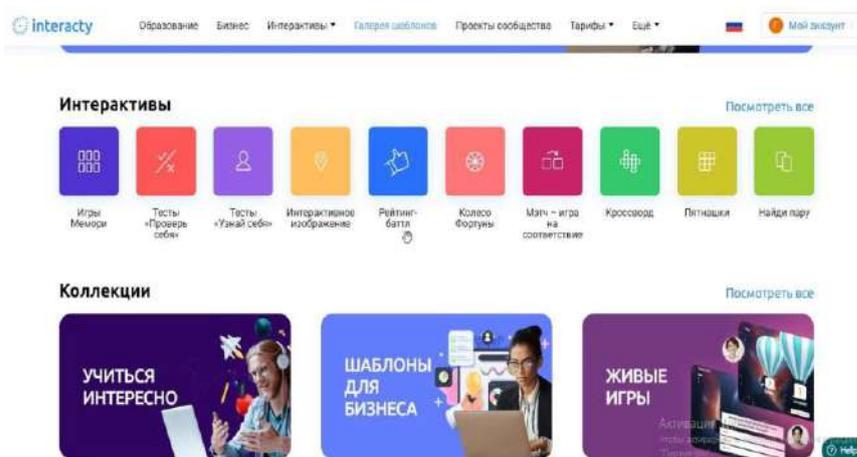


Рисунок 4

Образовательный контент сервиса включает в себя разнообразные учебные материалы, игры, задания и упражнения, направленные на развитие различных навыков, таких как чтение, математика, логика и моторика. (рисунок 5)

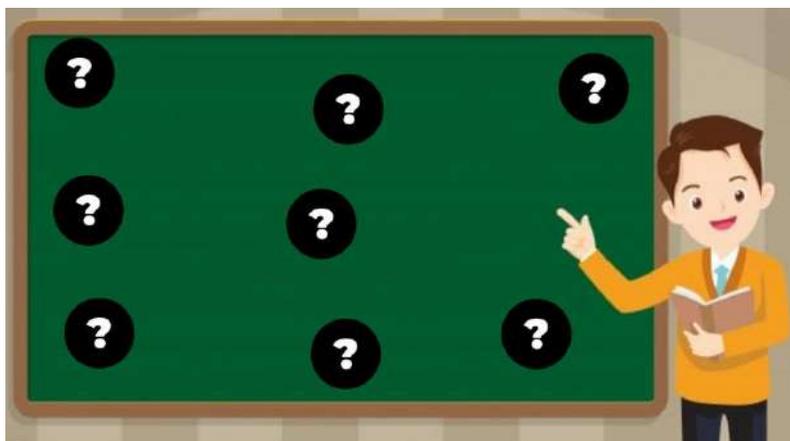


Рисунок 5

Платформа предоставляет возможность общения и взаимодействия между детьми, что способствует их социальной адаптации и развитию коммуникативных навыков.

Родители и педагоги получают доступ к результатам работ, выполненных ребенком, а также рекомендации по дальнейшему развитию и поддержке.

Платформа Interacty играет важную роль в создании инклюзивной образовательной среды, где каждый ребенок может учиться и развиваться независимо от своих физических или умственных ограничений.

Интерактивные платформы позволяют адаптировать учебные программы с учетом индивидуальных потребностей и темпов развития каждого ребенка, разработать персонализированные задания для обучения, поддерживают интересы ребенка и развивают навыки взаимодействия друг с другом.

Платформа активно используется педагогами для создания интерактивных заданий в рамках «Интеллектуального клуба».

2.2. Genially - универсальная платформа для совместной работы

Одна из современных платформ для работы педагога, которая сделает занятия гораздо яркими, творческими и интерактивными – Genially. (рисунок 6)

Без специальных навыков программирования можно создавать различный контент как самостоятельно педагогом, так и совместно с детьми. [1]

Редактирование материалов и совместное создание интерактивного материала позволяет выполнять один проект несколькими учащимися с ОВЗ или в связке педагог-обучающийся с ОВЗ.

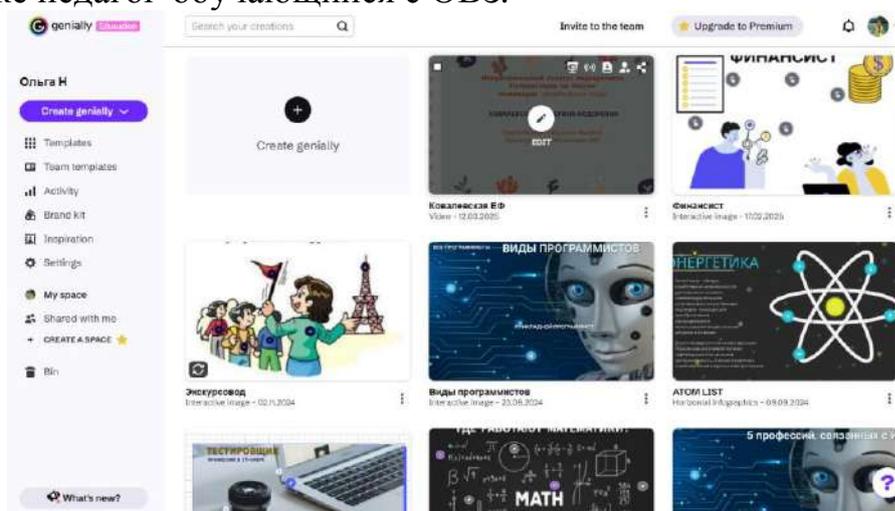


Рисунок 6

Основные возможности платформы:

- интерактивная презентация с анимацией;
- интерактивная инфографика;
- интеграция видео, аудио и других элементов;
- викторины и игры;
- интерактивные учебники и веб-страниц.

Преимущества платформы:

1. Интерактивность

Платформа позволяет создавать интерактивные материалы (например, викторины, квизы, игры), которые позволяют обучающимся с ОВЗ в активной форме закреплять материал и получать интерактивные результаты, что делает занятие запоминающим.

2. Понятный и доступный интерфейс. Платформа понятна для пользователей, у которых нет технических навыков, так как много готовых шаблонов, которые можно применить для своих заданий.

3. Совместная работа. Возможно совместно создавать, корректировать и редактировать творческие и проектные задания, как в группе педагогов, так и в группе педагог-ученик с ОВЗ. Для групповых заданий учащимся с ОВЗ это платформа удобна.

4. Универсальность.

Задания, созданные на платформе, можно размещать через ссылку на сайты и блоги, поэтому удобно при работе с обучающимися с ОВЗ как в очном формате, так и дистанционно.

В рамках проекта «Интеллектуальный клуб» для расширения кругозора обучающихся с ОВЗ по теме «Профессии» педагогами совместно с детьми были разработаны интерактивные плакаты на платформе Genially, что позволило расширить знания детей о профессиях в разных областях деятельности.

На данных плакатах могут быть размещены ссылки на тесты по профессии, о преимуществах и требованиях к данной профессии, а также учебных учреждений, где можно получить образование. (рисунок 7)



Рисунок 7

В рамках проекта были созданы викторины, квизы для обучающихся с ОВЗ, а также при проектной работе в группе «обучающийся – педагог» был создан видеоролик на межрегиональный конкурс «Путешествуем по России». (рисунок 8)

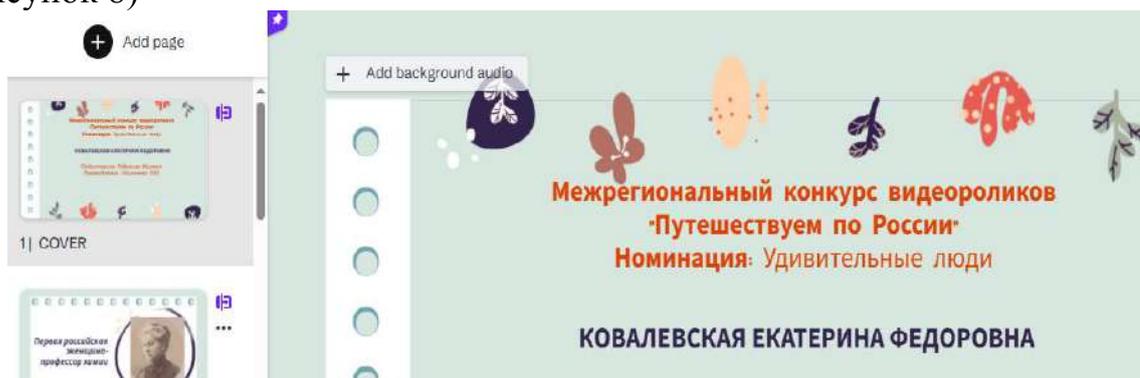


Рисунок 8

Возможности платформы разнообразны и доступны, как обучающимся с ОВЗ, так и педагогам. Широкий спектр преимуществ позволяет делать занятия интересными и мотивирует обучающихся с ОВЗ на образовательную деятельность.

2.3. Проект «Интеллектуальный клуб» с Educaplay

Educaplay — это образовательная онлайн-платформа, предлагающая интерактивные задания и игры для детей всех возрастов, включая детей с особыми образовательными потребностями. (рисунок 9)



Рисунок 9

Платформа ориентирована на развитие различных навыков, таких как чтение, письмо, математика, логическое мышление.

Educaplay предоставляет возможности для индивидуальной работы, групповой активности и дистанционного обучения. [2]

Для детей с особыми потребностями платформа может предложить следующие преимущества:

1. Доступность. Платформа доступна с любых устройств: компьютер, планшет или смартфон, что делает её удобной для использования дома и в школе.
2. Адаптивность. Задания и игры могут быть настроены под индивидуальные нужды ребёнка, учитывая его уровень подготовки и особые образовательные потребности.
3. Разнообразие контента. На платформе представлено множество разнообразных заданий и игр, направленных на развитие различных навыков. Это позволяет подобрать подходящие материалы для каждого конкретного случая. (рисунок 10)



Рисунок 10

4. Игровая форма обучения. Игры и интерактивные задания делают процесс обучения интересным и увлекательным, что особенно важно для детей с особыми образовательными потребностями, которым может быть сложно концентрироваться на традиционных формах обучения. (рисунок 11)



Рисунок 11

5. Возможность отслеживания прогресса. Родители и преподаватели могут отслеживать прогресс ребёнка, видеть, какие задания он выполняет успешно, а над какими ещё нужно поработать.
6. Безопасность. Платформа обеспечивает безопасную среду для обучения, без рекламы и нежелательного контента.

Таким образом, Educaplay полезный инструмент для поддержки образования и развития детей с особыми образовательными потребностями, помогая им осваивать новые знания и навыки в доступной и интересной форме.

2.4. Интерактивные задания с помощью Test Pad

Основное назначение Test Pad - конструктор онлайн-тестов, кроссвордов, диалоговых тренажеров и рабочих листов. Не требует обязательной регистрации. Можно использовать готовые материалы. (рисунок 12)

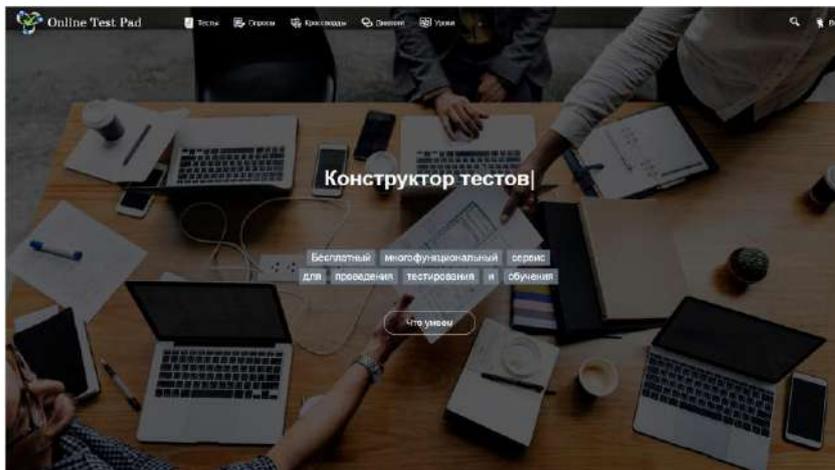


Рисунок 12

Online Test Pad –это конструктор:

- опросов и тестов;
- кроссвордов нескольких видов (от классических до sudoku);
- диалоговых тренажеров с разветвленным сценарием;
- комплексных заданий;
- уроков.

Во все задания можно вставить без ограничений текст, изображения, видео и аудио, упражнения, созданные в других сервисах, и PDF-документы.

В тестовых заданиях поддерживаются различные видеоматериалы и аудиоматериалы: изображения, аудио и видео, а также фрагменты кода с подсветкой синтаксиса.

Есть вариант с голосовым вводом ответа — запись, сделанная учеником, сохраняется на платформе для прослушивания ответа учителем.

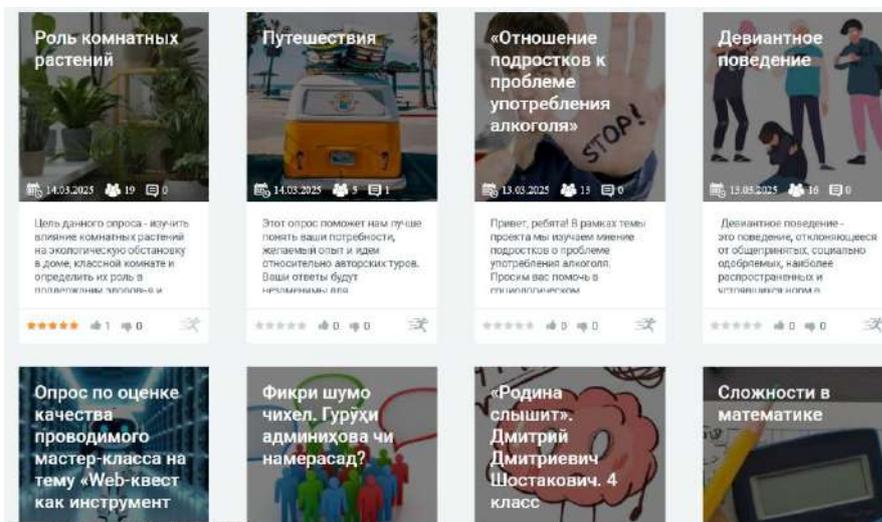


Рисунок 13

Для каждого материала доступны гибкие настройки доступа. Test Pad не требует регистрации — материалы открываются по ссылке (рисунок 13, 14, 15) [5].

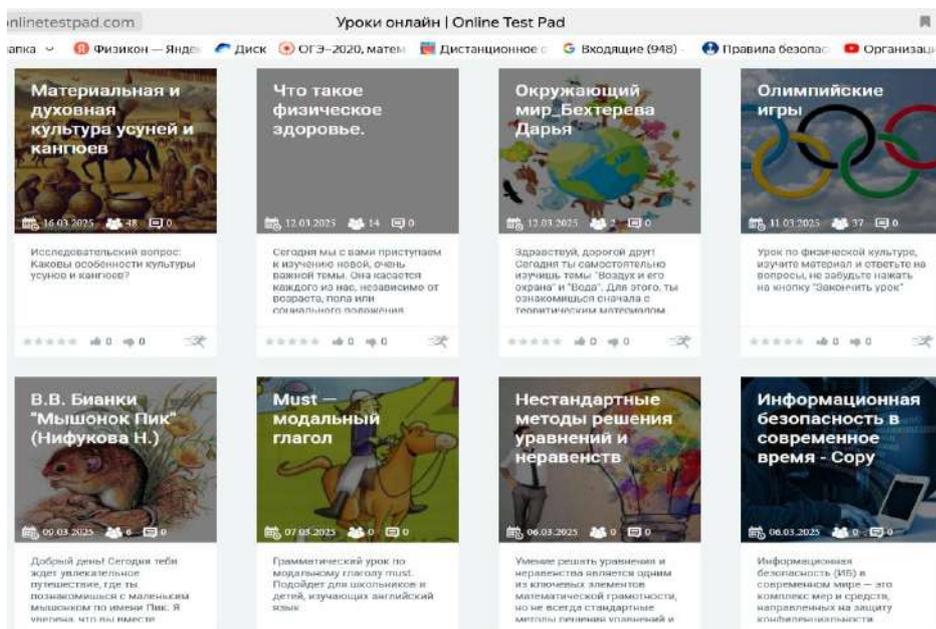


Рисунок 14

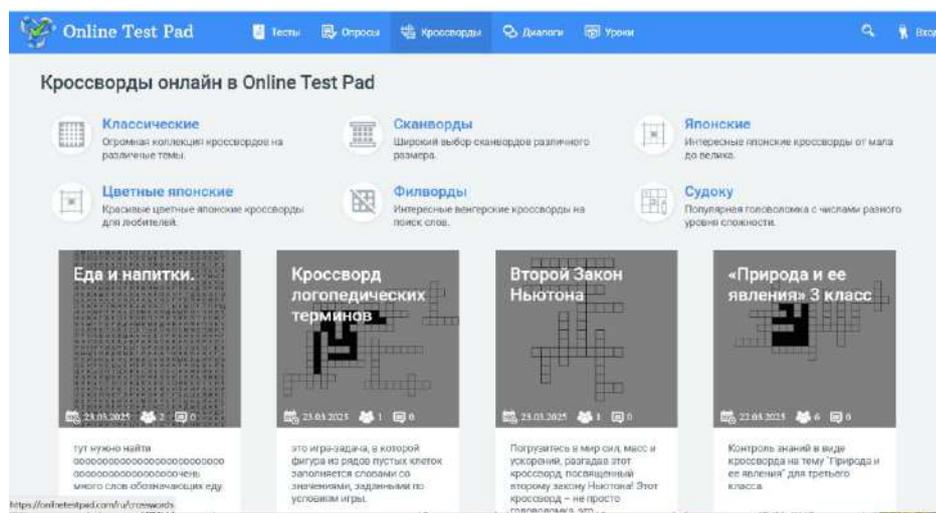


Рисунок 15

2.5. «Фабрика кроссвордов» – сервис для создания кроссвордов

Простой конструктор кроссвордов доступен всем пользователям без регистрации. (рисунок 16)

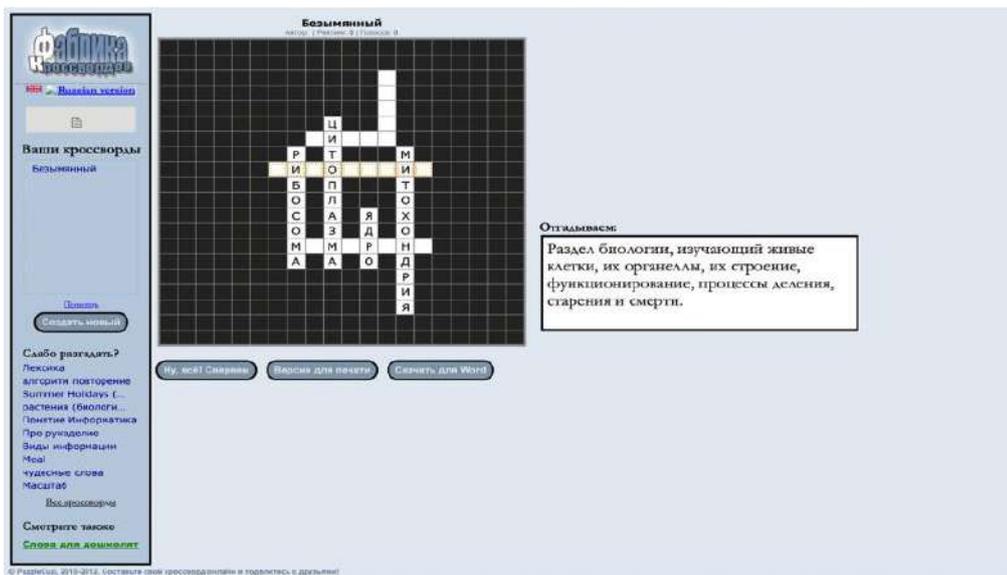


Рисунок 16

Конструктор работает двумя основными способами.

Первый способ. Отметить на поле клетки, в которых будет располагаться слово, ввести его самостоятельно или выбрать из предложенного списка, затем ввести определение или прикрепить соответствующее изображение. (рисунок 17)

Второй способ. Автоматическая генерация кроссворда из списка слов, но определения необходимо добавить самостоятельно.

Готовый кроссворд будет доступен по ссылке, также можно открыть его в версии для печати или сохранить как Word-документ.

Никакой статистики прохождения сервис не собирает. Поэтому такой кроссворд больше подойдёт для разминки на занятии или закрепления изученного материала, а не для проверки знаний. [6]

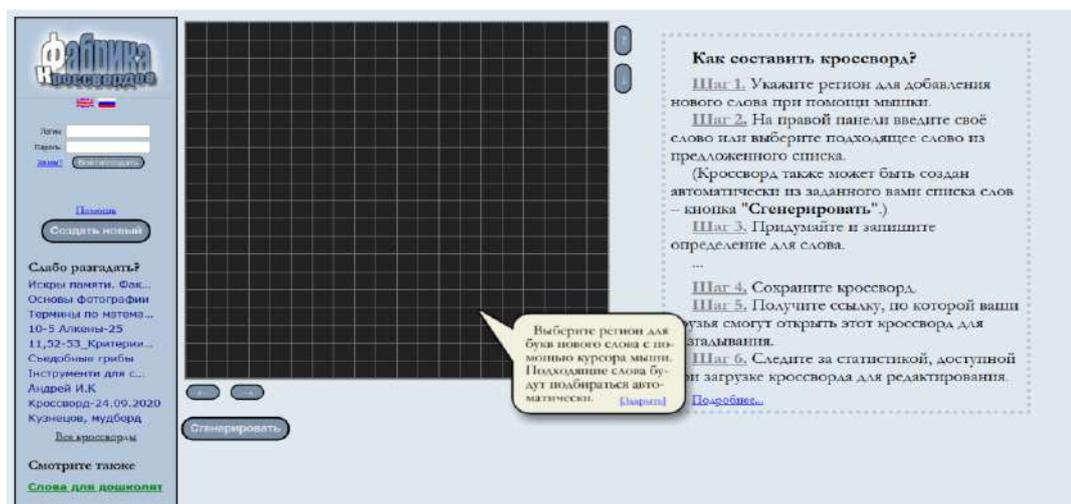


Рисунок 17

2.6. Генератор ребусов

Платформа «Генератор ребусов» позволяет автоматически создать ребус. Для зашифровки необходимо предложить слово или фразу на русском языке. Ввести в текстовое поле можно только русские буквы, пробелы и тире. (рисунок 18, 19, 20)

При генерации ребуса есть возможность редактировать его сложность. С увеличением сложности добавляются новые изображения и новые способы составления ребуса (все возможные способы присутствуют уже на 3-ем уровне, и дальше, при увеличении сложности, добавляются только изображения).

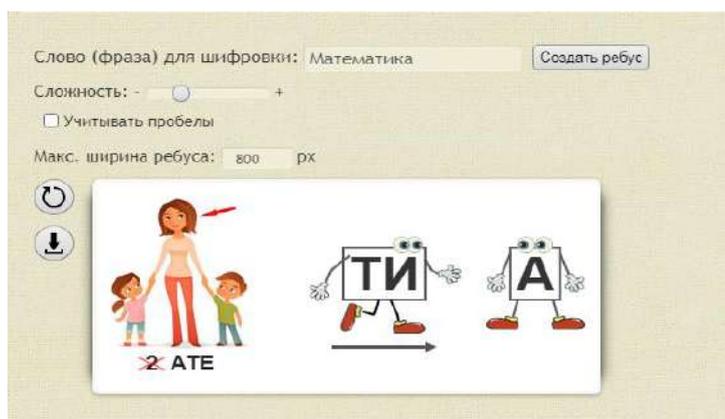


Рисунок 18



Рисунок 19

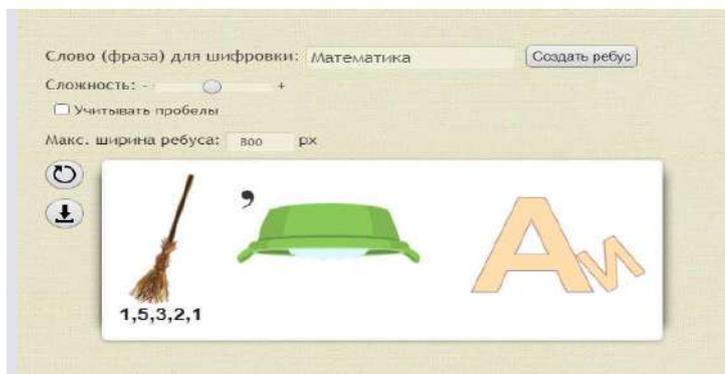


Рисунок 20

Сервис предоставляет возможность шифровать слова фразы по отдельности. Если шифровать всю фразу, то каждое новое слово в ребусе будет начинаться с новой строки.

При необходимости можно увеличить или уменьшить максимальную ширину ребуса (холста, на котором он будет нарисован). После создания ребуса вы можете скачать его в формате картинки.

В сервисе также есть раздел «Правила разгадывания ребусов». (рисунок 21)

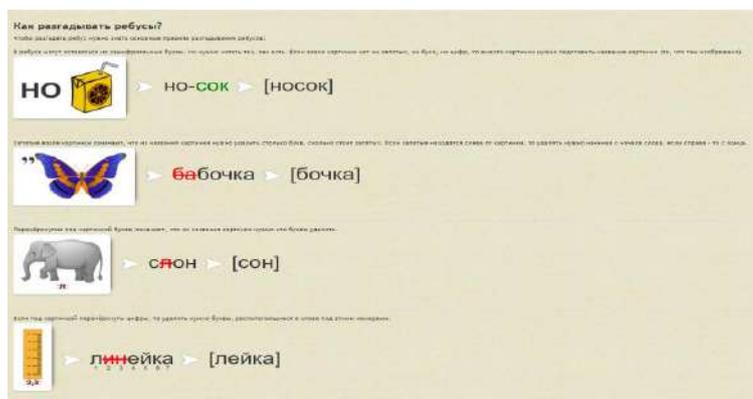


Рисунок 21

2.7. Интерактивные задания на платформе Wordwall

Важной особенностью реализации проекта «Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми образовательными потребностями является включение в содержание мероприятий интересного и разнообразного материала. При этом ключевым моментом становится разработка занимательных и креативных заданий, для создания которых постоянно осваиваются новые сервисы и платформы.

Использование разнообразных интерактивных заданий, созданных с помощью электронных ресурсов, одинаково интересно детям с разными нозологиями и способствует вовлечению ребят в деятельность, коррекции нарушений развития, усвоению информации, усилению положительного эмоционального фона участников, быстрому получению обратной связи.

Wordwall - одна из онлайн-платформ для создания образовательного контента. Преимущества в её использовании:

1. Индивидуализированный подход – возможность создания заданий, соответствующих уровню и потребностям обучающихся.
2. Многообразие форматов – интерактивные игры, тесты и задания помогают учитывать различные стили обучения и уровень заинтересованности детей.
3. Доступность – платформа проста в использовании и позволяет ученикам работать как самостоятельно, так и под руководством учителя.
4. Визуальная поддержка – наличие качественной графики и анимации помогает лучше воспринимать информацию и удерживать внимание детей с ОВЗ различных нозологий.

5. Гибкие настройки – адаптация задания по сложности и времени выполнения в зависимости от возможностей обучающихся.

6. Развивающие игры – использование игровых элементов способствует повышению мотивации и интереса к учебной деятельности.

7. Пошаговые инструкции – платформа предлагает четкие и простые инструкции, что облегчает понимание заданий для детей с речевыми и когнитивными нарушениями.

8. Обратная связь – мгновенная оценка выполнения заданий помогает быстрее осваивать материал и понимать свои ошибки.

9. Удаленный доступ – обучающиеся могут выполнять задания в любой удобной обстановке, что особенно важно для детей с ограниченными возможностями любой категории.

Рассмотрим некоторые возможности онлайн-платформой Wordwall для создания разнообразных увлекательных форматов интерактивных заданий. (рисунок 22)

Платформа русифицирована, содержит множество шаблонов для разных активностей детей как в дистанционном, так и смешанных форматах.

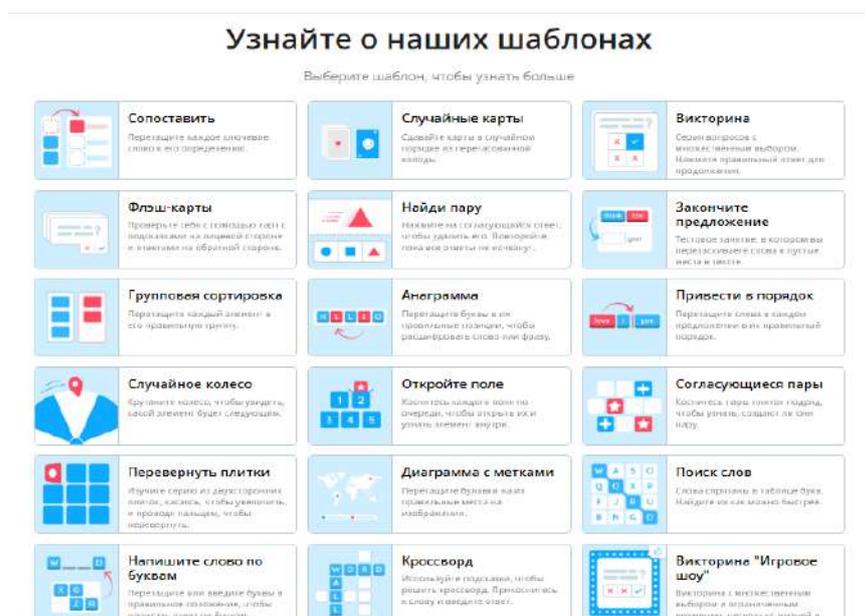


Рисунок 22

Необходимо отметить, что после создания упражнения, есть возможность легко изменить его формат через переключение на другой шаблон. Это очень удобная и нужная функция платформы позволяет подстраивать материал под разные типы нарушений и образовательные потребности детей, а также представлять один и тот же контент в разных формах (викторина, игра, карточки, кроссворды и другое), что помогает заинтересовать и мотивировать детей с разными стилями обучения.

Некоторые примеры переключения упражнения на другие типы заданий: (рисунок 23, 24)

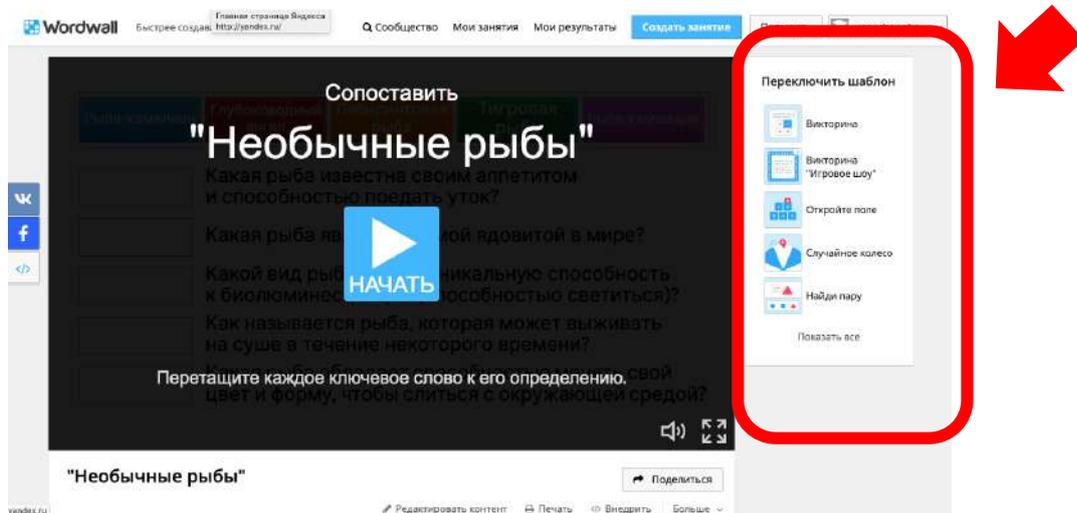


Рисунок 23

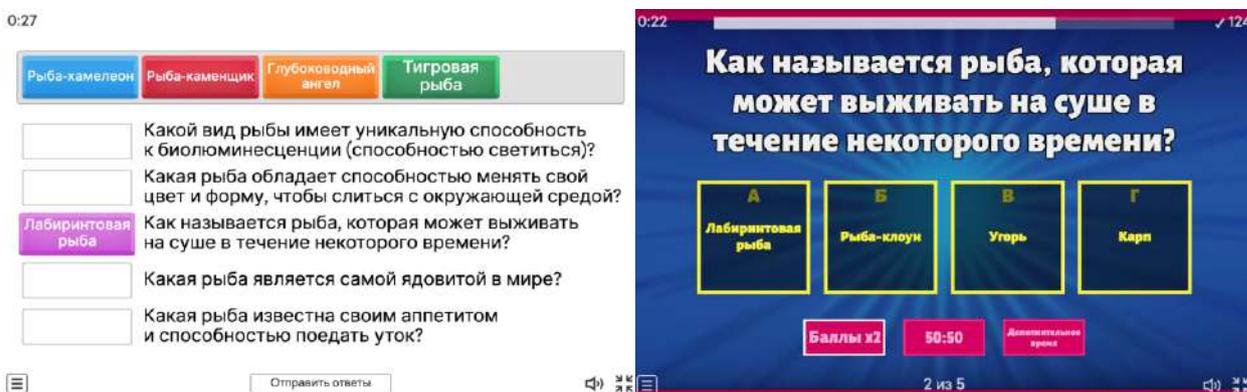


Рисунок 24

Сопоставить «Игровое шоу» (рисунок 25)

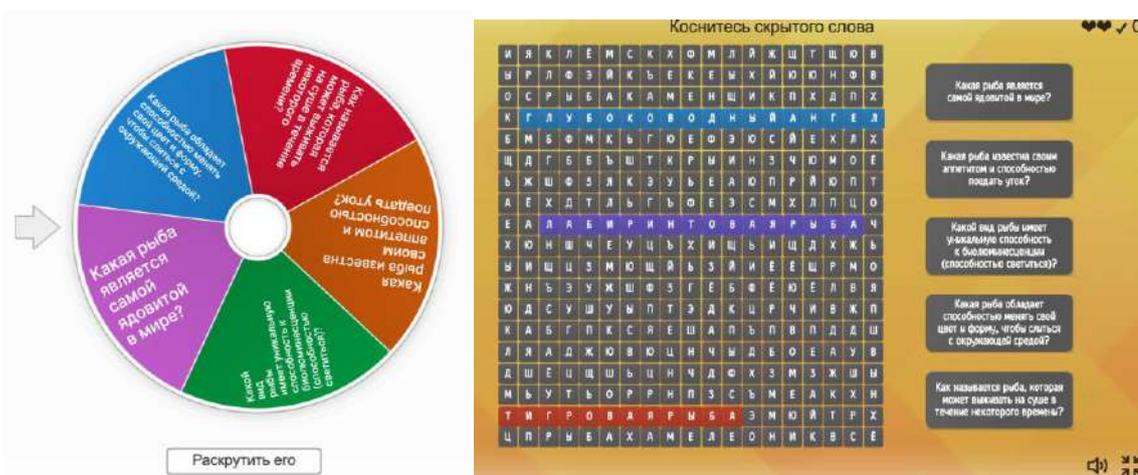


Рисунок 25

Случайное колесо. Поиск слов

При создании заданий имеется возможность использовать мультимедийные элементы (изображения и аудио). (рисунок 26, 27)

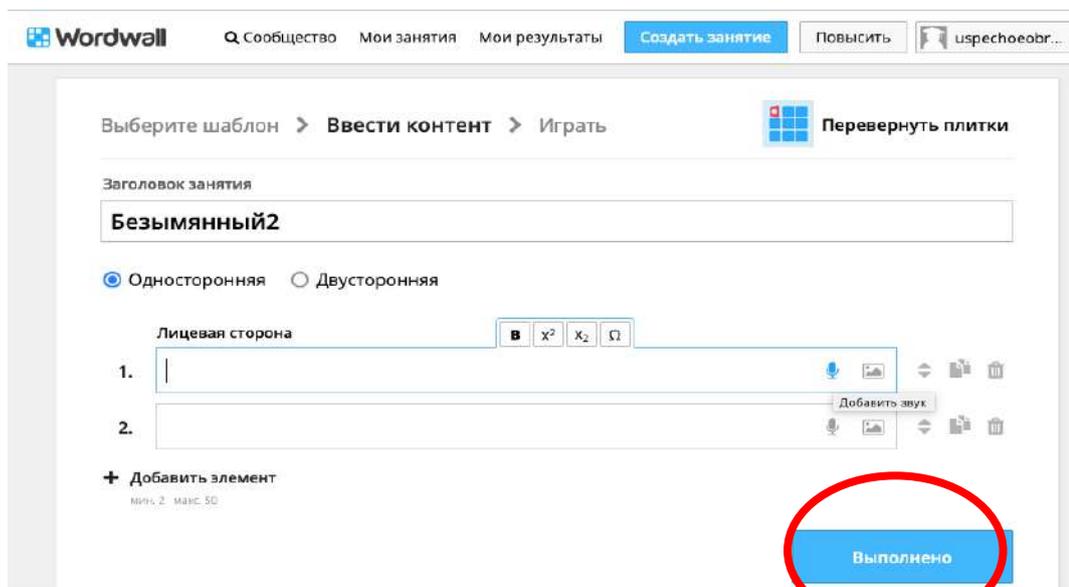


Рисунок 26

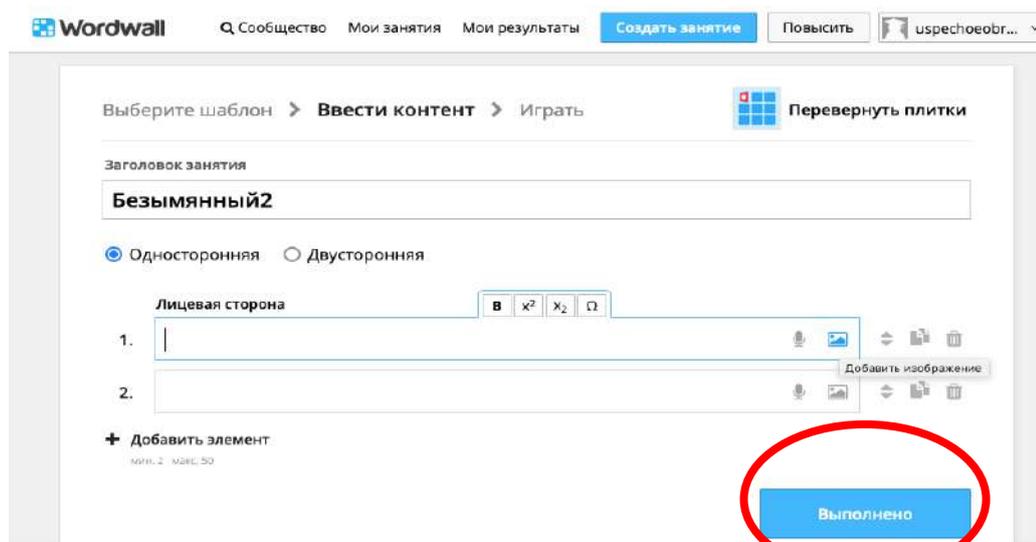


Рисунок 27

На платформе имеется библиотека готовых упражнений по различной тематике, которые можно применять в готовом виде или после редактирования. [4]

Необходимо также отметить, что платформа дает возможность выбора использования материала как в интерактивном, так и в PDF-формате. (рисунок 28)

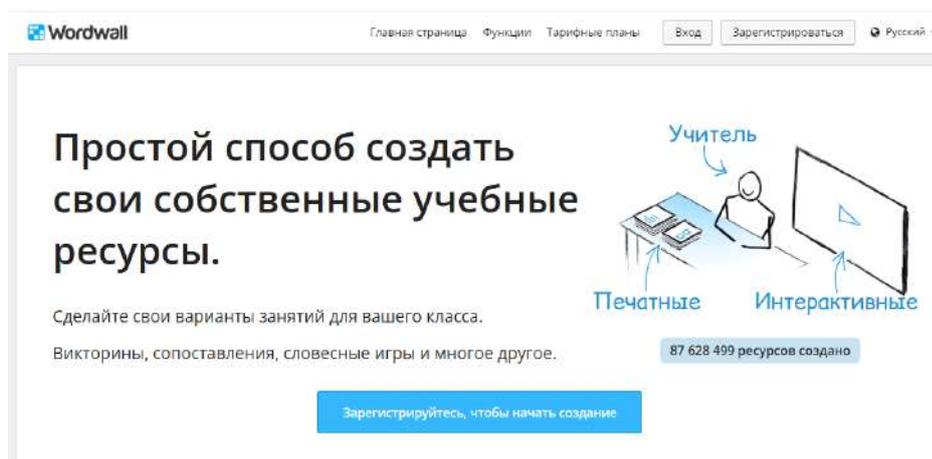


Рисунок 28

Для создания заданий на Wordwall необходимо (рисунок 29):

1. Зарегистрироваться на платформе или войти в уже существующий аккаунт.
2. Выбрать тип задания из предложенных шаблонов, например, викторину, игру, кроссворд и т.д.
3. Заполнить необходимые поля: задать вопросы, добавить варианты ответов и загрузить мультимедийные материалы, если необходимо.
4. Настроить параметры задания, такие как время на выполнение, возможность подсказок и т.д.
5. Сохранить задание и при желании поделиться им с учениками через ссылку или код доступа.

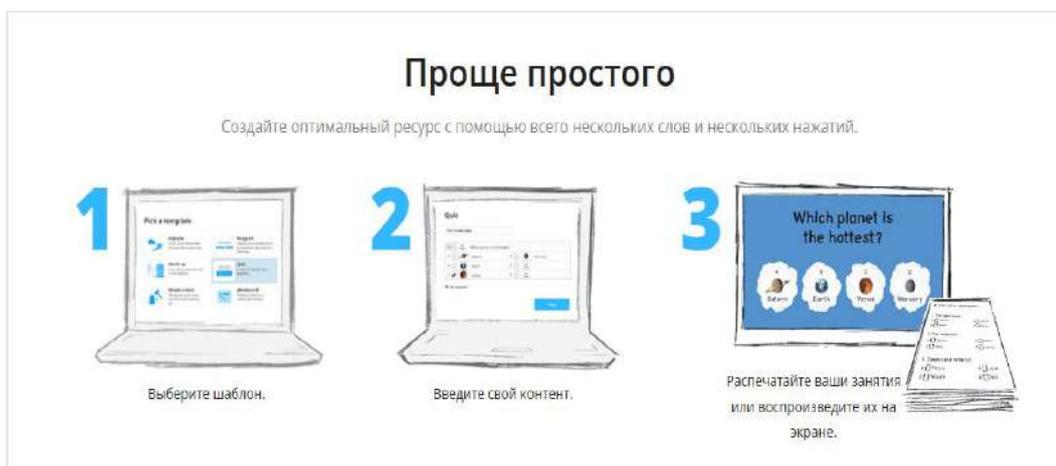


Рисунок 29

Все вышеперечисленные аспекты делают Wordwall полезным инструментом в образовательной практике в целом и при реализации проекта «Интеллектуальный клуб» для обучающихся с особыми образовательными потребностями в частности, позволяющим создавать разнообразные и интерактивные учебные материалы.

Заключение

Таким образом организация проекта «Интеллектуальный клуб» естественнонаучной направленности для учащихся с ОВЗ и инвалидностью требует использования специальных методов, приемов и средств обучения.

Так как взаимодействие между педагогами и учащимися происходит онлайн, то на первый план выходят различные электронные ресурсы: обучающие платформы, сервисы для создания интерактивных упражнений.

В данных методических рекомендациях рассмотрены следующие электронные средства: Interacty, Geneally, Educaplay, Online Test Pad, «Фабрика кроссвордов», Генератор ребусов, Wordwall. С их помощью можно создавать разнообразные упражнения, игры, задания, тесты, викторины, квизы, презентации, презентации с анимацией, кроссворды, ребусы и др. Что позволяет быстро вовлечь участников в «Интеллектуальный клуб», сделать его насыщенным по содержанию, индивидуальным, увеличить образовательное пространство для детей с ОВЗ и инвалидностью.

С помощью электронных сервисов достигаются поставленные цели мероприятия. Происходит социализация воспитанников, расширяется их кругозор, создаются условия для интеллектуального развития и саморазвития.

Благодаря интересным, интерактивным заданиям тренируются сообразительность, смекалка, нестандартное мышление. Совершенствуется память, внимание, мышление, логика.

Стимулируется познавательная деятельность участников мероприятия, повышается мотивация к познанию, интерес к окружающему миру.

Таким образом, использование различных электронных средств разнообразит содержание проекта «Интеллектуальный клуб», делает доступным и индивидуальным учебный материал и способствуют активному участию учащихся в мероприятии.

Список литературы

1. Доступ к сервису «Genially» через онлайн – сервис Genially.com. URL: <https://app.genially.com/teams/6552fe154d35bd0011b23fce/spaces/6552fe154d35bd0011b23ff2/dashboard?from=login-true>.
2. Доступ к сервису «Educaplay» через онлайн-платформу Educaplay.com. URL: <https://www.educaplay.com/>.
3. Доступ к сервису «Interacty» через платформу интерактивного контента Interacty. URL: <https://interacty.me/ru>.
4. Доступ к сервису «Wordwall» через Wordwall.net URL: <https://wordwall.net/>.
5. Доступ к сервису «Test Pad» через Test Pad.com URL: <https://onlinetestpad.com/>.
6. Доступ к сервису «Фабрика кроссвордов» через интерактивный ресурс Puzzlecup.com/ URL:<https://puzzlecup.com/crossword-ru/>.
7. Доступ к странице сайта «Научный фронт и его герои» через сервис «Онлайн ресурсы» URL: <https://uekz2021.blogspot.com/2025/01/blog-post.html>.