

Разработала учитель информатики Отарова Ф.Ж.

Введение

Современное образование требует поиска новых подходов к организации учебного процесса, повышению познавательной активности обучающихся и развитию их самостоятельности. Одним из перспективных направлений является использование инструментов искусственного интеллекта (ИИ), которые помогают учителю создавать интерактивные задания, игровые упражнения и наглядные материалы.

Применение искусственного интеллекта на уроках позволяет разнообразить формы работы, сделать обучение более увлекательным, организовать оперативную проверку знаний и обеспечить обратную связь с обучающимися.

В своей педагогической практике я использую возможности нейросетей DeepSeek и Qwen для разработки интерактивных игр, которые можно применять на различных этапах урока: при актуализации знаний, изучении и закреплении нового материала, повторении, проверке знаний и проведении рефлексии.

Цель и задачи

Цель: продемонстрировать возможности использования искусственного интеллекта для создания интерактивных образовательных игр и повышения эффективности учебного процесса.

Задачи:

- познакомить коллег с принципами работы с нейросетями DeepSeek и Qwen;
- показать способы создания интерактивных игр с помощью текстовых запросов — промтов;
- продемонстрировать возможности применения игровых заданий на разных этапах урока;
- способствовать развитию познавательной активности, внимания, логического мышления и навыков самооценки обучающихся;
- представить практические материалы, которые педагоги могут адаптировать к своим предметам и классам.

1. Знакомство с возможностями искусственного интеллекта

Добрый день, коллеги!

Я постараюсь сделать своё выступление коротким, но полезным. Как вы уже слышали от коллег, ИИ открывает перед нами много возможностей. Сейчас я покажу, на примере, как использую один из ИИ. на разных этапах урока — от актуализации знаний до рефлексии. Название ИИ - DeepSeek

Как пользоваться DeepSeek: инструкция для коллег 

Шаг 1. Зайти в DeepSeek

- Открыть браузер и перейти на сайт: chat.deepseek.com
- Или скачать приложение DeepSeek в App Store (iPhone) или Google Play (Android)

Шаг 2. Зарегистрироваться (если нужно)

- Нажать «Войти / Регистрация»
- Можно использовать:
  - Номер телефона (получить код в SMS)
  - Почту (подтвердить по ссылке)
  - Google-аккаунт (кнопка «Continue with Google» продолжить с)

Важно: регистрация бесплатная, никаких платных подписок нет

Шаг 3. Начать диалог

- Внизу экрана есть большое поле для текста
- 

- Просто написать свой вопрос по-русски (или любом другом языке)
- Нажать кнопку отправки (стрелка или Enter)

Что такое промт?

Промт - Промт (от англ. prompt — подсказка, запрос) — это текстовый запрос, который вы даёте нейросети, чтобы она сгенерировала изображение, видео, текст или другой контент по вашему замыслу.

Проще говоря, промт = инструкция для нейросети. Чем точнее и детальнее промт, тем лучше результат.

Из чего состоит хороший промт

Ключевые элементы, которые можно включить в запрос:

1. Основной объект или сцена — что должно быть в кадре.
2. Детали и атрибуты — цвет, форма, размер, материал и т.д.
3. Действие или движение (для видео) — что происходит, как двигаются объекты или камера.
4. Стиль — художественный стиль (реализм, аниме, киберпанк, стиль Pixar и т.п.).
5. Освещение и атмосфера — мягкое, драматичное, неоновое, утренний свет и т.д.
6. Технические параметры (опционально):
    - длительность видео (например, «5 секунд»);
    - соотношение сторон («16:9», «9:16» для сторис);
    - разрешение («высокое качество», «4K»).

2. Практическое применение ИИ на этапе актуализации знаний

Начнём с начала урока — с актуализации. Чтобы быстро «включить» детей и проверить, что они помнят, я использую игру «Правда или ложь».

Рубрика «ИНТЕРАКТИВ ПО КЛИКУ». Игра «ПРАВДА / ЛОЖЬ»

Как это работает с DeepSeek:

В поле пишем промт, после того как написали ИИ начнет писать код программы.

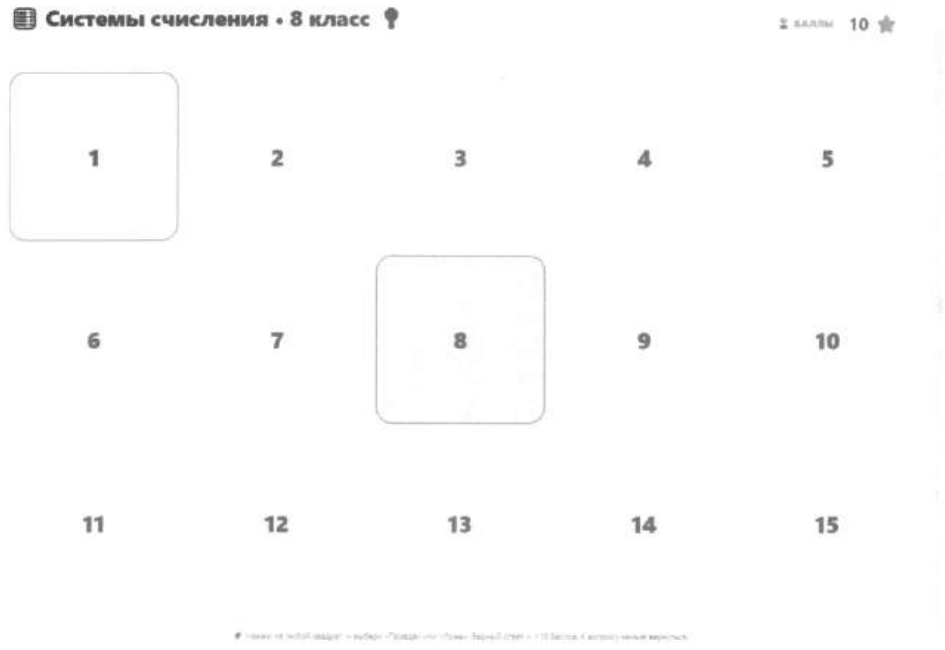
ПРОМТ:

Создай интерактивную игру по [УКАЖИТЕ ТЕМУ УРОКА]. Для учеников [УКАЖИТЕ КЛАСС]. Игра в виде HTML - кода. Требования: - На экране представлена область с 16 квадратами [УКАЖИТЕ СВОЁ ЧИСЛО ЗАДАНИЙ - КВАДРАТОВ] - На каждом квадрате номер (цифра) - При нажатии на квадрат открывается вопрос - утверждение и под ним изображение (сделай заглушку в HTML - коде, чтобы я могла вставить свои картинки) - Под заданием 2

прямоугольные кнопки: "ПРАВДА" и "ЛОЖЬ" - Если ответили верно кнопка загорается зеленым и появляется текстовое подтверждение того, что это утверждение правдиво _ Если ответили неверно, то кнопка загорается красным и появляется текстовое подтверждение - За каждый верный ответ начисляется 10 баллов, за неверное - 0 баллов - Вернуться к вопросу нельзя. - Верный ответ в зеленой рамке, неверный в красной. Дизайн: - Современный светлый дизайн с анимацией на фоне по теме урока - Шрифт читабельный, подходящий под игру - Адаптивность под разные устройства - Появление диалогового окна с вопросом плавное с небольшой анимацией. На кнопке hover-эффекты

Копировать промт

Данную игру можно использовать для быстрой проверки ранее изученного материала. Ученики выбирают утверждения, анализируют информацию, принимают решения и сразу видят результат своих ответов.



3. Игра «Собери пазл знаний»

Еще одна игра называется «Собери пазл». Эту игру можно использовать во внеурочной деятельности или на занятиях. В игре «Собери пазл» ученику предстоит собрать изображение из 9 частей. Интерфейс разделён на две зоны:

1. Левая часть экрана: ряд пронумерованных кнопок квадратов (1–9). Каждая кнопка связана с одним фрагментом пазла.

2. Центральная/правая часть экрана: область для отображения вопроса и ввода ответа.

Ход игры:

- Ученик нажимает на любую кнопку квадрат в левой части.
- В рабочей области появляется вопрос (например, «Чему равно 23?»).
- Ученик вводит ответ или выбирает вариант.
- Система проверяет ответ:
    - Верно: соответствующий фрагмент пазла открывается на игровом поле. Кнопка квадрат может подсвечиваться или отмечаться галочкой.
    - Неверно: фрагмент остаётся скрытым, кнопка сохраняет исходный вид. Ученику может быть предложено попробовать ещё раз или перейти к другому вопросу.
- Игра завершается, когда все 9 фрагментов открыты. На экране может появиться сообщение «Поздравляем! Пазл собран!» и итоговое изображение.

Игра «Собери пазл знаний». ПРОМТ

Создай обучающую игру "Собери пазл знаний" по теме [УКАЖИТЕ ТЕМУ УРОКА]. Требования: - 1 пазл по теме урока - Пазл состоит из 9 частей - С левой стороны пользователь нажимает на цифру и она открывает вопрос по теме урока. - Если ответили верно, то открывается фрагмент пазла с правой стороны - Если не верно, то этот фрагмент закрыт. - В задании зашифровано изображение, ссылка на изображение: [УКАЖИТЕ ССЫЛКУ НА ИЗОБРАЖЕНИЕ] . Область с изображение полностью закрыта фрагментами, которые будут открываться при верном ответе на вопрос. - Область с заданиями не меняет своего положения относительно экрана

Копировать промт

Игра помогает объединить проверку знаний с элементом открытия изображения. Учащиеся заинтересованы в выполнении заданий, поскольку каждый правильный ответ приближает их к завершению пазла.



4. Игра на сопоставление

Хочу предложить вашему вниманию еще одну игру на своих уроках. Игра на сопоставление. Суть игры проста: нужно найти пары — соединить элементы из двух колонок, которые связаны между собой по смыслу.

- быстро проверить знания учеников по любой теме;
- активизировать внимание и мышление;
- сделать этап актуализации знаний или повторения увлекательным;
- выявить пробелы в понимании материала;

ПРОМТ ЗАДАНИЕ НА СОПОСТАВЛЕНИЕ

Рубрика «ИНТЕРАКТИВ ПО КЛИКУ»

Как создать:

1. Заходим в нейросеть QWEN
2. Пишем ПРОМТ
3. Скачиваем готовый файл
4. Запускаем на уроке
5. Играем

ПРОМТ:

Создать одностраничное интерактивное веб-приложение (игра) на тему [ТЕМА УРОКА] для учеников [УКАЖИТЕ КЛАСС]. Технические требования: 1. Стек: Чистый HTML, CSS и JavaScript. 2. Библиотеки:

Запрещено использование внешних библиотек и фреймворков. 3. Формат: Весь код (HTML, CSS, JS) должен находиться в одном файле (index.html) для удобства запуска. 4. Адаптивность: Полная поддержка мобильных устройств (сенсорное управление) и десктопов. 5. События: Для мобильной версии обязательно реализовать поддержку Touch Events (так как стандартный HTML5 Drag-and-Drop не работает на сенсорных экранах без полифилов). Дизайн и UI/UX: 1. Шрифт: Использовать читабельный шрифт стиля Comic (например, Comic Neue через Google Fonts). 2. Текст должен быть крупным и контрастным. 3. Фон: Нейтральный цвет фона (не слишком яркий), но с тематической анимацией. Анимация должна быть плавной и не отвлекать от игры. 4. Стиль: Современный, чистый, дружелюбный для детей. 5. Карточки и Зоны: Карточки с терминами и пустые зоны для ответа должны иметь одинаковый размер (ширину и высоту), чтобы карточка визуально идеально помещалась в зону ответа. Компоновка (Layout): 1. Контейнер: Центрированный контейнер игры. 2. Левая колонка: Набор карточек с терминами (слова/даты). Карточки должны иметь красивый дизайн (рамка, тень) и быть доступны для перетаскивания. 3. Правая колонка: Список из 6 заданий (определений). Напротив каждого определения находится пустая целевая зона (drop zone) в виде рамочки. 4. Мобильная версия: На узких экранах колонки должны выстраиваться вертикально (сначала термины, потом задания), размеры карточек должны адаптироваться, чтобы оставаться равными размерам зон ответа. Игровая логика: 1. Механика: Drag-and-Drop (перетаскивание). Ученик перетаскивает термин из левой колонки в соответствующую пустую ячейку напротив определения. 2. Валидация: Проверка происходит сразу после отпускания элемента в ячейке. 3. Верно: Ячейка подсвечивается зеленым, текст термина фиксируется в ячейке (или появляется галочка). 4. Неверно: Ячейка подсвечивается красным, появляется анимация тряски или крестик ( ), элемент возвращается на место. 5. Подсчет баллов: 1 балл за каждое верное сопоставление. 6. Финал: После заполнения

всех 6 ячеек показывается модальное окно с итоговым счетом (например, «6 из 6») и кнопкой «Играть снова» (перезагрузка игры)

Копировать промт

Данная игра подходит для закрепления понятий, терминов, дат, определений и других элементов учебного материала. Благодаря игровой форме обучающиеся учатся устанавливать смысловые связи, анализировать информацию и самостоятельно проверять правильность выполнения заданий.



5. Игра «Математический боулинг»

И еще одну игру хочу показать вам. Игра называется – математический боулинг. Математический боулинг (дуэль) – это интерактивная игра с элементами соревнования, в которой участники решают математические примеры на время. Как видно на изображении, игрокам предлагаются простые математические задач, а затем оны выбирают правильный ответ из нескольких вариантов. Визуально игра оформлена в стиле боулинга: кегли с примерами, шары (символы игроков), что делает процесс более увлекательным.

Для чего нужна эта игра

- Развитие математических навыков;
- Развитие способностей;
- скорость реакции;
- концентрация внимания;

- логическое мышление.

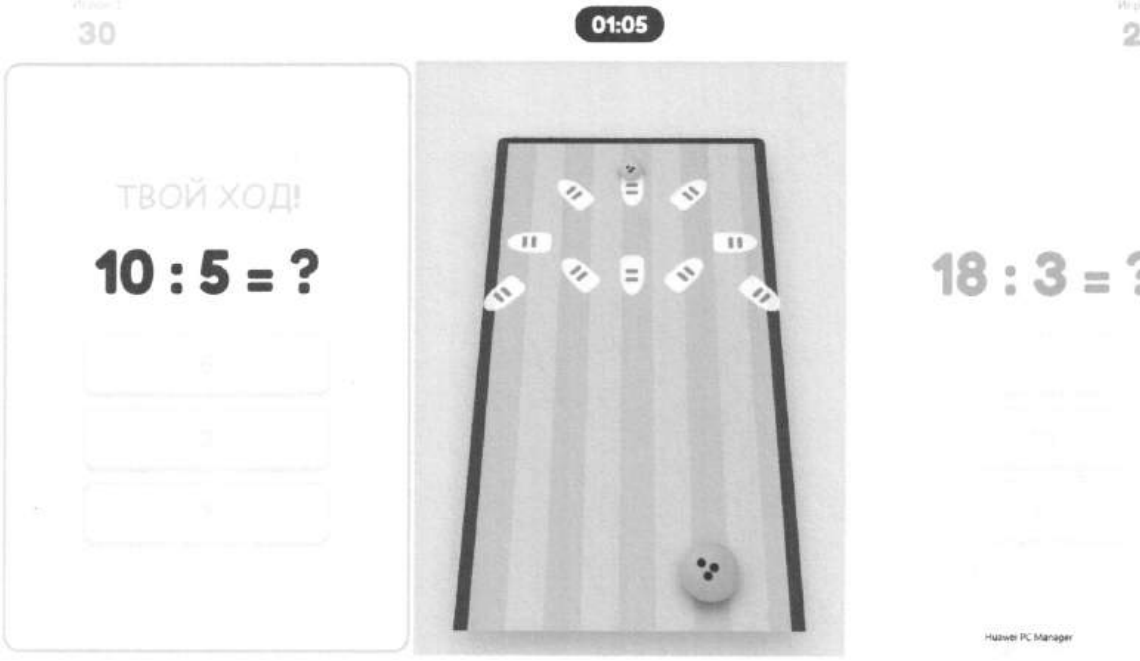
Рубрика «ИНТЕРАКТИВ ПО КЛИКУ». Игра «Боулинг»

ПРОМТ:

Создай интерактивную HTML - игру "БОУЛИНГ" по [УКАЖИТЕ ТЕМУ УРОКА] ТРЕБОВАНИЯ: С левой стороны задание: - прямоугольная область, в ней размещён текст вопроса; - внизу 3 варианта ответа, один из них верный. С правой стороны зона - игры боулинг: - если ответ верный - мяч летит в кегли и сбивает их (10 кегель - 10 баллов за верное выполнение задания) - если не верно, мяч летит мимо кегель (0 баллов) - над игровым полем ведется счет После ответа на вопрос и выполнения действия мяча, появляется новое задание. [ОПИШИТЕ ФОРМАТ ЗАДАНИЙ] Внешний вид:. 1. Дизайн современный, светлый, небольшая анимация на экране 2. Шрифт крупный, читабельный, игровой

Копировать промт

Использование математического боулинга помогает объединить решение учебных задач с элементом соревнования. Игра может способствовать развитию вычислительных навыков, концентрации внимания, скорости реакции и логического мышления.



6. Использование ИИ на этапе рефлексии

А теперь прошу вас обратить внимание, буду говорить и показывать об этапе рефлексии. В конце урока проводится рефлексия с использованием наглядных приёмов «Волшебный сад» и «Батарейка знаний», направленных на оценку уровня усвоения учебного материала.

В рамках приёма «Волшебный сад» обучающимся предлагается символически отразить степень понимания темы:

- если материал полностью понят, «вырастает цветок»;
- если остаются вопросы, «цветок требует ухода» (дополнительного объяснения);
- если материал не усвоен, «цветок не растёт».

Приём «Батарейка знаний» позволяет дополнительно оценить уровень усвоения:

- при полном понимании материала «батарейка» заряжается на высокий процент;
- при наличии вопросов уровень заряда снижается;
- при отсутствии понимания «батарейка» не заряжается.

Использование данных приёмов способствует развитию навыков самооценки, позволяет обучающимся осознать уровень своих знаний и определить необходимость дальнейшей работы над темой.

6.1. Рефлексия «Заряд урока / Батарейка знаний»

Рубрика «ИНТЕРАКТИВ ПО КЛИКУ»

ПРОМТ:

Ты опытный Front-End разработчик. Напиши код для интерактивной HTML-игры рефлексии для урока. Все должно быть в одном файле (HTML + CSS + JS). Визуальная часть: С правой стороны экрана должна быть большая, стилизованная иконка батарейки (Battery Icon) с анимацией заполнения. С левой стороны от батарейки расположены три большие кнопки с подписями: Кнопка 1: "Всё понял / Всё получилось" (Зеленая тема). Кнопка 2: "Есть вопросы / Не всё понятно" (Желтая/Оранжевая тема). Кнопка 3: "Ничего не

понял / Было сложно" (Красная тема). Логика работы: Батарейка имеет шкалу от 0% до 100%. При нажатии на Кнопку 1: Уровень заряда батарейки увеличивается. Если заряд высокий (>70%), цвет батарейки становится насыщенно-зеленым. Если средний — оранжевым. При нажатии на Кнопку 2: Уровень заряда остается средним или слегка снижается, цвет становится бледно-зеленым или оранжевым. При нажатии на Кнопку 3: Уровень заряда резко падает, батарейка становится красной и почти пустой. Требования: Используй современные градиенты для эффекта энергии внутри батарейки. Добавь плавную анимацию (transition) при изменении цвета и уровня заряда. Сделай дизайн адаптивным и крупным, чтобы было удобно нажимать на интерактивной доске или планшете. Код должен быть чистым и готовым к запуску в браузере.

Копировать промт

Этот приём позволяет ученикам выразить своё отношение к изученному материалу с помощью простого визуального действия. Учитель получает дополнительную информацию о том, насколько понятна тема и кому требуется помощь.



6.2. Рефлексия «Волшебный сад»

Рубрика «ИНТЕРАКТИВ ПО КЛИКУ»

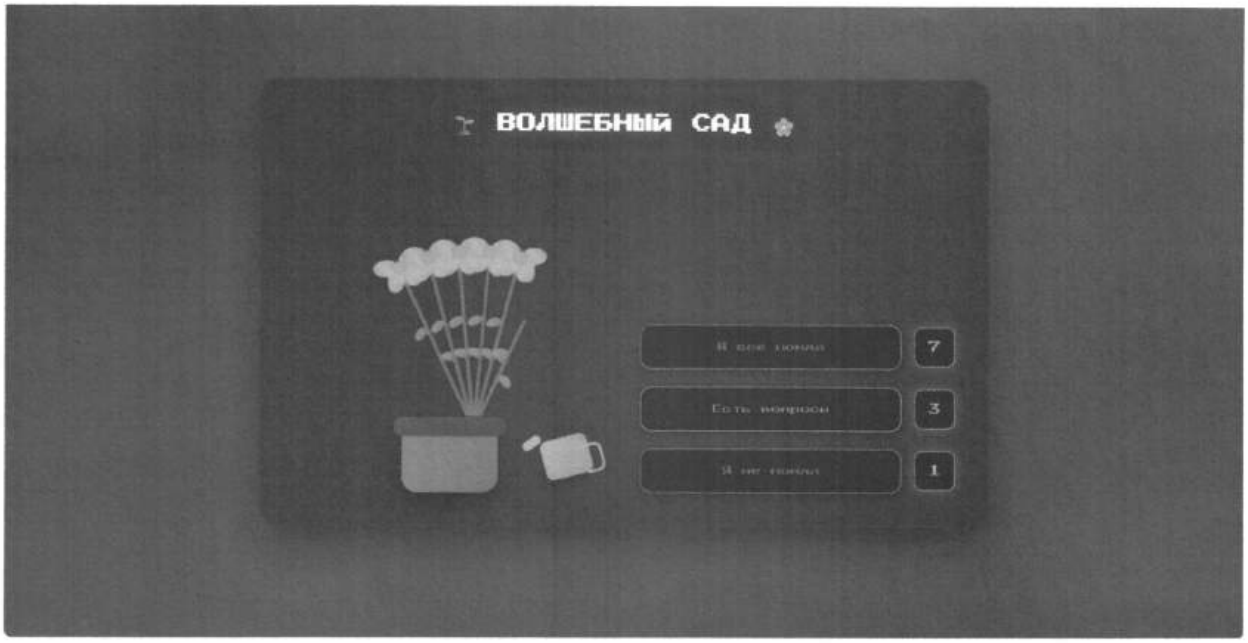
ПРОМТ:

Создай интерактивную HTML-страницу (HTML + CSS + JS в одном файле) для рефлексии на уроке под названием «Волшебный Сад». Дизайн и Атмосфера (Стиль «Kawaii/Cute»): 1. Фон: Нежный градиент от небесно-голубого к светло-розовому. Добавь анимированные белые облака, плавающие по небу. 2. Шрифт: Подключи игровой шрифт Comic через Google Fonts. 3. Интерфейс: Светлая полупрозрачная карточка по центру. 4. Сцена слева: Земля с зеленой травкой. Милый оранжево-коричневый горшок в центре. Рядом стоит желтая лейка. 5. Цветы: Должны расти строго из центра горшка, слегка наклоняясь в разные стороны (веером), чтобы не перекрывать друг друга. Дизайн Цветка (Важно!): 1. У цветка должно быть ровно 5 симметричных розовых лепестков. 2. Желтая круглая серединка с белой обводкой. 3. Лепестки не должны исчезать или мерцать. Используй transform-origin и точные градусы (0, 72, 144, 216, 288) для идеального расположения. Логика Игры (Механика «Бессмертных цветов»): 1. Рост (Зеленая кнопка «Я все понял»): 2. При нажатии растет текущий цветок. 3. Когда цветок достигает полной стадии (4-я стадия: высокий стебель + листья + бутон + раскрытый цветок), он становится «бессмертным» (остается красивым навсегда). 4. При следующем нажатии зеленой кнопки начинает расти новый цветок рядом с первым (из того же горшка). 5. Стадии роста (4 этапа): 1: Маленький стебель. 2: Стебель выше + один листик. 3: Высокий стебель + второй листик + бутон (розовый овал). 4: Полный рост + бутон раскрывается в цветок с 5 лепестками. 6. Увядание (Красная/Желтая кнопки): 7. Кнопки «Есть вопросы» и «Я не понял» уменьшают уровень роста только у текущего (последнего) цветка. 8. Они НЕ могут испортить уже распустившиеся (4-я стадия) цветы. 9. Если уровень падает до 0, цветок исчезает, и освобождается место для нового. Правая панель (Управление): 1. Кнопка «Я все понял» (Мятный цвет) — рядом счетчик голосов. 2. Кнопка «Есть вопросы» (Желтый цвет) — рядом счетчик. 3. Кнопка «Я не понял» (Розовый/Коралловый цвет) — рядом счетчик. 4. Кнопки должны быть круглыми, мягкими, с эффектом нажатия. 5. При нажатии на кнопку счетчик должен делать легкую анимацию «пульса»

(увеличиваться). Технические требования: 1. Чистый JS без библиотек. 2. Плавные CSS-анимации (transition, animation). 3. Код должен быть готов к запуску (один файл).

Копировать промт

Приём «Волшебный сад» помогает визуализировать понимание материала через образ растущего цветка. Обучающиеся могут выразить своё мнение, а учитель — определить, какие вопросы требуют дополнительного объяснения.



7. Практические рекомендации по использованию интерактивных игр

Представленные игры можно адаптировать под разные предметы, возрастные группы и темы уроков.

При подготовке интерактивных заданий рекомендуется:

- чётко определять учебную цель игры;
- формулировать понятные и конкретные промты;
- проверять правильность заданий и ответов, созданных нейросетью;
- учитывать возрастные особенности обучающихся;
- выбирать игру в соответствии с этапом урока;
- предусматривать возможность использования материалов на компьютере, планшете или интерактивной доске;
- не загружать в нейросети персональные данные обучающихся и конфиденциальную информацию;

- проверять работоспособность готового HTML-файла до проведения урока.

Важно помнить, что искусственный интеллект является помощником педагога, а не заменой профессионального опыта учителя. Окончательный выбор содержания, проверка корректности материала и оценка его соответствия учебным целям остаются за педагогом.

Заключение

Использование искусственного интеллекта DeepSeek и Qwen открывает дополнительные возможности для создания интерактивных образовательных ресурсов. С помощью грамотно составленных промтов можно подготовить игры для актуализации знаний, закрепления учебного материала, развития логического мышления и проведения рефлексии.

Игры «Правда или ложь», «Собери пазл знаний», «Задание на сопоставление», «Математический боулинг», «Батарейка знаний» и «Волшебный сад» позволяют разнообразить урок, поддерживать интерес обучающихся и организовывать обратную связь.

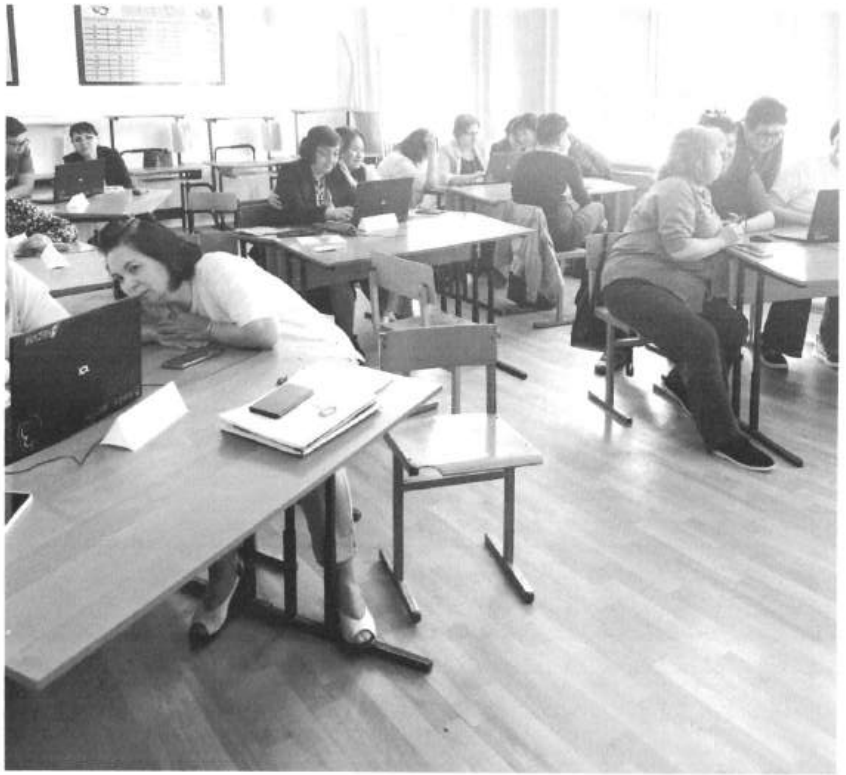
Для меня важно, чтобы цифровые инструменты не просто украшали урок, а помогали достигать конкретных образовательных результатов. Именно поэтому я рассматриваю искусственный интеллект как эффективного помощника в подготовке учебных материалов, а интерактивные игры — как один из способов сделать обучение более наглядным, деятельностным и интересным.

Спасибо за внимание, уважаемые коллеги! Надеюсь, представленные идеи окажутся полезными в вашей педагогической практике и вдохновят вас на создание собственных интерактивных игр.


Тематический педагогический совет
«Искусственный интеллект
в школе: от экспериментов
к системе»
Алиса AI
Word wall
Gemini
Deep Seek








Напишите DeepSeek на русском



