

Оглавление

<i>Апичина И.В.</i> ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ.....	4
<i>Барацкова С.В.</i> ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ КАК ФОРМА ОБУЧЕНИЯ.....	8
<i>Белозерцева Т.И.</i> ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА ПРИ СОЗДАНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ	11
<i>Белослудцева Е.В.</i> ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОНЛАЙН-ТРЕНАЖЕРОВ, КАК СРЕДСТВА ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	15
<i>Богачева Т.В.</i> ВОЗМОЖНОСТИ GIGASNAT ДЛЯ СОЗДАНИЯ РАБОЧИХ ЛИСТОВ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ	19
<i>Божedomова Н.А.</i> НЕЙРОСЕТЬ GIGASNAT В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ БИОЛОГИИ: ПОТЕНЦИАЛ И ВОЗМОЖНОСТИ.....	23
<i>Векина Е.П.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИИ-ТЕХНОЛОГИЙ И ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ СПО.....	26
<i>Галилеева Г.В.</i> MAGICSCHOOL – ОТЛИЧНЫЙ ОНЛАЙН-СЕРВИС ДЛЯ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	30
<i>Галимов Д.Н.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ АРКТИЧЕСКОГО ХАКАТОНА	34
<i>Гладких И.С.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	38
<i>Григорьева Н.И.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ НА УРОКАХ ТРУДА (ТЕХНОЛОГИИ)	42
<i>Григорьева Я.Ю.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ПОДГОТОВКЕ К УРОКАМ ЛИТЕРАТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ ДВУХ НЕЙРОСЕТЕЙ)	46
<i>Дятлева Г.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕРВИСА «КОЛЕСО ФОРТУНЫ» НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.....	49
<i>Едовина И.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	52
<i>Ермолина А.Г.</i> ПРИМЕНЕНИЕ DEEPSEEK ДЛЯ ПРОВЕРКИ РЕШЕНИЙ УЧЕНИКОВ ПО МАТЕМАТИКЕ.....	55
<i>Завьялова А.В.</i> ВОЗМОЖНОСТИ ИИ В СОЗДАНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ.....	59

<i>Замятина К.В.</i> ТЕХНОЛОГИИ ИИ И ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛИЗАЦИИ И СОХРАНЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ (В РАБОТЕ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ).....	62
<i>Звягина С.П., Павлинова Е.В.</i> ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ.....	66
<i>Ильина Я.В.</i> ИНТЕГРАЦИЯ ИИ В ДИСЦИПЛИНУ «ИНЖЕНЕРНАЯ ГРАФИКА».....	71
<i>Криницын М.О.</i> ВОЗМОЖНОСТИ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ УРОКОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ	75
<i>Кузнецова Т.А.</i> СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТИ GAMMA	80
<i>Кухтина А.И.</i> РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ БИОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ	84
<i>Малютина И.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ НЕЙРОСЕТИ DEEPSEEK ПРИ ПОДГОТОВКЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА К УРОКАМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА	90
<i>Павловская И.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСА «ОБУЧАЙ» В РАБОТЕ ПЕДАГОГА	94
<i>Парменова И.С.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА.....	97
<i>Пахова Т.М.</i> ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА CORE – ПОМОЩНИК В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ.....	104
<i>Перевозникова Н.А.</i> ИННОВАЦИОННЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И НЕЙРОСЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ...	108
<i>Плешкова Т.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА DEEPSEEK В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	113
<i>Поздеева М.С.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ НАПИСАНИЯ КОНСПЕКТА ЗАНЯТИЯ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	117
<i>Попова Т.В.</i> ОНЛАЙН-СЕРВИС RADWORK В АРСЕНАЛЕ УЧИТЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПРИМЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ.	120
<i>Примако Е.Н.</i> НЕЙРОСЕТИ НА СЛУЖБЕ У УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: ОТ ЦИФРОВЫХ ПОМОЩНИКОВ К ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ПАРТНЕРАМ.....	123
<i>Путилина О.Н.</i> НЕЙРОСЕТИ В ПОМОЩЬ УЧИТЕЛЮ МАТЕМАТИКИ. .	126
<i>Рубцова А.Н.</i> ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРЕДМЕТОВ ЕСТЕСТВЕННО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО ЦИКЛА	128

<i>Савина К.В.</i> СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕГРАТИВНЫХ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	131
<i>Сапрыкина Н.А.</i> ОНЛАЙН-СЕРВИС LEARNINGAPPS В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА	135
<i>Семёнова О.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ПОДГОТОВКЕ И ПРОВЕДЕНИИ ПРЕДМЕТНОЙ НЕДЕЛИ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ МАТЕМАТИКА.....	139
<i>Семушина А.В.</i> ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	142
<i>Старковская А.Н.</i> ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИИ-РЕШЕНИЙ В СОВРЕМЕННУЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ СРЕДУ	145
<i>Старцева О.В.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ	147
<i>Стенина Т.Л.</i> WORDWALL – ПРОСТОЙ СПОСОБ СОЗДАТЬ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ УЧЕБНЫЕ РЕСУРСЫ	151
<i>Суханова Ю.С.</i> ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ В СПО.....	154
<i>Федоренко О.Е.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНЫХ ТРЕКЕРОВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ С ПОМОЩЬЮ ЯНДЕКС ТАБЛИЦ	158
<i>Филиппова Ю.С.</i> ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: СОЮЗНИК ИЛИ ПРОТИВНИК РУКОВОДИТЕЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ?	161
<i>Фомина Ю.В.</i> НЕЙРОСЕТИ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ.....	166
<i>Харина И.В.</i> SNORKL: КАК СДЕЛАТЬ МЫШЛЕНИЕ УЧЕНИКОВ ВИДИМЫМ.	170
<i>Черепанова Ю.В., Ефремова М.М.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В ПРЕПОДАВАНИИ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН: ФИЗИКА И МАТЕМАТИКА В СПО.....	175
<i>Чивикова О.А.</i> ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАТОРОВ РАЗВИВАЮЩИХ ЗАДАНИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ.....	176
<i>Чурилова Е.Н.</i> СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ.....	183
<i>Шимонюк К.В.</i> СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА	187

ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Апичина Ирина Викторовна, учитель начальных классов, МБОУ «Заостровская СШ», Архангельская область, Приморский муниципальный округ, д. Рикасово, ir.bondarewa2011@yandex.ru

Аннотация. Доклад посвящен роли искусственного интеллекта (ИИ) в образовании детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Рассматриваются современные технологии ИИ, применяемые в образовательных организациях, направленные на повышение доступности образования и повышение качества обучения детей с особыми потребностями.

Дети с ОВЗ сталкиваются с различными трудностями в процессе освоения учебного материала. Современные образовательные системы стремятся обеспечить каждому ребенку равный доступ к знаниям и создать условия для полноценного развития. Одним из перспективных направлений является использование искусственного интеллекта, способствующего индивидуализации образовательного процесса, повышению мотивации учащихся и улучшению результатов обучения.

Искусственный интеллект позволяет адаптировать содержание уроков под индивидуальные особенности каждого ребенка, обеспечивает автоматическое распознавание потребностей учеников и оперативно реагировать на изменения условий обучения. Это особенно важно для детей с особенностями зрения, слуха, моторики, интеллектуального развития и других нарушений.

Способы использования искусственного интеллекта для детей с ОВЗ и инвалидностью зависят от индивидуальных потребностей, обучающихся:

1. Программы обучения, основанные на работе искусственного интеллекта. Искусственный интеллект может быть использован для разработки интерактивных программ обучения, которые адаптируются к индивидуальным потребностям каждого ребенка. Такие программы

способствуют развитию различных навыков и позволяют учиться в собственном темпе.

2. Автоматические системы помощи. С помощью искусственного интеллекта можно разработать системы, которые могут автоматически адаптироваться к потребностям ребенка. Например, система распознавания речи позволит детям с речевыми нарушениями общаться, переводчик с жестового языка на обычный будет полезен детям с нарушениями слуха.

3. Робототехника. Техника, оснащенная искусственным интеллектом, может быть использована для помощи детям с физическими ограничениями. Роботы могут помогать детям передвигаться, выполнять определенные задачи или просто быть компаньонами для игр.

4. Интеллектуальные игры и приложения. Существуют различные игры и приложения на основе искусственного интеллекта, направленные на развитие у детей, имеющих ограниченные возможности здоровья, математических навыков и улучшение социально-эмоциональной адаптации.

Веб-ресурсы с применением искусственного интеллекта:

Умная колонка «Алиса» может быть использована в работе с детьми самых разных нозологий. Так, например, слабовидящим детям комфортную среду на занятиях обеспечивает голосовой интерфейс устройства, позволяющий ребенку при помощи речевых команд активно участвовать в образовательной деятельности.

Дети с дислексией испытывают трудности с распознаванием слов и чтением. **Программа Text-to-Speech** <https://texttospeech.ru/> может мгновенно преобразовать текст в речь. Программа читает вслух любой цифровой текст – веб-страницу, документ, электронную книгу. Ребенок может одновременно следить за подсвечиваемым текстом и слушать его.

Программа Visper.tech <https://visper.tech/> может помочь детям в различных областях развития:

1. Для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата Visper.tech может использоваться для создания видеоуроков по различным предметам, таких как математика, чтение и письмо. Видеоролики помогут детям изучать материал в удобном для них темпе и формате.

2. Для детей с аутизмом может быть использован для создания видеоинструкций по самообслуживанию, таким как чистка зубов, одевание и приём пищи. Видеоролики помогут детям с аутизмом научиться выполнять эти действия самостоятельно и чувствовать себя более уверенно.

3. Для детей с синдромом Дауна может быть использован для создания видеоуроков по развитию речи, математике и социальным навыкам. Видеоролики помогут детям с этим синдромом улучшить свои навыки и легче адаптироваться в обществе.

4. Для детей с ДЦП может быть использован для создания видеоуроков по физической подготовке, развитию моторики и социальным навыкам. Видеоролики помогут детям с этим заболеванием улучшить свои физические и социальные навыки, что облегчит их адаптацию в обществе.

5. Для детей с нарушениями зрения и слуха может быть использован для создания субтитров к видеоурокам и аудиокomentarиев к учебным материалам. Это позволит детям лучше понимать и усваивать информацию.

Приложение «Let Me Talk» – это голосовое приложение, благодаря которому неговорящие дети, дети с расстройством аутистического спектра или нарушением слуха получают доступ к голосовым сообщениям: просьбам, вопросам, инициативным высказываниям, выражению своих эмоций и переживаний. Использование программы может помочь не только наладить общение, но и создать предпосылки для развития речи.

Такие нейросети, как **Giga.Chat** <https://giga.chat/> или **YandexGPT** <https://ya.ru/ai/gpt>, уже являются мощнейшим инструментом в руках педагога. С помощью правильного запроса можно за секунды: упростить сложный научный текст, создать несколько вариантов тестовых заданий разного уровня

сложности, написать социальную историю по заданной теме, перевести текст на другой язык и обратно для проверки понимания.

Пример запроса: Адаптируй этот текст о круговороте воды в природе для ученика 3 класса с дислексией. Используй короткие предложения, простую лексику, разбей текст на 3–4 абзаца и выдели жирным шрифтом ключевые слова: конденсация, испарение, осадки.

Сервисы вроде **Шедеврум** <https://shedevrum.ai/> или **«Kandinsky»** <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/> могут стать отличным подспорьем для создания уникальных визуальных материалов. Педагог может сгенерировать иллюстрацию к любой, даже самой абстрактной теме, чтобы помочь ученикам-визуалам лучше ее понять.

Важно понимать, что большинство этих инструментов – это не «волшебная кнопка», а помощник, требующий контроля и грамотной постановки задачи со стороны человека.

Применение искусственного интеллекта в инклюзивном образовании представляется одним из важнейших шагов к созданию равноправных условий для всех участников образовательных отношений. Сегодня ИИ служит мощным инструментом повышения эффективности и комфорта обучения детей с особыми образовательными потребностями.

Список использованных источников:

1. Александрова А.А., Сидорова Е.В. Инновационные методы обучения детей с ограниченными возможностями здоровья // Проблемы современного педагогического образования. 2023. №86-2. С. 12-18.
2. Баранова А.В., Белошистая А.В. Организация инклюзивного образования младших школьников с использованием цифровых образовательных ресурсов // Начальная школа плюс До и После. 2023. № 8. С. 12-16.
3. Родионова Г.П., Фомина Л.Ф. Применение информационных технологий в коррекционной педагогике и специальной психологии // Современная наука и инновации. 2023. № 4. С. 76-83.

ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ КАК ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Барацкова Светлана Владимировна, ГБПОУ АО «Архангельский техникум строительства и экономики», преподаватель, Архангельская область, г. Архангельск, svetlana.baratskova@yandex.ru

Аннотация. Данный доклад посвящен рассмотрению инновационных подходов к повышению качества образования путем внедрения специализированных онлайн-сервисов. Основное внимание уделено платформе Interacty, позволяющей педагогам легко создавать интерактивный контент и брендированные образовательные игры без специальных навыков программирования и дизайна. Применение такого инструмента способствует увеличению привлекательности занятий, повышает вовлеченность студентов и облегчает процесс усвоения материала.

В современном образовательном пространстве онлайн-сервисы становятся незаменимым инструментом, открывающим перед педагогами новые горизонты возможностей. Эти сервисы позволяют создавать разнообразные учебные материалы – лекции, тесты, викторины, презентации и интерактивные задания – без необходимости владеть специальными техническими навыками. Таким образом, преподаватели могут сосредоточиться непосредственно на содержании занятий, повышая качество и увлекательность учебного процесса, обеспечивая индивидуальный подход к каждому обучающемуся и адаптируя обучение под современные реалии цифрового мира.

Сегодня студенты активно используют цифровые устройства и заинтересованы в инновациях. Чтобы сделать процесс обучения более привлекательным, познавательным и актуальным, многие преподаватели начали внедрять онлайн-сервисы интеллекта в учебный процесс.

Иногда традиционное изложение материала или статичные иллюстрации недостаточно эффективны для понимания сложных процессов или принципов работы оборудования. Некоторые студенты испытывают трудности с восприятием обобщенных представлений, особенно если речь идет о реальных механизмах или оборудовании. Демонстрация же оборудования вживую

возможна далеко не всегда. Именно поэтому важным инструментом становится использование специализированных платформ.

Один из эффективных инструментов в данном направлении – платформа interacty (<https://interacty.me/ru>), предназначенная для создания интерактивного контента и внедрения элементов геймификации в образовательный процесс. Она позволяет создавать динамичные образовательные материалы, делая обучение более наглядным, доступным и эффективным.

Сайт предназначен как для педагогов образовательных организаций всех типов (школы, колледжи, университеты), так и для представителей бизнеса и маркетинга крупных и небольших организаций, включая онлайн-издания и журналы.

Все проекты, разработанные на платформе сайта, работают как на компьютере, так и на мобильных устройствах.

Как работает данный сайт?

- ✓ Создание проекта – пользователь легко разрабатывает тесты или интерактивные игры буквально за считанные минуты благодаря готовым конструкторам и множеству готовых шаблонов;

- ✓ Ссылка – созданный проект публикуется посредством простой ссылки, которую можно отправить участникам или разместить на своей площадке;

- ✓ Прохождение пользователями – обучающиеся или участники заходят по полученной ссылке с любого устройства (телефон, планшет, ПК) и проходят тестирование либо участвуют в играх образовательного характера;

- ✓ Получение результатов – после завершения теста или игры создатель получает необходимые итоги, которые зависят исключительно от целей, поставленных самим автором.

Итоговая цель использования сайта зависит исключительно от ваших потребностей и пожеланий.

Здесь доступно всевозможное количество обучающих интерактивов. Можно создавать тесты, викторины, игры и даже аудиоуроки, записывая голос прямо в редакторе.

Данная платформа подходит как для аудиторных занятий, так и для самостоятельного изучения студентами, которые временно отсутствуют на занятиях.

Давая ссылку на данный инструмент, студент самостоятельно изучает тему, переходя по страницам.

На данной платформе студенты не только читают информацию, но и могут изучать визуальные элементы – схемы, рисунки. А для закрепления информации они могут еще посмотреть видео, которое также можно прикрепить.

Данная платформа разнообразна, интересна для обучающихся разных возрастов и интересов.

Для детального ознакомления с возможностями сервиса достаточно перейти по предложенной ссылке, указанной выше и детально ознакомиться с функционалом. А также для примера можно перейти по данной ссылке <https://interacty.me/projects/897a10c753b1d82c> и попробовать себя в роли студента системы СПО.

Источники:

1. Платформа интерактивного контента и геймификации [Электронный ресурс]: [сайт] URL: <https://interacty.me/ru> (дата обращения: 22.10.2025).

ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА ПРИ СОЗДАНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Белозерцева Татьяна Ивановна, педагог-психолог, МБДОУ № 79 «Мальчиш-Кибальчиш», Архангельская область, г. Северодвинск, tania1414@yandex.ru

Аннотация. Статья посвящена опыту по созданию и внедрению в практику работы педагога-психолога онлайн-игр для родителей и детей с помощью онлайн-сервисов.

Включение семьи в образовательное пространство ДОУ всегда является актуальной проблемой для педагогов. Причины известны: недостаточная мотивация родителей на сотрудничество, потребительский взгляд родителей на ДОУ, недостаточный уровень сформированности партнерских отношений. Воспитательный потенциал семьи не раскрыт в достаточной степени...

Привлечь внимание родителей к коррекционным и педагогическим задачам, которые осуществляются в работе с детьми, активизировать их необходимо за счет включения различных форм сотрудничества. Педагог-психолог по направлению своей деятельности активно знакомит родителей с различными методами и приемами по воспитанию детей через «классические», традиционные формы – родительские собрания, практикумы, мастер-классы, тренинги, семинары, клубы. К этим формам сотрудничества целесообразно добавлять образовательные разработки, созданные педагогом с помощью онлайн-сервисов.

В настоящее время актуальность онлайн-сервисов в образовательной сфере существенно возросла. И не секрет, что многие родители проводят в социальных сетях много свободного времени. Поэтому этот канал сотрудничества с семьей необходимо подключать, направив в нужном родителям и педагогам направлении.

В нашем дошкольном учреждении мы активно применяем интерактивные онлайн-плакаты, созданные нами в онлайн-сервисах Интернет: Learning Apps и другие.

Для родителей ранее были разработаны и оформлены интерактивные плакаты «Готовлюсь к школе онлайн» (подготовка к школе) и «Профессии» (ранняя профориентация). Целью данных интерактивных плакатов является активизация познавательной деятельности с дополнительными задачами, направленными на реализацию данной цели.

А именно: обогащать и конкретизировать представления детей о различных профессиях, воспитывать интерес и уважение к людям труда; упражнять детей в умении систематизировать предметы по группам, развивать зрительное восприятие, внимание, память, речь; способствовать развитию понятийного мышления; развивать навыки взаимодействия друг с другом: умение работать в группе, слушать ответы других, формировать произвольную регуляцию собственной деятельности, воспитывать желание достигать результат; формировать умение аргументировать свою точку зрения, рассуждать; способствовать формированию учебной мотивации.

И эти же задачи мы поставили перед собой в ходе создания интерактивного плаката в формате онлайн-доски «Наш кораблик в море знаний».

Особенность данной разработки – формат. Родителям данный плакат передается в формате PDF-файла и при наличии интернет-ресурса – плакат активируется. Возможно также, данный плакат передавать родителям с помощью QR-кода.

Такие плакаты можно применять в работе с детьми непосредственно в ходе образовательной деятельности в ДОУ.

В данный плакат включены 5 игр, разработанные в онлайн-сервисе Learning Apps.

Дети последовательно, под руководством педагога или родителя, выполняют задания всех 5 игр:

1. «Задание для капитана». Игра «Нужный предмет» (ранняя профориентация, логическое мышление);

2. Скала-ловушка. Игра «Да или нет?» (внимание, понятийно-интуитивное мышление);
3. Команда. Игра «В команде будет веселей!» (внимание, кратковременная зрительная память, сотрудничество);
4. Игра «Парочки» (внимание, кратковременная зрительная память, сотрудничество);
5. В порту. Игра «Скачки» (внимание, ориентировка в пространстве).



Дома дошкольники делятся с родителями своими успехами и подключают их к работе с плакатом, усилив полученный ранее эффект от игры. Тем самым, онлайн-плакат стал своеобразным звеном в семейном общении родителей и детей.

Работа по созданию образовательного контента с онлайн-плакатами всегда востребована в нашей практике и позволяет усилить положительный эффект для родителей и педагогов.

Источники:

1. Атемаскина Ю.В., Богословец Л.Г. Современные педагогические

технологии в ДОУ, СПб.:ООО «Издательство «Детство-пресс», 2012.

2. Интернет-технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. Ч. 3 [Текст]. // Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2002.

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОНЛАЙН-ТРЕНАЖЕРОВ, КАК СРЕДСТВА ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Белослудцева Екатерина Владимировна, МАОУ «СОШ №2» г. Северодвинск, учитель иностранного языка. Архангельская область, г. Северодвинск, tinven@mail.ru

Аннотация. В данном докладе освещается вопрос использования интерактивных тренажеров на уроках английского языка. Рассматриваются примеры Интернет-ресурсов для создания интерактивных онлайн-тренажеров.

Жизнь современного человека вовлечена в онлайн-технологии. Чтобы следовать современным реалиям, учителям нужно научиться внедрять онлайн-элементы в свои уроки, особенно при оформлении домашних заданий, подготовке к оценочным работам или повторении пройденного материала. Все это повысит компетенции самого педагога, а также будет способствовать увеличению заинтересованности обучающихся в предмете.

Иностранный язык, как и любая другая учебная дисциплина, имеет свою специфику и подразумевает применение множества образовательных ресурсов и технологий. Применение интерактивных онлайн-тренажеров на уроках иностранного языка способствует повышению мотивации к изучению предмета у обучающихся, осуществляет диагностическую, обучающую и воспитательную функцию во взаимосвязи, экономит время учителя на подготовку к занятию.

Обратимся к понятию интерактивный тренажер как к современному инструменту, который делает процесс обучения более интересным, вариативным и подходит для решения сложных задач.

В статье Н.В. Шлыковой–Райковой находим пояснения функциям интерактивных тренажеров. **Диагностическая функция** помогает определить уровень знаний, умений, навыков обучающего. Помогает провести срез знаний в короткое время без затрат на проверку учителем.

Обучающая функция тренажера призвана вовлечь учеников в процесс обучения. Кроме того, благодаря возможности выполнить задание несколько раз, создается ситуация успеха для каждого обучающегося. **Воспитательная функция** направлена на формирование стремления развивать способности, инициативность, самостоятельность и ответственность.

Рассмотрим классификацию интерактивных заданий Т.С. Паниной и Л.Н. Вавиловой. Они выделяют три вида: **тренинговые** (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности), **игровые** (дидактические, ролевые, творческие игры), **дискуссионные** (диалог, разбор ситуации и морального выбора на практике).

Интерактивные онлайн-тренажеры могут применяться на различных этапах урока, для фронтальной или индивидуальной работы обучающихся, для ликвидации пробелов, подготовки к оценочной работе. Они также подходят для самостоятельной работы дома.

Приведем в пример ряд онлайн-ресурсов, которые могут помочь разнообразить уроки английского языка.

Платформа Wordwall

Wordwall представляет собой многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Для создания тренажера необходимо выбрать шаблон задания (игра на сопоставление, тест, анаграммы) и заполнить шаблон необходимой лексикой. Это удобный ресурс, который помогает отработать лексический материал.

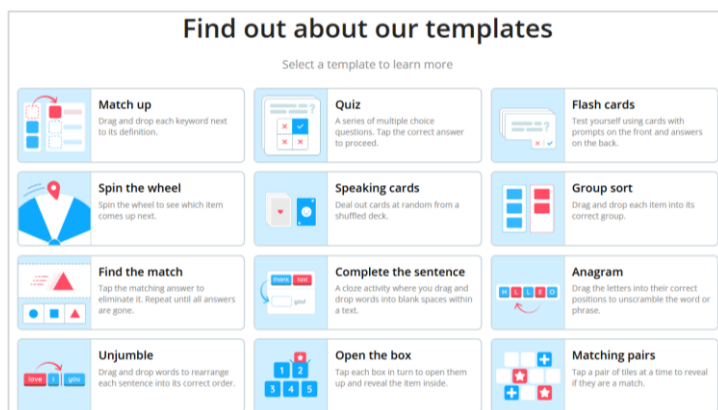


Рис. 1. Стартовая страница инструмента Wordwall

Конструктор тестов Online Test Pad

Ресурс Online Test Pad – это простой и удобный сервис для создания тестов, опросов, кроссвордов, а также комплексных заданий и диалоговых тренажеров. Некоторые уже готовые интерактивные задания имеют общий доступ для зарегистрированных пользователей, что заметно экономит время на подготовку к уроку.

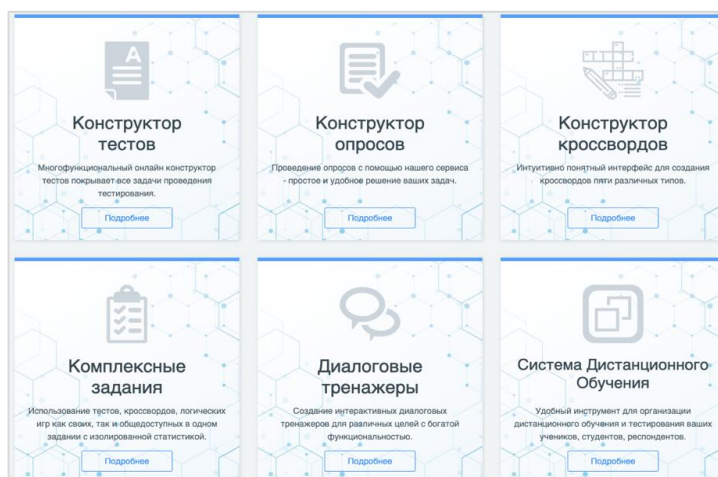


Рис. 2. Стартовая страница инструмента Online Test Pad

Интерактивный плакат Learning Chocolate

Learning Chocolate – сайт, на котором можно найти уже готовые интерактивные плакаты для актуализации и закрепления лексики по различным темам. Представленный интерактивный тренажер позволяет максимально визуализировать материал. Интерактивность в данном типе тренажера обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей ввода.



Рис. 3. Пример плаката по теме «Школа» на ресурсе Learning Chocolate

В заключение хочется обратить внимание на то, что в настоящее время обучающиеся более привычны к виртуальной среде, поэтому использование интерактивных онлайн-тренажеров на уроках английского языка создает комфортную для них обстановку, повышая мотивацию к изучению предмета.

Источники:

1. Ефимов, В. Ф. Использование информационно-коммуникативных технологий в начальном образовании школьников [Текст] / В. Ф. Ефимов // Начальная школа. – 2009. – № 2. – С. 38–43.
2. Панина, Т. С. Современные способы активизации обучения [Текст] : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – 4-е изд., стер. – Москва : Академия, 2008. – 176 с.
3. Learning Chocolate [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.learningchocolate.com/> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: свободный.
4. Online Test Pad: конструктор тестов [Электронный ресурс]. – URL: <https://onlinetestpad.com/> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: свободный.
5. Wordwall: платформа для создания интерактивных тренажеров [Электронный ресурс]. – URL: <https://wordwall.net/ru> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: свободный.
6. Шлыкова-Райкова, Н. В. Интерактивный тренажер - современный инструмент для решения сложных задач [Электронный ресурс] / Н. В. Шлыкова-Райкова // ФГОС Онлайн. – URL: <https://fgosonline.ru/blog/interaktivnyj-trenazher-sovremennyj-instrument-dlya-resheniya-slozhnyh-zadach/> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: свободный.

ВОЗМОЖНОСТИ GIGACHAT ДЛЯ СОЗДАНИЯ РАБОЧИХ ЛИСТОВ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Богачева Татьяна Валерьевна, учитель английского языка, МБОУ СШ №5

Архангельская область, г. Архангельск, tbogacheva8@yandex.ru

Аннотация. В статье представлены практические советы по эффективному использованию GigaChat для автоматизации процесса составления заданий, а также повышения качества содержания и разнообразия форм занятий. Акцент сделан на возможности ИИ создавать интересные и мотивирующие учебные материалы, позволяющие развивать комплексные языковые компетенции обучающихся.

В эпоху цифровых технологий особое внимание уделяется развитию искусственного интеллекта и его применению в повседневной жизни. В преподавательской деятельности его также можно использовать, создавая различные учебные материалы. Особой популярностью пользуются нейронные сети (нейросети), которые мгновенно выдают ответ на любой запрос. Наиболее известной российской нейросетью является GigaChat, разработанный Сбером в 2023 году. Этот сервис был создан на основе искусственного интеллекта, функционирующего в формате диалога, поддерживающего русский и английский языки. По запросу пользователя чат-бот может генерировать тексты и изображения. Этот инструмент может стать полезным помощником для педагогов, поскольку он позволяет создавать разнообразные задания, тексты, рабочие листы, которые можно адаптировать в зависимости от уровня подготовки обучающихся.

В своей работе я использую этот сервис для создания тематических рабочих листов (worksheets), позволяющих систематизировать полученные знания на уроке. Рабочие листы могут быть различными по форме и содержанию, направленные на развитие разных языковых компетенций (чтение, грамматика, лексика, письмо или говорение). Количество заданий также может варьироваться.

Создание рабочих листов учителем, достаточно трудоёмкий процесс, а при помощи современных технологий их разработка не отнимает много времени. Используя GigaChat, учитель может быстро и легко генерировать тематические задания различного уровня сложности, направленные на отработку аудирования, грамматики, лексики, чтения и письма. Кроме того, при создании заданий можно учитывать индивидуальные особенности обучающихся, такие как: уровень владения языком и личные интересы. Для того, чтобы максимально эффективно использовать возможности GigaChat рекомендую придерживаться следующего плана:

1. Определите: цели урока, навыки и знания, развиваемые у учеников.
2. Уровень сложности: убедитесь, что все задания соответствуют уровню подготовки ваших учеников. При их создании я придерживаюсь принципа от простого к сложному.
3. Используйте разнообразные типы заданий, чтобы поддерживать интерес обучающихся.
4. Несмотря на автоматизацию, важно проверять созданные задания перед использованием в классе. Убедитесь, что у каждого задания понятные и четкие формулировки, а сами задания составлены без ошибок.
5. Регулярно собирайте отзывы от своих учеников относительно используемых вами методов и материалов. Это позволит вам скорректировать свою стратегию и сделать обучение более эффективным.

В преподавании английского языка наиболее распространенными типами заданий являются упражнения, направленные на отработку лексики, грамматики и письма, поэтому такие задания в качестве дополнительного материала можно сгенерировать за пару минут, используя GigaChat. Учителю необходимо только указать тему, уровень сложности и количество вопросов, а система сама предложит соответствующие варианты.

Ещё одним преимуществом использования GigaChat является то, что учитель может указывать формат заданий, перечень лексики и грамматики,

необходимой для использования в упражнениях. Единственное, нужно правильно сформулировать запрос, чтобы получить желаемый результат.

К примеру, модуль 2 в УМК Spotlight 7 посвящен теме книг и отработки времени Past Simple. Исходя из этого, я при помощи чат-бота создала тематический рабочий лист по книге «Гарри Поттер и философский камень». Всего в рабочем листе представлено 3 задания: 1) соотнесите имя преподавателя Хогвартса и предмет, который он/она преподавал/а; 2) напишите синонимы к словам; 3) раскройте скобки, используя время Past Simple. На основе указанных параметров чат-бот создал рабочий лист, который представлен ниже:

Worksheet on Learning English with Harry Potter

1. Match the teachers' names with the subjects which they teach.

Teachers

Subjects

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| 1. Albus Dumbledore | A. History of Magic |
| 2. Minerva McGonagall | B. Defence Against the Dark Arts |
| 3. Pomona Sprout | C. Herbology |
| 4. Filius Flitwick | D. Charms |
| 5. Quirinus Quirrell | E. Transfiguration |
| 6. Severus Snape | F. Potions |
| 7. Rolanda Hooch | G. Flying Lessons |
| 8. Cuthbert Binns | H. Headmaster |

2. Write synonyms.

- | | |
|---------------|--------------|
| • Study | • Textbook |
| • Lesson | • Teacher |
| • Examination | • Spell |
| • Practice | • Assignment |

3. Open the brackets using Past Simple.

1. When Harry arrived at Hogwarts, he ____ (to discover) an entirely different world. 2. During their first week, the students ____ (to learn) basic flying techniques. 3. In History of Magic, they all quickly ____ (to realize) how boring the subject was. 4. On Halloween night, a troll ____ (to enter) the castle. 5. The Sorting Hat ____ (to place) Harry in Gryffindor House. 6.

They finally ____ (to find) the secret chamber under the trapdoor. 7. Harry, Ron, and Hermione ____ (to solve) many puzzles together. 8. Quirrell tried to steal the Philosopher's Stone but eventually ____ (to defeat).

Представленный рабочий лист наглядно иллюстрирует, что в функционал чат-бота GigaChat входит широкий спектр опций, позволяющий настраивать формат заданий. Кроме того, учитель может добавлять дополнительные пояснения: класс, аспект, который необходимо отработать, критерии оценивания, ключи, а также пояснения и инструкции для обучающихся. Это необходимо, чтобы задания были составлены более корректно. После того, как чат-бот составит задания, их нужно тщательно проверить, так как даже искусственный интеллект может допускать ошибки.

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что использование GigaChat открывает широкие возможности для учителей английского языка, поскольку можно создавать раздаточный материал по различным темам для каждого класса. Разработка одного рабочего листа чат-ботом занимает около 5 минут, что значительно сокращает время на подготовку к урокам у учителя. Кроме того, учебные материалы по одной и той же теме легко адаптируются этим сервисом, поэтому можно создавать работы исходя из индивидуальных способностей каждого обучающегося. Таким образом, внедрение современных технологий в образовательный процесс способствует повышению качества образования и улучшению результатов обучения у школьников.

Источники:

1. Зверева Ю.С. Информатизация образования // Молодой учёный. – 2016. - №.6.3 (110.3). – С.23-26. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/110/27234> [11.10.2025]

2. Трофимова Ю.А., Рубаков В.В. Worksheets в обучении английскому языку // Достижения науки и образования. – 2021. - №2 (74). С.34-36.

НЕЙРОСЕТЬ GIGACHAT В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ БИОЛОГИИ: ПОТЕНЦИАЛ И ВОЗМОЖНОСТИ

Божedomова Наталья Александровна, учитель биологии, МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1», городской округ Архангельской области «Котлас», golubevana75@mail.ru

Аннотация. В современном образовательном процессе технологии играют важную роль, открывая новые горизонты для учителей и учащихся. Одним из таких новшеств являются нейросети, и в частности – нейросеть GigaChat. Эта статья посвящена тому, как нейросеть GigaChat может быть использована в работе учителя биологии.

Нейросеть – это классовая структура алгоритмов, вдохновленная работой человеческого мозга. Она способна обрабатывать большие объемы данных и выявлять закономерности, что делает ее полезной в различных областях, включая образование. GigaChat — это продвинутая языковая модель, способная генерировать текст, отвечать на вопросы, а также выполнять различные коммуникационные задачи.

Применение GigaChat в образовании открывает новые возможности как для учителей, так и для учащихся. Инструмент может обеспечить доступ к мгновенной информации, помочь в подготовке материалов, а также быть источником идей для увлекательных уроков.

Одной из основных задач учителя биологии является создание и адаптация учебных материалов. GigaChat может помочь в этом процессе, предоставляя учителю возможность генерировать тексты на определенные темы, создавать вопросы и задания для контроля знаний.

Например, учитель может задать GigaChat вопрос о фотографии какого-либо животного или растения, и сгенерировать текст, который можно использовать в информационных буклетах, презентациях или даже в учебных пособиях. Это позволяет сокращать время на подготовку материалов и делать процесс более эффективным.

Используя GigaChat в классе, учитель может быстро отвечать на вопросы учащихся, объясняя сложные концепции и принципы биологии. Если у кого-то есть сомнения по поводу определенных тем, GigaChat может предоставить информацию с пояснениями, что позволяет ученикам получать быстрый и точный ответ.

Например, на уроке биологии обсуждается тема «Экосистема». Учащиеся могут задать GigaChat конкретные вопросы о видах животных, их среде обитания, взаимодействиях в экосистемах, и получить исчерпывающие ответы.

GigaChat может быть использован для запуска интерактивных дискуссий в классе. Учитель может задать определенный вопрос, и на основе ответов GigaChat генерирует дальнейшие темы для дискуссий. Это способствует развитию критического мышления у учащихся и вовлечению их в процесс обучения.

Например, в ходе обсуждения темы «Генетика», учитель может задать GigaChat вопрос о современных методах генной инженерии, который инициирует обсуждение и вызовет интересы среди учеников.

Нейросеть может помочь в создании систем обратной связи, позволяя ученикам делиться своими мыслями о пройденных темах и заданиях. Это поможет учителю понять, что работает, а что нет, и скорректировать свою методологию обучения.

Например, после проведения урока учитель может предложить ученикам оставить свои мнения о том, как они поняли материал, используя GigaChat для генерации вопросов об уровне понимания.

С помощью GigaChat учитель может разрабатывать интересные проектные задания, основанные на актуальных темах биологии.

Например, учитель задает GigaChat задачу разработки проекта на тему «Изменение климата и его влияние на биом». Полученные идеи можно использовать как основу для работы учащихся.

Необходимо помнить, что использование технологий, в том числе GigaChat, требует соблюдения этических норм. Учитель должен быть внимательным к достоверности предоставляемой информации и использовать нейросеть как вспомогательный инструмент, а не заменитель человеческого мышления и учительской роли.

В заключении хочется отметить, что использование нейросети GigaChat в работе учителя биологии может значительно улучшить образовательный процесс, разнообразить методы преподавания и повысить вовлеченность учащихся. Хотя технологии предлагают множество преимуществ, важно помнить о необходимости этичного и продуманного подхода в их использовании.

Источники:

1. Официальный сайт GigaChat [Электронный ресурс]. – URL: <https://giga.chat>.
2. Джонсон, М. Инновационные методы преподавания с поддержкой искусственного интеллекта» // Журнал научного образования. – 2023.
3. Тамаш, Ш. Роль искусственного интеллекта в образовании» // Журнал образовательных технологий. – 2021.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИИ-ТЕХНОЛОГИЙ И ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ СПО

Векишина Елена Петровна, преподаватель, ГБПОУ АО «Архангельский государственный многопрофильный колледж», Архангельская область, г. Архангельск, belka301184@ya.ru

Аннотация. Данная статья представляет собой обзор онлайн-сервисов, активно применяемых педагогическими работниками колледжа в своей профессиональной деятельности. Представлены возможности и особенности сервисов, обеспечивающих поддержку образовательного процесса, управление учебными материалами, проведение тестирования и оценку знаний студентов в образовательном процессе современного российского колледжа.

Сегодня образование претерпевает значительные изменения благодаря развитию цифровых технологий. Современные преподаватели всё чаще обращаются к цифровым ресурсам, позволяющим оптимизировать работу с учебной информацией, упростить контроль успеваемости и организовать взаимодействие с учащимися удаленно. Особенно востребованными стали сервисы, поддерживающие мультимедийные формы представления материала, интеграцию с мобильными устройствами и предоставление удобных инструментов обратной связи.

Использование ИИ-технологий позволяет отслеживать уровень успеваемости и выявлять проблемные зоны, адаптировать учебный материал индивидуально под возможности каждого студента, предлагать персональные рекомендации по улучшению результатов. Онлайн-сервисы обеспечивают доступ к разнообразному контенту, включая лекции, вебинары, тесты и задания, позволяющие студентам самостоятельно осваивать новые знания вне зависимости от места нахождения.

Наиболее успешными примерами внедрения новых технологий являются системы дистанционного обучения, онлайн-тестирование и автоматизация процессов проверки заданий.

Однако широкое применение инноваций сопряжено с рядом трудностей, таких как необходимость адаптации преподавателей к новым методикам, обеспечение технической поддержки и доступность качественного оборудования.

Несмотря на положительные тенденции, существуют препятствия, мешающие массовому распространению технологий ИИ и онлайн-образования. Среди них можно назвать: недостаточную оснащенность некоторых учебных заведений и низкий уровень подготовки педагогов к использованию современных инструментов (например, трудности в освоении технологий педагогами-стажистами).

Для достижения максимальной пользы от использования новых технологий необходимы совместные усилия администрации учебных заведений, преподавателей и разработчиков программного обеспечения.

Интеграция технологий искусственного интеллекта и онлайн-сервисов в образовательную практику является перспективным направлением развития современной системы образования. Их использование существенно улучшает качество образовательного процесса и удовлетворяет потребности студентов, создавая возможности для реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

Кратко опишем онлайн-сервисы и нейронные сети, используемые преподавателями Архангельского государственного многопрофильного колледжа.

Нейронные сети

GigaChat. Эта разработка компании Sber AI используется преподавателями для написания статей, пояснений и конспектов, для генерации изображений в разных стилях, а также для перевода, распознавания изображений и аналитики больших объемов данных.

RuDALL-E. Применяется преподавателями для создания иллюстраций к презентациям, разработки схем и диаграмм, генерации тематических картинок для привлечения внимания аудитории.

Gamma. Нейросеть для создания презентаций и текстовых документов разного формата. С ее помощью легко и быстро можно создать оригинальный обучающий продукт, а также усовершенствовать файлы, которые вы загрузите в нее.

Онлайн-сервисы

Moodle – система управления учебным процессом с открытым исходным кодом. Предлагает спектр функций для организации курсов, хранения тестов и анкет, автоматического выставления оценок и статистики успеваемости. Благодаря подробной инструкции, преподаватели колледжа освоили создание тестов для дистанционного обучения и для студентов–заочников. Это значительно экономит время преподавателей, поскольку обработка результатов идет автоматически.

Платформа онлайн-викторин myQuiz позволяет создавать викторины с автоматическим подсчетом результатов. Простой и понятный интерфейс даже для новичков. Доступна командная и индивидуальная игра, тестовые и открытые вопросы, установка таймера на каждый вопрос. Переход в игру по коду или ссылке.

Студентам очень нравится «Своя игра», которую некоторые преподаватели создавали на платформе quizzly.

Также педагоги пользуются конструктором квестов – kvestodel. С помощью этого ресурса можно создать задания-головоломки и распечатать их или вывести на экран, продумать подсказки для игроков.

Проверка знаний и умений в форме игры – это всегда необычно, весело, динамично!

Практический опыт показывает, что активное использование нейронных сетей и онлайн-сервисов позитивно сказывается на качестве преподавания и стимулирует творческое развитие студентов. Дальнейшее изучение и внедрение этих технологий должно стать одной из стратегических задач развития образования в России. Ключевым аспектом внедрения технологий

ИИ становится тщательная профессиональная подготовка педагогов и создание благоприятных условий для адаптации к новым инструментам.

Источники:

1. Александров Б.К., Щепкин Н.Е. Применение нейронных сетей в управлении качеством образования // Современное образование: практика и инновации. – 2022. – №3. – С. 45-52.
2. Васильев А.В., Шашков Д.С. Информационные технологии в образовании // Образование и наука. – 2022. – №8. – С. 11-19.
3. Захарова Е.А., Строганова О.Н. Перспективы использования искусственного интеллекта в учебном процессе // Высшая школа XXI века. – 2023. – №1. – С. 45-53.
4. Краснова Г.А., Иванов Ю.И. Опыт реализации дистанционных форматов обучения в колледже // Вестник профессионального образования. – 2024. – №2. – С. 34-42.

MAGICSCHOOL – ОТЛИЧНЫЙ ОНЛАЙН-СЕРВИС ДЛЯ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Галилеева Галина Владимировна, учитель иностранного языка, филиал МБОУ «Кехотская средняя школа» «Нижне-Койдокурская основная школа», Архангельская область, Холмогорский район, galin-nka9.11@mail.ru

Аннотация. В данном докладе освещается вопрос использования сервиса MagicSchool на уроках английского языка. Рассматриваются примеры использования разных инструментов данной ИИ-платформы.

MagicSchool – это ИИ платформа, эффективная и нужная для учителей всех областей знаний, но особенно иностранного языка.

Здесь несколько десятков полезных сервисов: написание планов уроков, генерация идей, проверка эссе, игры.

Мне больше всего импонируют следующие инструменты:

1.Создание плана урока и поиска эффективных стратегий урока

Если ввести тему, например, «Притяжательный падеж существительных» и дополнить запрос словами: «план урока», то платформа предложит мне весь план урока , от разминки, введения новой темы, создания теста, до создания вывода. Более того, платформа предоставит вам идеи упражнений, примеры предложений, даже список лексики. И даже предложит новый запрос (чтобы улучшить вашу методическую часть): как сделать урок более эффективным; или, например, какие типичные ошибки делают ученики при изучении данной темы.

2. Автоматизация ежедневных задач педагога.

На MagicSchool очень удобны автоматизированная проверка тестов, оценивание, составление отчетов по успеваемости. Это все за вас выполнит Magic School. Кроме того, данный сервис может проанализировать ответы учеников (нужно загрузить их работы) и выдать статистику: что усвоено, над какими темами еще стоит поработать. Для этого, конечно, дети должны выполнять задания через платформу. А учитель получит полезную аналитику.

3. Игры и упражнения

В MagicSchool есть отличный инструмент наподобие нашей игры «Сто к одному» – « Jeopardy». Нужно вписать несколько категорий и лексику по разным темам, например: «Внешность, характер человека, семья». Дети оценили!

Далее, я хочу показать как можно использовать данную ИИ-платформу, для введения и отработки грамматической темы.

Сначала вводим номер класса (10 класс); затем, саму грамматическую тему « Gerund and infinitive», вводим нужный объем (1 страница). Платформа выдает сухо изложенную тему. Но, что интересно, можно сделать подобную грамматическую тему занимательнее если как и предложено платформой, использовать **писательские** приемы: этос, пафос и логос.

Когда мы употребляем герундий и инфинитив, мы можем апеллировать к этосу (духу – моральным обязательствам), пафосу (эмоциям) и логосу (логике), чтобы усилить наши аргументы и привлечь аудиторию.

Этос: это относится к достоверности. Правильное использование герундия и инфинитива может повысить доверие к вам как к писателю. Например, «Чтобы добиться успеха в жизни, вы должны быть готовы усердно трудиться». Здесь инфинитив «добиться успеха» («to succeed») – это моральное обязательство.

Пафос – это эмоциональная привлекательность. Герундий может вызывать чувства и создавать связь с аудиторией. Например, "Любовь к другим – это величайший дар, который мы можем сделать". Герундий «любящий» (loving) вызывает к эмоциям аудитории и побуждает ее проявлять сострадание.

Логос – это логический призыв. Использование герундия и инфинитива может помочь в представлении логических аргументов. Например, «To improve your grades, studying regularly is essential»). Инфинитив «to improve» («Чтобы улучшить») представляет логическую причину для изучения.

Дети могут сделать следующий вывод в конце урока:

Используя эти формы в своих текстах, а также приемы убеждения, такие как этос, пафос и логос, вы сможете усилить свои аргументы и установить более тесный контакт со своей аудиторией. Это понимание не только улучшит вашу грамматику, но и подготовит вас к более продуктивным дискуссиям и написанию статей в академической и личной жизни.

И после такого вывода будет логично предложить задание: написание абзаца, статьи, диалога, эссе-рассуждения, истории или другой письменной творческой работы, скажем на тему “Чтобы улучшить свои оценки, необходимо регулярно заниматься” с использованием герундия или инфинитива.

Вот несколько **эффективных стратегий** для обучения ваших учеников герундию и инфинитиву, которые тоже предложила Magic School:

1. Включите увлекательные занятия

Песни:

Вот пример генерации песни на тему «Путешествие по Лондону» (используя герундий на мотив песни «Last Christmas» группы Wham! (было 2 версии)).

Verse 2: Riding the tube, watching people passing Touring the Tower, my excitement massing Crossing Tower Bridge, the Thames below Snapping pictures everywhere I go.

(Repeat Chorus) Bridge: Visiting museums, learning all day Strolling through markets, finding my way Climbing the steps of St. Paul's Cathedral Dreaming of moments that feel so special.

(Final Chorus) London, I'm traveling Sightseeing all around the city London, I'm traveling This journey's my favorite memory.

С ними мы поработали, определили их функции в предложении, после каких частей речи они употребляются и т.д.

2. Соотносите их с контекстом реальной жизни

Приведу пример созданного диалога на тему «Traveling about London» – «Путешествие по Лондону»:

«Traveling about London can be exciting,» Sarah said, «but I love exploring new places, especially when I get to meet locals and try their food. » Mark replied, «I agree! I find it fascinating to learn about different cultures while traveling. It's essential to remember that practicing speaking helps us improve.» Sarah nodded, adding, «And when we plan our trips, we should prioritize visiting iconic landmarks like the Tower of London and Buckingham Palace. » Mark smiled, «Absolutely! I can't wait to start our adventure»!

Источники:

1. MagicSchool: платформа для работы учителя [Электронный ресурс]. – URL: <https://app.magicschool.ai> (дата обращения: 02.10.2024). – Режим доступа: свободный.
2. Роль искусственного интеллекта в образовательной деятельности Зык А.В. // Образование и право. – 2023 – Т.22 – №2. – с.91 – 98.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ АРКТИЧЕСКОГО ХАКАТОНА

Галимов Денис Николаевич, учитель физики и информатики, МБОУ «Карпогорская СШ № 118», Пинежский район, с.Карпогоры, dengalim@rambler.ru

Аннотация. Доклад освещает опыт использования искусственного интеллекта (ИИ) для разработки системы активного подводного позиционирования (САП), которая в реальном времени определяет местоположение водолаза или аппарата. Это задание было предложено на Арктическом хакатоне. Вместе с ИИ школьники реализовали концепцию, опираясь на минимальные ресурсы, и использовали современные технологии для решения.

Хакатон – это соревнование команд по решению важных задач. Наши школьники должны были создать систему активного подводного позиционирования (САП), которая определяет местоположение водолаза или аппарата в реальном времени.

Обсудив варианты решения задачи командой, попросили искусственный интеллект (ИИ) предложить своё решение, составив следующий промпт: «Опиши задачу разработки системы активного подводного позиционирования (САП), которая определяет местоположение водолаза или подводного аппарата в реальном времени снаружи, над водой. Включи цели, условия эксплуатации, основные компоненты, используемые технологии, методы определения положения и особенности внешнего наблюдения».

После анализа решения команда пришла к выводу, что реализация проекта является очень сложной и требует значительных ресурсов. Поэтому было решено обойтись максимально простыми и доступными компонентами. В качестве основы для устройства выбрали плату Arduino – недорогой и широко распространенный микроконтроллер.

Следующий промпт звучит так: «На основе описанной разработки системы автоматизации производства (САП), созданной с использованием платформы Arduino, опиши возможные подходы к реализации аппаратных и программных компонентов устройства, а также методы его тестирования. В качестве источника сигнала используй хлопки в ладоши. Вместо дорогих гидрофонов для регистрации ультразвука применяй звуковой микрофон. Тестирование системы планируется проводить в воздушной среде».

Проанализировав ответ, задали такой промпт: «Создай систему с тремя Arduino-клиентами, каждый из которых подключен к звуковому датчику (микрофону). Клиенты должны распознавать хлопки (звуковые сигналы), фиксировать их временные метки и передавать эти данные на сервер для определения положения объекта в пространстве по разнице во времени прихода сигналов. Итоговая информация должна отображаться на веб-странице в реальном времени».

ИИ предложено:

1. Arduino клиенты:

- Подключены к звуковым датчикам (микрофонам).
- Обработывают входящие звуковые сигналы для определения хлопков (например, по амплитуде или по алгоритму распознавания).
- Передают на сервер временные метки каждого зарегистрированного хлопка.

2. Сервер:

- Получает данные от всех трех Arduino-клиентов.
- Обработывает временные метки для определения времени прихода хлопков на каждом датчике.
- Вычисляет положение объекта в пространстве по разнице во времени прихода сигналов (треангуляция).

3. Клиентская часть (HTML-страница):

- Отображает текущие результаты – например, положение объекта или список последних хлопков с временными метками.
- Обновляется в реальном времени (например, с помощью WebSocket или AJAX).

Поняв, что задача разбивается на три подзадачи, приступили к созданию сервера, приоритет отдали языку PHP, поскольку по нему существует большое количество ресурсов и поддержки. Задали промпт: «Напиши на php сервер, работающий с клиентами arduino и HTML-страницей посредством WebSocket».

Искусственный интеллект предложил код для веб-сервера на WebSocket, для этого надо было установить менеджер зависимостей языка php composer, и, конечно же, искусственный интеллект подсказал все шаги, как это выполнить через командную строку. Также ИИ предложил тестовый код для веб-клиента, который в HTML страничке должен отображать данные и даже сгенерировал код для Arduino, который бы подключался и передавал данные по веб-сокету. Команда установила XAMPP на Linux для запуска сервера. Через Composer установили все необходимые зависимости, скопировали код, и сервер был готов. Затем создали HTML-страницу по рекомендации искусственного интеллекта. Сервер успешно запустился, и HTML-клиент начал отвечать на запросы.

Большая часть времени ушла на программирование Arduino. Так как у платы небольшие ресурсы, пришлось подбирать предложенные искусственным интеллектом библиотеки. При подключении Arduino получал от сервера Unix Time, ориентируясь на него, отправлял обратно на сервер время хлопка.

Поскольку хакатон – это соревнование с ограничением по времени, то за две недели команде предстояло проверить, можно ли с помощью платы Arduino создать устройство для определения положения водолаза. Команда сделала простого водолаза – человека, который хлопал в ладоши. Датчики –

микрофоны, подключённые к Arduino – были установлены в вершинах равностороннего треугольника. Когда он хлопал, сигнал отправлялся на сервер, где и записывался. В будущем планировалось обработать эти данные и определить координаты водолаза.

На защите проекта команда продемонстрировала работу сервера: расставили датчики в углах равностороннего треугольника, один из участников команды хлопал в ладоши, а сервер отображал время хлопка, было заметно время прихода сигнала на каждый датчик, разница составляла миллионные секунды.

Работа над проектом показала, искусственный интеллект – отличный инструмент разработчика программ, позволяет адаптировать код под любые задачи и предлагает различные паттерны разработки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Гладких Иван Сергеевич, преподаватель, ГАПОУ АО «Красноборский лесотехнический техникум», Архангельская область, Красноборский район, с. Красноборск, ivansergeevic436@gmail.com

Аннотация. Современное образование стремительно меняется под влиянием цифровых технологий. Одной из наиболее перспективных и активно развивающихся областей является искусственный интеллект. ИИ уже сегодня меняет подходы к обучению, оценке знаний, управлению учебным процессом и взаимодействию между преподавателями и студентами. Внедрение ИИ в образование открывает новые возможности для персонализации обучения, повышения его доступности и эффективности.

ИИ обладает широким спектром функций, которые делают его ценным инструментом в образовательной среде. Прежде всего, он способен генерировать разнообразные учебные материалы – от кратких конспектов и сценариев занятий до тестов, карточек и методических рекомендаций. Это особенно полезно в условиях ограниченного времени, когда преподавателю необходимо оперативно подготовить задания для разных форматов обучения. Кроме того, ИИ умеет адаптировать сложные темы под уровень восприятия конкретной группы: упрощать формулировки, пояснять термины, предлагать аналогии или, наоборот, усложнять задания для продвинутых студентов.

ИИ может поддерживать работу с текстами на нескольких языках, что открывает возможности для преподавания иностранных языков, анализа международных источников или подготовки студентов к работе с технической документацией. Также может помочь в организации проверки знаний: сформировать критерии оценивания, предложить шаблоны обратной связи или проанализировать логику выполнения задания. Важно и то, что ИИ способен выступать в роли креативного партнёра – генерировать идеи для проектов, внеклассных мероприятий, исследовательских работ или даже сценариев педагогических мастер-классов.

Среди множества ИИ-систем, разработанных в последние годы, особое внимание привлекает китайская языковая модель «Qwen». Это серия больших языковых моделей, способных понимать и генерировать текст на нескольких языках, включая русский, английский и китайский. Данная модель не требует сложной регистрации (нужно только придумать пароль и указать почту). Что даёт возможность использовать её независимо от уровня технической подготовки, возраста или опыта работы с подобными сервисами.

На практике это выглядит следующим образом:

1. Например, преподаватель основ безопасности жизнедеятельности и Защиты Родины, готовясь к итоговому контролю знаний, может обратиться к ИИ с запросом: «Составь 15 заданий по теме “Действия населения при угрозе и возникновении ЧС техногенного характера” для студентов колледжа». В ответ модель сгенерирует разнообразные задания: от выбора правильной последовательности действий при утечке газа до анализа ситуации с химическим заражением и формулировки краткого алгоритма поведения. К каждому заданию можно запросить пояснение или критерии оценивания. Такой подход не только экономит время преподавателя, но и обеспечивает соответствие заданий современным форматам проверки компетенций.

2. Аналогично преподаватель информатики, работающий с группой, где уровень подготовки сильно варьируется, может использовать ИИ для создания заданий разного уровня сложности. Преподаватель делает запрос: Составь три варианта заданий по теме «Циклы в Python»: базовый (на понимание синтаксиса), средний (написание простой программы), продвинутый (решение задачи с вложенными циклами). Модель выдаёт задания с примерами кода, пояснениями и даже возможными ошибками, на которые стоит обратить внимание.

3. Преподаватель истории может обратиться к модели с запросом на создание заданий по теме «Научно-технический прогресс и его влияние на развитие профессий в XX веке» – теме, особенно релевантной для студентов

технических и IT-специальностей. ИИ сгенерирует не только вопросы на знание ключевых изобретений (от появления компьютеров до запуска первого спутника), но и задания на сопоставление технологических прорывов с изменениями на рынке труда: например, «Как автоматизация производства повлияла на структуру рабочих профессий в 1960–1980-х годах?» или «Почему в эпоху цифровизации возникла потребность в новых специальностях, таких как оператор станков с ЧПУ или техник-программист?». Такой подход позволяет органично связать исторический материал с будущей профессиональной деятельностью студентов.

4. Составление плана урока – задача, требующая не только предметной компетентности, но и соблюдения дидактических норм, баланса между теорией и практикой, учёта времени и уровня группы. Например, преподаватель по предмету «Основы алгоритмизации и программирования», может обратиться к модели с запросом: «Составь план урока по теме “Обработка исключений в Python” для студентов 2 курса. Продолжительность – 90 минут. Включи актуализацию знаний, объяснение нового материала, практическую работу и рефлексию». В течение нескольких секунд ИИ предоставит подробный план: с хронометражем этапов, формулировками заданий, примерами кода, возможными ошибками студентов и даже предложениями по использованию онлайн-редакторов. Такой подход позволяет преподавателю сосредоточиться не на оформлении, а на содержательной подготовке и взаимодействии с обучающимися.

Использование искусственного интеллекта позволяет преподавателю сэкономить время на рутинные задачи, сосредоточившись на взаимодействии со студентами, развитии их критического мышления и профессиональных компетенций. Однако важно помнить: ИИ – помощник, а не замена педагогу. Все материалы, созданные с помощью ИИ, требуют методической проверки, адаптации под конкретную группу и педагогического смысла. Кроме того, преподаватель должен обучить студентов, как правильно использовать ИИ,

избегать бездумного копирования сгенерированного контента и использовать как инструмент для развития собственного профессионализма.

Искусственный интеллект открывает перед преподавателями широкие возможности для повышения качества и эффективности образовательного процесса. От подготовки уроков до разработки методических материалов – модель может стать надёжным союзником в ежедневной педагогической деятельности. Главное – использовать её осознанно, критически и в интересах обучающихся. В условиях цифровой трансформации образования именно педагог, владеющий современными ИИ-инструментами, способен выстроить гибкую, актуальную и мотивирующую образовательную среду для будущих специалистов.

Источники:

1. Официальный сайт «Qwen» [Электронный ресурс]. – URL: <https://chat.qwen.ai/>.
2. Сысоев П. В. Искусственный интеллект в образовании: осведомлённость, готовность и практика применения преподавателями высшей школы технологий искусственного интеллекта в профессиональной деятельности // Высшее образование в России. - 2023. - № 10. - С.9-33.
3. Петрова Е. С. Цифровые технологии и ИИ-ассистенты в учебном процессе колледжа // Информатика и образование. — 2024. — № 2. — С. 33–39.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ НА УРОКАХ ТРУДА (ТЕХНОЛОГИИ)

*Григорьева Надежда Ивановна, учитель технологии, МБОУ СШ № 49,
Архангельская область, г. Архангельск, schoolwebsite49@mail.ru*

Аннотация. В докладе рассматривается опыт организации обучения с помощью искусственного интеллекта и онлайн-сервисов.

Современные технологии, включая искусственный интеллект (ИИ) и онлайн-сервисы, становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Их интеграция в уроки труда (технологии) может значительно улучшить качество обучения, сделать его более интерактивным и доступным, а также подготовить учащихся к вызовам будущего.

Использование технологий искусственного интеллекта и онлайн-сервисов на уроках труда открывает новые возможности для обучения и развития навыков у учащихся. Например, персонализированное обучение, где искусственный интеллект может анализировать уровень знаний и навыков каждого ученика, предлагая индивидуальные задания и рекомендации, что позволяет адаптировать учебный процесс под потребности каждого ученика. Также немалую роль играют интерактивные платформы.

Существуют онлайн-сервисы, которые предлагают интерактивные задания, видеоматериалы и обучающие игры. Онлайн-сервисы могут автоматизировать такие задачи, как проверка домашних заданий или ведение учета успеваемости, освобождая время учителей для творческой работы с классом.

Платформа, такая как, «Скайсмарт» (Skysmart), с которой я начала работать с 2020 года позволяет работать учащимся с разным уровнем способностей. Задания, представленные в Skysmart, интересные. Ресурс проводит периодически бесплатные интерактивные олимпиады. Интерактивные задания разработаны в соответствии с требованиями рабочей программы 5-9 классов и подходят к учебникам из федерального перечня.

Учитель может использовать как в качестве работы на уроке, так и для домашней работы. Немаловажным фактором является и то, что учитель может экономить время на проверках работ, так как данный ресурс автоматически оценивает работы учащихся. Для учеников тоже удобно, потому что не надо ничего скачивать, а задания можно выполнять, сидя за самым простым планшетом или смартфоном, достаточно лишь подключения к сети Интернет.

В 2021 году для обучающихся 6 классов уроки технологии проходили на базе Высшей инженерной школы и Технопарка САФУ. Обучающиеся осваивали модули «Основы промышленного дизайна» и «3D-моделирование и прототипирование». На уроках создавали двух и трехмерные компьютерные модели в программах Компас-3D и CorelDRAW.

3D-моделирование – это процесс создания трехмерных объектов с помощью специализированного программного обеспечения. Программы для 3D-моделирования, такие как Tinkercad (фото 1), Компас 3Д или SketchUp, могут



фото 1

быть интегрированы в уроки труда для создания моделей и прототипов, которые позволяют учащимся визуализировать свои идеи и превращать их в реальные объекты. Это развивает креативность и технические навыки учащихся.

3D-моделирование и дизайн становятся все более актуальными в образовательном процессе, особенно на уроках труда. Эти технологии открывают новые возможности для творческого самовыражения обучающихся и помогают им развивать важные навыки, которые будут востребованы в будущем.

Ребята могут создавать модели своих проектов, будь то брелоки, игрушки или другие

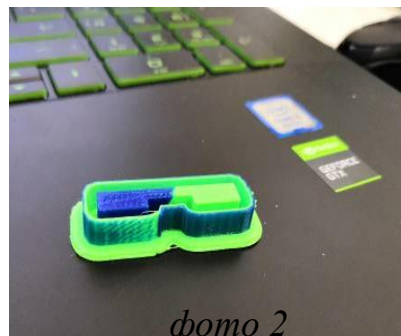


фото 2

предметы (фото 2).

Это помогает им лучше понять процесс проектирования и производства. Использование 3D-моделирования позволяет учащимся разрабатывать изделия с учетом функциональности и эстетики. Они могут экспериментировать с формами и материалами, прежде чем приступить к физическому изготовлению. Модели, созданные в 3D-программах, можно выполнить на 3D-принтере. Это дает возможность ученикам увидеть результат своего труда в физическом виде и оценить свои навыки. Знакомство с 3D-моделированием помогает учащимся освоить современные технологии, которые широко используются в различных отраслях. Это способствует подготовке к будущей профессиональной деятельности.

Заключение

Интеграция технологий ИИ и онлайн-сервисов в уроки труда не только делает обучение более интересным и интерактивным, но и помогает развивать творческие и технические навыки. Важно, чтобы мы, как учителя, были готовы к внедрению этих технологий и использовали их для создания увлекательной и продуктивной образовательной среды.

Для успешной интеграции в учебный процесс учителям может потребоваться дополнительное обучение / курсы повышения квалификации, с чем успешно справляется ДНК, которое предоставляет ежегодно бесплатно курсы по разным направлениям для учителей.

Образовательное учреждение (школа) предоставляет доступ к необходимым техническим ресурсам. Также на пути учителя к использованию эффективных новых технологий могут возникнуть технические проблемы, связанные с необходимостью надежного интернет-соединения.

Таким образом, ИИ и онлайн-сервисы могут стать важной частью образовательного процесса на уроках труда, способствуя развитию навыков, необходимых для успешной карьеры в будущем.

Источники:

1. <https://it-tehnik.ru/obzory/interaktivnaya-tetrad-skysmart.html>.
2. <https://skysmart.reamaze.io/kb/priepodavatieliu-rabota-s-platformoi/priepodavatieliu-kak-voiti-v-lichnyi-kabiniet>.
3. <https://skysmart.reamaze.com/kb/priepodavatieliu-rabota-s-platformoi/priepodavatieliu-kak-nachat-rabotat-s-platformoi>.
4. <https://dzen.ru/a/ZvKN8MxMWhb34oxC>.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ПОДГОТОВКЕ К УРОКАМ ЛИТЕРАТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ ДВУХ НЕЙРОСЕТЕЙ)

Григорьева Яна Юрьевна, учитель русского языка и литературы, МАОУ «СОШ № 11 имени первого летчика-космонавта СССР, Героя Советского Союза Юрия Алексеевича Гагарина», Архангельская область, г. Северодвинск, ja.grigoriewa@yandex.ru

Аннотация. Доклад посвящен актуальной на сегодняшний день теме «Использование искусственного интеллекта при подготовке к урокам литературы». В докладе будет представлен опыт усовершенствования традиционного объяснительно-иллюстративного метода обучения литературе с использованием двух нейросетей на примере басни И.А. Крылова «Ворона и лисица». В докладе представлена инструкция по созданию видео в нейросети.

Цель моего исследования – оживить в ИИ героев басни, создать клип, чтобы дети его озвучили.

Для достижения цели необходима предварительная подготовка:

- 1) Прочитать и разобрать басню на уроке.
- 2) Выдать домашнее задание «Подготовить выразительное чтение наизусть».
- 3) Рассказать, какое задание будут выполнять на следующем уроке (озвучивание басни), чтобы заранее разделили роли между собой.
- 4) Самостоятельно создать видео для озвучивания при помощи нейросетей.

Использование нейросети:

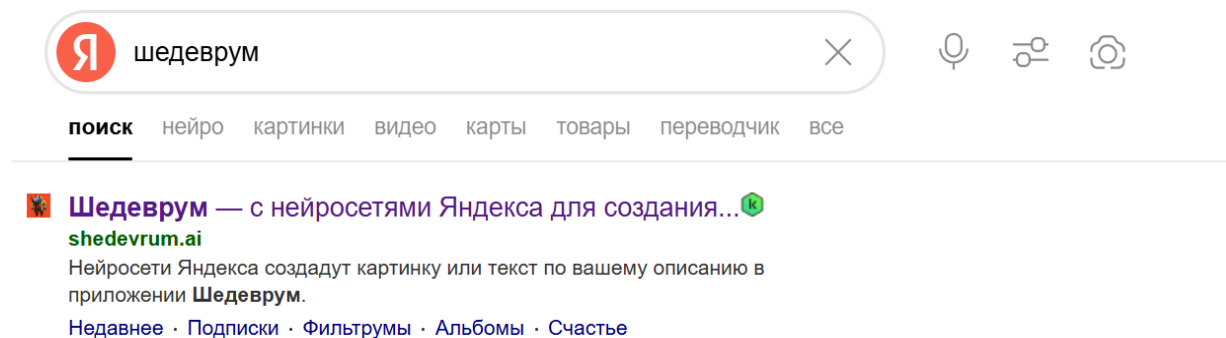
Шаг 1

В первой нейросети «Шедеврум» создаём изображение главных героев: ворону и лисицу.

Использование:

- 1) Ввести в поисковой сети Яндекса «Шедеврум».

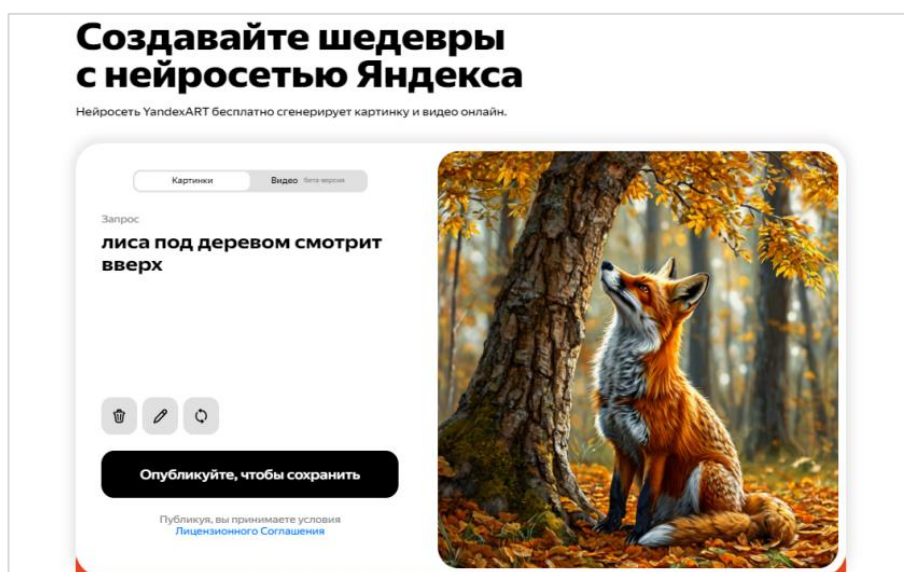
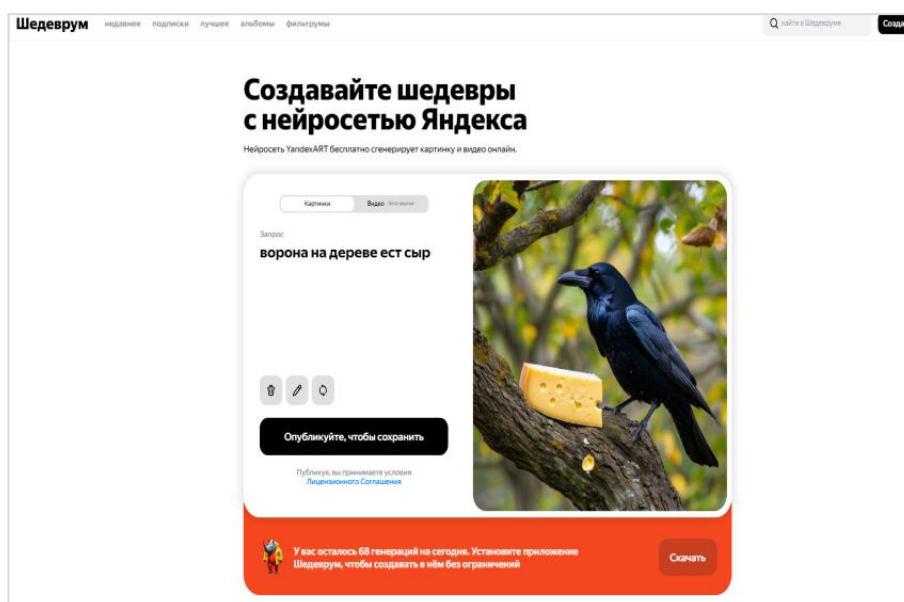
2) Открыть появившийся сайт.



3) В правом верхнем углу нажать «Создать».

4) Ввести запрос.

5) Скачать изображение.

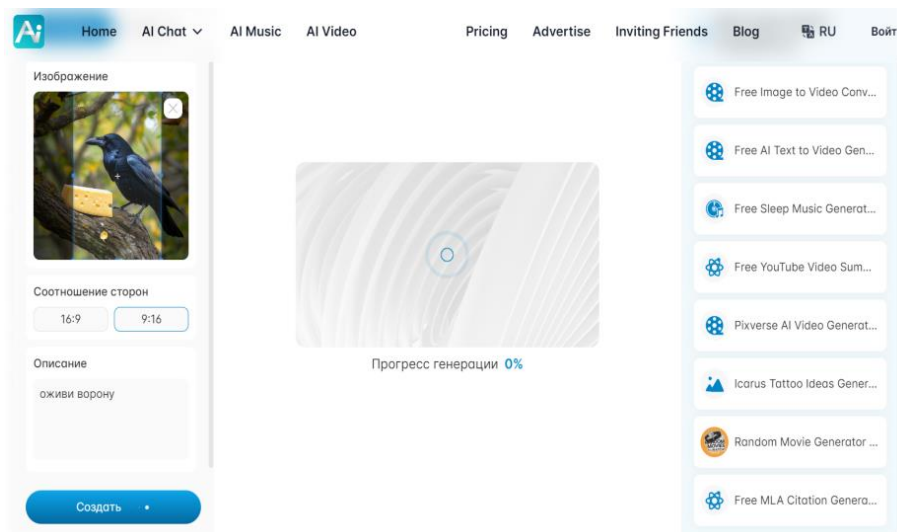


Шаг 2

В нейросети «Ai» оживим героев басни. У видео ограничение по времени – до 5 секунд.

Использование:

- 1) Ввести в поисковой сети яндекса "Ai"
- 2) Открыть появившийся сайт
- 3) В появившемся окне ввести готовое изображение и запрос



Шаг 3

Для сборки видеоролика загрузить видео в приложение «CapCut» на телефоне.

Растянуть видео по длительности до 2 минут.

Отправить в ваш чат видео. И ребята озвучат дома самостоятельно. Либо можно попробовать на уроке дать задание: озвучить. На уроке открыть видео для озвучивания.

Заключение

Я считаю, что использование нейросетей значительно упрощает подготовку к урокам. Нейросети позволяют создать качественный контент, который интересен и полезен для школьников.

Источники:

1. <https://shedevrum.ai/>.
2. Нейросеть «Ai».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕРВИСА «КОЛЕСО ФОРТУНЫ» НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Дятлева Галина Викторовна, учитель начальных классов, МАОУ «Северодвинская прогимназия № 1», Архангельская область, г. Северодвинск, SitG@yandex.ru

Аннотация. В статье представлено краткое описание опыта использования онлайн-сервиса «Колесо фортуны» для активизации учебной деятельности младших школьников.

Чтобы общаться с ребёнком на одном языке и идти в ногу со временем, учителю необходимо владеть современными информационными технологиями. Проведение уроков с использованием информационных технологий – это возможность сделать его более ярким, насыщенным и увлекательным.

В моём докладе будет продемонстрировано описание опыта работы с интерактивным сервисом «Колесо фортуны». Для создания можно использовать сервисы <https://nameonwheel.com/ru/> и <https://wheelofnames.com/>.

«Колесо фортуны» — это отличный ресурс для вовлечения младших школьников в образовательный процесс и поддержания интереса у детей. На уроках мы с учениками уже два года активно используем данный инструмент.

«Колесо фортуны» – интерактивный рандомайзер, в котором пользователь видит барабан с разными полями и может крутить его. В результате пользователю выпадает одно из полей, по которому и определяется задание.

Работа с «Колесом фортуны» строится по следующему принципу: педагог при подготовке к уроку редактирует колесо в режиме онлайн, добавляет свои вопросы, разделы, редактирует цветовую гамму. На уроке учитель открывает приложение либо в браузере (режим онлайн), либо вставляет ссылку на ресурс в презентацию или во флипчарт (режим офлайн).

Использовать сервис «Колесо фортуны» можно на разных уроках и на любом этапе урока в начальной школе. Остановлюсь подробнее на втором варианте.

На мотивационном этапе урока с помощью данного рандомайзера можно настроить детей на активную работу и прилежное поведение, предоставив ученикам выбор бонуса (просмотр небольшого видео, мультфильма, сокращение объёма домашнего задания, сюрприз в конце урока), если вышеперечисленные условия будут выполнены.

На этапе проверки домашнего задания можно разделить колесо на секторы с разными заданиями и вопросами. Ученик подходит к электронной доске, крутит колесо (отлично, если педагог добавит звуковые эффекты при движении колеса), тот сектор, на котором остановится указатель, указывает ребёнку на задание, которое нужно выполнить.

На этапе включения в систему знаний и повторения на уроке математики мои ученики любят выбирать на колесе задачи, математические выражения, уравнения. На уроках русского языка дети выбирают слова для фонетического, морфемного, морфологического разборов, предложения для синтаксического разбора, комбинируют слова из разных секторов для создания предложений.

Во время физкультминутки с помощью данного ресурса ученик может выбрать вид упражнения (нейроупражнения, онлайн-зарядка), текст физкультминутки.

На этапе рефлексии на разделы рандомайзера можно нанести разные виды рефлексии настроения и эмоционального состояния, рефлексии деятельности или содержания учебного материала, например, «Дерево /маятник настроения», «Рефлексивный экран», «Незаконченные предложения» и т.д.

Использование сервиса «Колесо фортуны» добавляет элемент азарта в учебный процесс, что очень важно для младших школьников. Эффект лотереи активизирует интерес школьников на протяжении всего урока, придаёт новую форму традиционным заданиям. Данный инструмент ребята

очень полюбили, он помогает поддерживать высокий уровень мотивации и вовлеченности детей в учебный процесс. Рекомендую коллегам использование рандомайзера «Колесо фортуны» в профессиональной деятельности.

Источники:

1.Бизяева А.А. Психология думающего учителя: педагогическая рефлексия - Псков: ПГПИ им.С.М.Кирова, 2004. - 216 стр.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Едовина Ирина Владимировна, воспитатель, муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Лесовичок», Архангельская область, г. Новодвинск, irinaedovina@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается практический опыт интеграции онлайн-сервисов в деятельность педагога ДООУ. Описаны цели и преимущества их использования для организации работы педагога, проведения занятий с детьми и взаимодействия с родителями. Приведен обзор конкретных сервисов, даны рекомендации по их применению с учетом норм СанПиН для сохранения здоровья детей.

Современный этап развития общества характеризуется активной цифровой трансформацией, которая затрагивает все сферы жизни, включая образование. Дети дошкольного возраста с ранних лет окружены цифровыми технологиями, и задача педагога заключается не в изоляции от этого мира, а в грамотной интеграции цифровых инструментов в образовательный процесс для повышения его эффективности [1].

Онлайн-сервисы позволяют решать несколько ключевых задач:

- повышение эффективности организации работы педагога;
- создание наглядных, динамичных и увлекательных занятий с помощью интерактивных заданий и виртуальных экскурсий;
- фиксация успехов ребенка и построение индивидуальной образовательной траектории;
- обеспечение открытости для родителей через онлайн-информирование и обратную связь.

Условно все многообразие цифровых инструментов можно разделить на три группы.

1. Сервисы для организации работы педагога. К ним относятся онлайн-офис (Яндекс Документы, Таблицы) для совместного планирования,

сервисы для проведения опросов (Яндекс Формы) и облачные хранилища (Яндекс.Диск) для создания базы дидактических материалов.

2. Сервисы для работы с детьми. Существует множество специализированных образовательных платформ для дошкольников, таких как IQша (<https://iqsha.ru/>), Дошкола Тилли (<https://xn--b1ag9a.xn--80asehdb/services/doshkola/>), Kids Smart (<https://kids-smart.ru/>), Мерсибо (<https://mersibo.ru/>), Играемся (<https://www.igraemsa.ru/>), Потому.ру (<https://potomy.ru/>) и другие. Они предлагают интерактивные занятия и игры для развития логики, математических способностей, чтения и подготовки к школе.

3. Сервисы для взаимодействия с родителями. Для оперативной коммуникации используются социальные сети и мессенджеры, а в качестве комплексного решения – сайт на базе Образовательного портала Архангельской области с полной информацией о ДООУ (меню, расписание занятий, режим дня, онлайн-консультирование, оперативная обратная связь и др.).

На основе практического применения можно рекомендовать ряд доступных и эффективных сервисов:

- LearningApps.org (<https://learningapps.org/>) – для создания собственного банка материалов для занятий.
- Фабрика кроссвордов (<http://puzzlecup.com>) и Генератор ребусов (<https://kvestodel.ru/generator-rebusov>) – для разработки авторских дидактических материалов.
- Сервисы генерации QR-кодов (<http://qrcoder.ru/>) – для организации интерактивного поиска информации.
- Сервис Texttospeech (<https://texttospeech.ru/>) – для озвучивания текста реалистичными голосами нейросетей.
- Сервис SlidePoint (<https://slidepoint.online/>) – для быстрого создания презентаций в браузере.

- Мобильные приложения Шедеврум, Giga Chat, Deepsik и сервисы на основе искусственного интеллекта Кандинский (<https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>), «Яндекс Алиса» (<https://alice.yandex.ru/>) – для помощи в создании обучающих материалов (историй, игр, карточек), для генерации изображений, сценариев занятий и адаптации заданий под интересы ребенка [2].

Важнейшим аспектом использования цифровых технологий является соблюдение баланса и сохранение здоровья детей. Работа с интерактивной панелью или интерактивной доской должна быть строго регламентирована нормами СанПиН: для детей 5–7 лет непрерывная деятельность не должна превышать 5–7 минут. Цифровой контент должен быть качественным, соответствовать возрасту и быть органичной частью занятия, а не его главной целью [3].

Таким образом, цифровые сервисы являются эффективным инструментом в арсенале современного педагога ДООУ. Они не подменяют собой традиционные методы работы, но дополняют их, позволяя педагогу повысить продуктивность своей деятельности, разнообразить формы работы с детьми и выстроить партнерские отношения с родителями.

Источники:

1. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования".
2. Использование информационно-коммуникационных технологий в дошкольном образовании: сб. статей / под ред. Л. А. Венгер. – М.: Просвещение, 2020. – 156 с.
3. Санитарно-эпидемиологические требования к дошкольным образовательным организациям (СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»).

ПРИМЕНЕНИЕ DEEPSEEK ДЛЯ ПРОВЕРКИ РЕШЕНИЙ УЧЕНИКОВ ПО МАТЕМАТИКЕ

Ермолина Анна Георгиевна, учитель, МБОУ СШ №30, Архангельская область, г. Архангельск, ermolinaanna@mail.ru

Аннотация. Современное образование активно интегрирует цифровые технологии в учебный процесс. Одним из перспективных направлений является использование искусственного интеллекта (ИИ) для автоматизации рутинных задач преподавателя, таких как проверка домашних заданий и самостоятельных работ. Данный доклад рассматривает практическое применение нейросетевого чат-бота DeepSeek в качестве инструмента для проверки решений, написанных от руки по математике, предоставленных учениками в виде фотографий.

1. Технологическая основа и принцип работы

DeepSeek – это большая языковая модель (LLM), обладающая развитыми способностями к мультимодальному анализу. Это означает, что она может не только обрабатывать текстовые запросы, но и «читать» и анализировать содержимое загружаемых изображений.

Принцип работы при проверке решения выглядит следующим образом:

1. Загрузка изображения: Пользователь (учитель или ученик) загружает фотографию тетрадного листа с решением в интерфейс чата.
2. OCR-распознавание: Модель с помощью встроенных алгоритмов оптического распознавания символов (OCR) преобразует рукописный текст и математические символы в машиночитаемый цифровой формат.
3. Семантический анализ и верификация: Получив текст, нейросеть переходит к этапу анализа:
 - Сверка логики: Модель проверяет последовательность шагов, соответствие методов решения поставленной задаче.
 - Верификация вычислений: ИИ выполняет свои собственные вычисления, чтобы проверить арифметическую и алгебраическую правильность каждого шага.

- Локализация ошибок: В случае обнаружения несоответствия, модель точно определяет, на каком этапе была допущена ошибка, и классифицирует ее тип (например, «ошибка в переносе слагаемых», «арифметическая ошибка», «логическая ошибка»).

- Формирование обратной связи: на основе анализа модель генерирует развернутый и структурированный ответ для пользователя.

2. Ключевые преимущества применения DeepSeek

- Мгновенная обратная связь: ученик получает проверку своего решения не через день-два, а в течение минуты. Это способствует лучшему усвоению материала, так как он сразу видит свои ошибки, пока ход мыслей еще свеж в памяти.

- Разгрузка педагога: учитель освобождается от рутины проверки однотипных заданий и может уделить больше времени индивидуальной работе с учениками, подготовке интересных уроков и работе со сложными случаями.

- Объективность и беспристрастность: нейросеть оценивает только математическую суть решения, исключая человеческий фактор, такое как усталость или субъективное отношение.

- Образовательная функция: deepSeek не просто ставит «галочку» или крестик. Он предоставляет пошаговый разбор, объясняет, в чем именно заключается ошибка, и часто приводит правильный вариант решения. Это превращает процесс проверки в микро-урок.

- Доступность 24/7: ученики могут использовать помощника для самоподготовки в любое удобное время, находясь дома или в поездке.

- Развитие самоконтроля: ученики, регулярно проверяя свои решения, начинают лучше понимать алгоритмы и типичные «ловушки», что способствует развитию навыков самопроверки.

3. Пример практического применения (из анализа предоставленных кейсов – скриншоты работы DeepSeek в приложении к докладу).

Были проанализированы три решения одного и того же линейного уравнения $5x + 8 = 3x - 16$.

- Решение 1: было признано верным. Модель не только подтвердила правильность, но и провела проверку подстановкой, продемонстрировав дополнительный метод верификации ответа.
- Решение 2: содержало ошибку на этапе переноса слагаемых. DeepSeek точно указал на три конкретные ошибки в одном шаге и четко сформулировал правило, которое было нарушено.
- Решение 3: снова было верным. Модель отметила, что повторное правильное решение свидетельствует об усвоении материала учеником, демонстрируя способность к педагогическому анализу.

Данный пример наглядно показывает, как нейросеть адаптирует обратную связь под конкретный результат работы ученика: дает похвалу за верное решение и детальный, тактичный разбор – при наличии ошибок.

4. Ограничения и потенциальные риски

- Зависимость от качества изображения: сильно засвеченная, нечеткая или кривая фотография может привести к ошибкам распознавания символов.
- Сложность распознавания неразборчивого почерка: уникальный или очень неаккуратный почерк остается вызовом для любого алгоритма OCR.
- Ограниченный контекст: модель проверяет конкретное решение, но не знает контекста урока. Она может не учесть, что задание было направлено на отработку конкретного метода, который ученик проигнорировал, найдя нестандартный, но верный путь.
- Риск пассивного списывания: существует риск, что ученик будет просто переписывать готовые ответы, не вникая в суть. Важно интегрировать ИИ как инструмент для проверки и обучения, а не для получения ответа.

Заключение

Нейросеть DeepSeek представляет собой мощный и эффективный инструмент для поддержки учебного процесса в области математики. Она способна обеспечить быструю, качественную и содержательную проверку рукописных работ, значительно разгружая педагога и предоставляя ученику ценную образовательную обратную связь.

Наиболее перспективной моделью применения видится гибридная модель, где рутинную проверку типовых заданий выполняет ИИ, а учитель фокусируется на творческих заданиях, индивидуальных консультациях и развитии у учеников критического мышления, не допуская их перехода в пассивную позицию. Таким образом, DeepSeek является не заменой учителя, а его высокотехнологичным ассистентом, способным вывести персонализированное обучение на новый уровень.

Источники:

1. Статья DeepSeek (языковая модель) [Сайт], [https://ru.ruwiki.ru/wiki/DeepSeek_\(языковая_модель\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/DeepSeek_(языковая_модель)).
2. Искусственный интеллект в образовании [Текст] / под ред. К.В. Воронцова. - М.: Изд. дом НИУ ВШЭ, 2021.

Приложение 1

1. [Приложение 1. Скриншоты работы DeepSeek.](#)

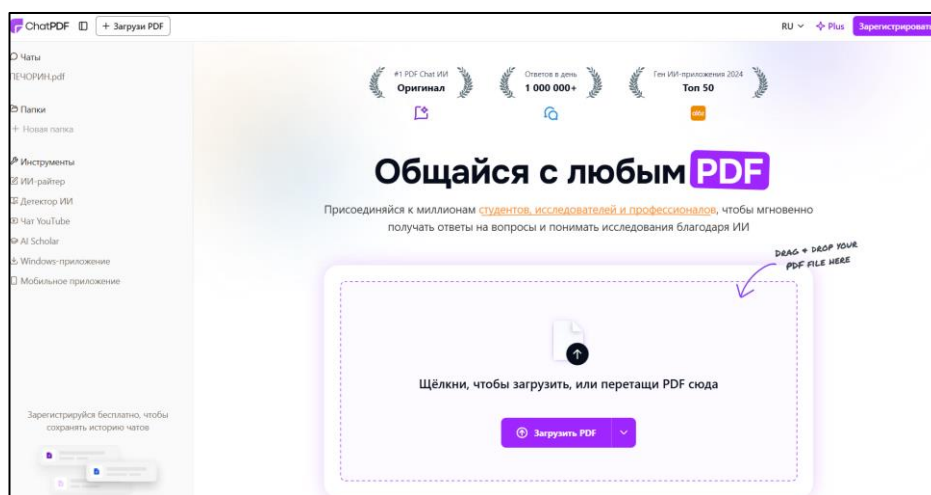
ВОЗМОЖНОСТИ ИИ В СОЗДАНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ

Завьялова Александра Владимировна, учитель русского языка и литературы МБОУ «Низовская СОШ», Калининградская область, Гурьевский район, п. Низовье, zavasandra@mail.ru

Аннотация. В статье знакомимся с возможностями ИИ в работе учителя литературы для подготовки практических заданий.

С каждым годом у учащихся снижается интерес к чтению, они не умеют работать с книгой, им трудно анализировать прочитанное произведение. В старших классах далеко не все учащиеся читают классические произведения в полном объёме. На уроках литературы я использую фрагменты произведений для анализа, а ИИ помогает быстро составить задания.

Представляю вашему вниманию онлайн-сервис <https://www.chatpdf.com/ru> для создания заданий. Необходимо скопировать нужный отрывок произведения, перевести в PDF-файл и загрузить его.



Сервис мгновенно делает его краткий пересказ и готов ответить на любые ваши вопросы по содержанию этого документа.

Бесплатно можно обработать до 2 файлов в день.

Например, вступление к роману «Герой нашего времени» М. Ю. Лермонтова. ИИ составил микротемы отрывка и вопросы. Можно сформулировать любые задания – и материал для урока готов.

Во всякой книге предисловие есть первая и вместе с тем последняя вещь; оно или служит объяснением цели сочинения, или оправданием и ответом на критики. Но обыкновенно читателям дела нет до нравственной цели и до журнальных нападок, и потому они не читают предисловий. А жаль, что это так, особенно у нас. Наша публика так еще молода и простодушна, что не понимает басни, если в конце ее находит нравоучения. Она не угадывает шуток, не чувствует иронии, она просто дурно воспитана. Она еще не знает, что в порядочном обществе и в порядочной книге явная брань не может иметь места; что современная образованность изобрела орудие более острое, почти невидимое и тем не менее смертельное, которое, под одеждою лести, наносит неотразимый и верный удар. Наша публика похожа на провинциала, который, подслушав разговор двух дипломатов, принадлежащих к враждебным дворам, остался бы уверен, что каждый из них обманывает свое правительство в пользу взаимной нежнейшей дружбы. Эта книга испытала на себе еще недавно несчастную доверчивость некоторых читателей и даже журналов к буквальному значению слов. Иные ужасно обиделись, и не шутя, что им ставят в пример такого безнравственного человека, как Герой Нашего Времени; другие же очень тонко замечали, что сочинитель нарисовал свой портрет и портреты своих знакомых... Старая и жалкая шутка! Но, видно, Русь так уж сотворена, что все в ней обновляется, кроме подобных нелепостей. Самая волшебная из волшебных сказок у нас едва ли избежит упрека в покушении на оскорбление личности Героя Нашего Времени, милостивые государи мои, точно, портрет, но не одного человека: это портрет, составленный из пороков всего нашего поколения, в полном их развитии. Вы мне опять скажете, что человек не может быть так дурен, а я вам скажу, что ежели вы верили возможности существования всех трагических и романтических злодеев, отчего же вы не веруете в действительность Печорина? Если вы любовались вымыслами гораздо более ужасными и уродливыми, отчего же этот характер, даже как вымысел, не находит у вас пощадки? Уж не оттого ли, что в нем больше правды, нежели бы вы того желали?.. Вы скажете, что нравственность от этого не выигрывает? Извините. Довольно людей кормили спастями; у них от этого испортился желудок: нужны горькие лекарства, едкие истины. Но не думайте, однако, после этого, чтоб автор этой книги имел когда-нибудь гордую мечту сделаться исправителем людских пороков. Боже его избави от такого невежества! Ему просто было весело рисовать современного человека, каким он его понимает, и к его и нашему несчастью, слишком часто встречал. Будет и того, что болезнь указана, а как ее излечить — это уж бог знает!

Привет, рад тебя видеть!

Перед нами вступление к книге, где автор рассказывает о героях и пороках своего времени, а также о том, как воспринимается его произведение современниками.

- Герой – это не один человек, а портрет целого поколения.
- Автор хочет показать правду, даже если она горькая.
- Книга скорее рисует реальность, чем пытается исправить людей.

Я прочитал весь текст, давай обсудим!

Подведи кратко, о чём эта вступительная часть?

Почему автор считает важным показывать именно недостатки своего поколения?

Как ты думаешь, почему некоторые читатели воспринимают героя как оскорбление личности?

📄 👍 💬 🔊 ⚙️

Во всякой книге предисловие есть первая и вместе с тем последняя вещь; оно или служит объяснением цели сочинения, или оправданием и ответом на критики. Но обыкновенно читателям дела нет до нравственной цели и до журнальных нападок, и потому они не читают предисловий. А жаль, что это так, особенно у нас. Наша публика так еще молода и простодушна, что не понимает басни, если в конце ее находит нравоучения. Она не угадывает шуток, не чувствует иронии, она просто дурно воспитана. Она еще не знает, что в порядочном обществе и в порядочной книге явная брань не может иметь места; что современная образованность изобрела орудие более острое, почти невидимое и тем не менее смертельное, которое, под одеждою лести, наносит неотразимый и верный удар. Наша публика похожа на провинциала, который, подслушав разговор двух дипломатов, принадлежащих к враждебным дворам, остался бы уверен, что каждый из них обманывает свое правительство в пользу взаимной нежнейшей дружбы. Эта книга испытала на себе еще недавно несчастную доверчивость некоторых читателей и даже журналов к буквальному значению слов. Иные ужасно обиделись, и не шутя, что им ставят в пример такого безнравственного человека, как Герой Нашего Времени; другие же очень тонко замечали, что сочинитель нарисовал свой портрет и портреты своих знакомых... Старая и жалкая шутка! Но, видно, Русь так уж сотворена, что все в ней обновляется, кроме подобных нелепостей. Самая волшебная из волшебных сказок у нас едва ли избежит упрека в покушении на оскорбление личности Героя Нашего Времени, милостивые государи мои, точно, портрет, но не одного человека: это портрет, составленный из пороков всего нашего поколения, в полном их развитии. Вы мне опять скажете, что человек не может быть так дурен, а я вам скажу, что ежели вы верили возможности существования всех трагических и романтических злодеев, отчего же вы не веруете в действительность Печорина? Если вы любовались вымыслами гораздо более ужасными и уродливыми, отчего же этот характер, даже как вымысел, не находит у вас пощадки? Уж не оттого ли, что в нем больше правды, нежели бы вы того желали?.. Вы скажете, что нравственность от этого не выигрывает? Извините. Довольно людей кормили спастями; у них от этого испортился желудок: нужны горькие лекарства, едкие истины. Но не думайте, однако, после этого, чтоб автор этой книги имел когда-нибудь гордую мечту сделаться исправителем людских пороков. Боже его избави от такого невежества! Ему просто было весело рисовать современного человека, каким он его понимает, и к его и нашему несчастью, слишком часто встречал. Будет и того, что болезнь указана, а как ее излечить — это уж бог знает!

Почему автор считает важным показывать именно недостатки своего поколения?

Как ты думаешь, почему некоторые читатели воспринимают героя как оскорбление личности?

составь 3 вопроса к тексту

Конечно, вот три вопроса к представленному тексту:

- Почему автор считает, что его изображение героя не является оскорблением личности, а скорее правдивым портретом всего поколения? 1
- Как автор объясняет реакцию читателей, которые воспринимают его портрет как личное нападение? 1
- В чем, по мнению автора, заключается особенность современной публикации и почему он считает предисловия важными для понимания книги? 1

составь слоган

Порочность и правда — взгляд современности в портретах героев и общества.

📄 👍 💬 🔊 ⚙️

Другой пример — монолог Печорина. Вот такая карточка получилась для домашнего задания.

1. Почему герой считает, что его любовь была исключительно эгоистичной и принесла ему только страдания?
2. Какие чувства и мысли испытывает герой, размышляя о своей жизни и предназначении?
3. Какое впечатление производит на героя его прошлое, и как оно влияет на его желание жить или умереть?

Можно задать и такой вопрос:

Согласен ли ты с критическим высказыванием ИИ по данному эпизоду?

Докажи свою точку зрения.

Данный текст ярко иллюстрирует внутреннюю пустоту и разочарование человека, потерявшего связь с высокими идеалами и страстями, что приводит к поляризации восприятия его личностью окружающих и собственных целей. Несмотря на попытки оправдать своё состояние, автор ясно проявляет трагедию утраченной духовной полноты и неспособность найти истинное предназначение.

Данный сервис значительно облегчает работу учителя, помогая придумывать креативные, нестандартные задания.

ТЕХНОЛОГИИ ИИ И ОНЛАЙН-СЕРВИСЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛИЗАЦИИ И СОХРАНЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ (В РАБОТЕ ШКОЛЬНОГО МУЗЕЯ)

Замятина Ксения Владиславовна, учитель истории, МОУ «Средняя общеобразовательная школа №76», Архангельская область, ГО «Котлас», ksewla@yandex.ru

Аннотация. Статья посвящена роли школьного музея как активного центра взаимодействия учащихся с историческими объектами в условиях цифровизации образования.

Историческое наследие представляет собой совокупность материальных и нематериальных ценностей, передаваемых из поколения в поколение. Оно включает материальные памятники, культурные традиции, обычаи и другие элементы, формирующие историческую идентичность общества.

Современными методами сохранения исторического наследия являются технологические инновации (3D-сканирование и моделирование позволяет создавать точные цифровые копии исторических объектов для их восстановления и создания виртуальных туров), цифровые архивы (обеспечение сохранности документов, фотографий и других материалов) и др.

Школьный музей выступает не просто хранилищем экспонатов, а становится живым центром, где происходит активное взаимодействие субъекта и исторического объекта. Музей помогает формировать у подрастающего поколения чувство ответственности за сохранение памяти о прошлом и уважение к культурному наследию своего народа.

К основным функциям школьного музея можно отнести:

- Хранилище исторической памяти;
- Сохранение документов, вещей, произведений искусства;
- Обеспечение преемственности поколений;

- Формирование у обучающихся гражданско-патриотических чувств;
- Развитие исследовательских навыков через работу с историческими источниками;
- Расширение кругозора обучающихся и др.

Цифровизация архивов позволяет не только сохранить историческое наследие, но и сделать его доступным для широкого круга пользователей, обеспечивая новые возможности для исследований и образования.

Способы сохранения исторического наследия, представленные в докладе:

1. Оживление фотографий из школьного архива
2. Озвучивание писем.

Необходимо отметить преимущества оцифровки музейных материалов: доступность информации, сохранность оригиналов, интерактивность взаимодействия.

1. Оживление фотографий из школьного архива с использованием нейросети «Алиса: ассистент».

Почему сейчас оживляют старые фотографии? Конечно, это - эмоциональная ценность и воскрешение воспоминаний. «Оживленные» фотографии позволяют почувствовать атмосферу прошлого, пережить эмоции.

Оживление фотографий – это не просто модный тренд, а важный шаг в сохранении человеческой памяти. Технология оживления позволяет не только сохранить статичные изображения, но и передать динамику момента, эмоции и атмосферу прошлого, делая воспоминания более живыми и доступными для будущих поколений.

Необходимо помнить, что «оживлённые» фотографии не являются реальными. Это видение нейросети, которая помогает нам лишь соприкоснуться с историей.

Для оживления фотографий при использовании приложения «Алиса» (ассистент – бесплатное приложение), необходимо придерживаться следующих правил (задавать правильный промпт):

1. Конкретизировать объект: укажите точно, кто или что должно двигаться.
2. Описание действия: используйте простые глаголы, описывайте одно-два действия за один раз.
3. Избегайте абстрактных формулировок и перегруженности деталями.
4. Не просите невозможных движений.

Помните: нейросеть работает лучше с четкими инструкциями, а не с общими формулировками.

В приложении ссылка на видео, сделанное для юбилея школы на основании архивных фотографий. (<https://disk.yandex.ru/d/s3LXi9uxhbf0Dw>)

2. Озвучивание писем.

Музей помогает формировать у подрастающего поколения чувство ответственности за сохранение памяти о прошлом и уважение к культурному наследию своего народа. Цифровизация архивов позволяет не только сохранить историческое наследие, но и сделать его доступным для широкого круга пользователей, обеспечивая новые возможности для исследований и образования.

В архиве почти каждой «старой» школы имеется достаточно большое количество фронтовых писем учеников. На данный момент они находятся в удовлетворительном состоянии, но для последующего сохранения их следует оцифровать, чтобы в дальнейшем осуществлять задачи по сохранению исторического наследия, актуализации исторических материалов, формирования бережного отношения к культурному наследию.

Устная речь (даже, если она создана с помощью нейросети) обладает уникальным потенциалом для передачи эмоций благодаря комплексному воздействию на слушателя, что делает её более эффективной в плане эмоционального воздействия по сравнению с письменным текстом.

Преимущества устной речи в эмоциональном восприятии проявляются в интонациях, мелодике речи, громкости и темпе, логическом ударении, которые усиливают эмоциональную нагрузку.

Проблемы, которые могут возникнуть (и возникают) – технические ограничения (выбор голоса в зависимости от оплаты в сервисе «Звукограм»), обучение учителей.

Для «оживления» писем (и других письменных источников) можно использовать сервис «Звукограм». Он предлагает достаточно большое озвучивание в разных диапазонах. Для начала нужно протестировать голос и определить, какой именно подходит для озвучивания Вашего документа.

Ссылка для просмотра <https://disk.yandex.ru/d/s3LXi9uxhbf0Dw>.

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ

Звягина Светлана Павловна, преподаватель математики, szvyagina@mail.ru,

Павлинова Екатерина Валерьевна, преподаватель математики,

Ekaterina5007@yandex.ru,

Государственное бюджетное профессиональное учреждение Архангельской области «Техникум судостроения и машиностроения», Архангельская область, г. Северодвинск

Аннотация. В настоящее время ИИ все шире проникает в различные сферы деятельности. Внедрение ИИ в учебный процесс представляет новые возможности для повышения качества и персонализации обучения, повышение заинтересованности обучающихся в изучении математики [2]. Нейросети помогают учителям готовить материалы, проверять знания учеников и делать уроки интереснее. Они не заменяют педагога, но освобождают время, которое можно потратить на работу с классом.

Преимущества применения ИИ:

+ экономит время: ИИ берет на себя рутинную работу: помогает составлять тесты, формировать планы уроков, анализировать успеваемость учеников и даже заполнять отчеты. Учитель может задать тему, а нейросеть предложит готовую структуру занятия с вопросами для обсуждения и примерами (например, темы практических заданий для студентов: провести расчёт энергопотребления на реальном объекте (например, в учебном корпусе); составить смету затрат на электроэнергию; предложить варианты оптимизации энергопотребления);

+ помогает готовить творческие уроки (например: «Математика в спорте». Темы уроков: анализ траекторий мяча в футболе и баскетболе; расчёт физических параметров спортсменов; статистика в спортивных соревнованиях);

+ повышает мотивацию: использование интерактивных технологий, игровых элементов и визуализации математических понятий с помощью ИИ делает уроки более увлекательными и стимулирует интерес учеников к математике;

+ упрощает обучение детей с особыми потребностями: адаптированные материалы для детей с дислексией, слуховыми или зрительными ограничениями, ИИ может преобразовать текст в аудио или предложить более понятные формулировки;

+ автоматизирует проверку и анализ ошибок: ИИ быстро выявляет ошибки в решениях, предоставляет мгновенную обратную связь и рекомендации, благодаря чему учителя могут концентрироваться на индивидуальной помощи;

+ адаптирует учебные материалы: обучающийся лучше понимает информацию через визуальные образы, алгоритм подберет инфографику, если ребенок увлекается музыкой, ИИ может объяснить сложные темы через примеры из этой сферы. Это особенно полезно в индивидуальных занятиях;

+ развивает функциональную грамотность: ИИ способствует формированию навыков применения математических знаний в реальных жизненных ситуациях, например, за счет создания практико-ориентированных задач и преобразования абстрактных задач в понятные текстовые).

Недостатки применения ИИ:

– необходимость подготовки учителей: для эффективного использования ИИ в образовании преподавателям требуется освоить новые технологии и понять принципы работы ИИ, что требует дополнительного времени и ресурсов [3];

– этические и правовые вопросы: важны вопросы конфиденциальности данных учащихся, прозрачности алгоритмов оценки и

обратной связи, а также сохранения баланса между автоматизацией и человеческим участием в обучении;

- ограниченность существующих платформ: хотя ИИ-платформы имеют большой потенциал, их количество и функциональность пока ограничены, что требует дальнейших исследований и совершенствования технологий;

- искажение фактов: нейросеть не находит нужную информацию и может «придумать» данные, которые не соответствуют реальности;

- зависимость от технологий: студенты часто используют ИИ не для обучения, а для списывания. (Учащиеся привыкают получать готовые ответы и не развивают критическое мышление);

- Сложность оценивания знаний: преподаватели сталкиваются с проблемой объективной оценки. Если ученик написал эссе с помощью ИИ, сложно понять, насколько он освоил материал. Требуется новый подход к проверке знаний, например, больше устных заданий или творческих проектов;

Рассмотрим некоторые программы, которые могут быть полезными для студентов и для учителей на уроках математики и для самостоятельных занятий.

- Photomath – это приложение, основанное на искусственном интеллекте, которое предлагает инновационный подход к решению математических задач. Оно удобно в использовании и не требует введения задач на алгоритмическом языке. Достаточно сфотографировать задачу, и приложение автоматически распознает условие. В случае ошибки распознавания доступен режим редактирования. Приложение дает пошаговые решения, что полезно для учащихся, их родителей и учителей.

- MathGPT – нейросеть, предназначенная для решения различных математических задач, поддерживает текстовые запросы и загрузку

изображений формул. Полезна как студентам, так и специалистам в точных науках, способствует генерации новых задач и формул для самообучения. [2].

- GigaChat и YaGPT – российские текстовые нейросети, которые помогают находить информацию, объяснять сложные темы и формулировать ответы на вопросы. Эти инструменты позволяют быстро разобраться в новой теме, уточнить детали или подготовиться к контрольной.

- DeepSeek – китайская текстовая нейросеть. Работает аналогично ChatGPT и помогает обрабатывать большие объемы текста. Она подходит для анализа учебных материалов, перевода терминов и поиска аргументов для сочинений. Когда студент пишет исследовательскую работу, он может попросить нейросеть кратко пересказать несколько статей. DeepSeek сделает это быстро и сохранит основные идеи.

- Шедеврум и Midjourney — генераторы изображений. Создают иллюстрации и схемы, которые делают обучение нагляднее.

- Perplexity AI – это поисковая система на основе искусственного интеллекта, которая находит информацию и сразу показывает источники.

Для более удачного общения с нейросетью, необходимо задавать максимально точный запрос. Чем подробнее вопрос, тем лучше ответ. Нейросети понимают естественный язык, но чем конкретнее будет задан вопрос, тем точнее будет получен ответ. Искусственный интеллект можно обучать в диалоге. Если ответ не устраивает, можно уточнить запрос или задать дополнительные вопросы. Нейросети способны подстраиваться под стиль общения и уточнять детали.

ИИ — полезный инструмент, который помогает учителям экономить время, адаптировать учебный процесс и создавать более интересные занятия, но его нельзя использовать бездумно: важно проверять информацию, учить учеников критически оценивать ответы и искать баланс между технологиями и живым обучением.

Искусственный интеллект не заменяет учителя, но помогает ему лучше объяснять сложные темы, быстро готовить материалы и создавать увлекательные уроки. Он освобождает педагога от рутины, дает больше времени на общение с учениками и делает процесс обучения гибким и персонализированным.

Искусственный интеллект пока не обладает такими способностями, как человек. Он не способен понимать эмоции, чувства и потребности учеников, не может вовлечь их в учебный процесс так, как это делает учитель. [1].

Источники:

1. Кувалдина Е.А. Возможность замены преподавателя искусственным интеллектом // Journalofeconomyandbusiness. 2021. 4-1(74). С. 203-206.
2. Петербургская школа: инновации. Сборник. Санкт-Петербург, SMG Print, 2016. 81 с
3. [Применение искусственного интеллекта на уроках математики](#) (дата обращения: 18.10.2025).

ИНТЕГРАЦИЯ ИИ В ДИСЦИПЛИНУ «ИНЖЕНЕРНАЯ ГРАФИКА»

Ильина Яна Владимировна, преподаватель, ГАПОУ АО «Коряжемский индустриальный техникум» г. Коряжма, Архангельская область, г. Коряжма, yanal28yanayana@yandex.ru

Аннотация. Инженерная графика – это фундаментальная дисциплина, обучающая студентов создавать и интерпретировать технические чертежи, необходимые для проектирования машин, зданий и других конструкций. Традиционные методы преподавания включают ручное черчение, работу с программным обеспечением типа AutoCAD и изучение стандартов ГОСТ или ISO. Однако с развитием технологий искусственного интеллекта (ИИ) образовательная практика в этой области претерпевает значительные изменения. ИИ может автоматизировать рутинные задачи, персонализировать обучение и предоставлять интерактивные инструменты, делая процесс более эффективным и увлекательным.

В докладе рассматриваются ключевые аспекты применения ИИ в инженерной графике: от генеративных моделей для создания чертежей до систем оценки и виртуальных помощников. Цель - показать, как ИИ трансформирует образование, повышая качество подготовки будущих инженеров.

Преимущества ИИ в обучении инженерной графике

ИИ предлагает несколько преимуществ, которые особенно актуальны для дисциплины, требующей точности и визуального мышления.

- **Персонализация обучения:** ИИ-системы, такие как адаптивные платформы (например, на базе машинного обучения), анализируют прогресс студента и подстраивают материал под его уровень. Например, если студент допускает ошибки в проекциях, система автоматически предлагает дополнительные упражнения по этому разделу, ускоряя освоение.
- **Автоматизация оценки и обратной связи:** Традиционная проверка чертежей занимает много времени. ИИ-инструменты,

интегрированные в CAD-программы, могут автоматически оценивать точность линий, размеры и соответствие стандартам, предоставляя мгновенную обратную связь. Это позволяет преподавателям сосредоточиться на творческих аспектах.

- **Визуализация и симуляция:** Генеративный ИИ (например, модели на основе нейронных сетей) помогает создавать 3D-модели из эскизов или текстовых описаний. Студенты могут использовать инструменты вроде Midjourney или специализированные ИИ-расширения для AutoCAD, чтобы экспериментировать с дизайном, избегая ошибок на ранних этапах.

- **Интерактивные инструменты:** Виртуальные помощники на базе ИИ, такие как чат-боты или VR-приложения с ИИ, позволяют студентам «общаться» с моделями. Например, в VR-симуляторах ИИ может корректировать чертежи в реальном времени, обучая пространственному мышлению.

Примеры применения ИИ в практике

В образовательных учреждениях ИИ уже интегрируется в курсы инженерной графики. В университетах США и Европы используются платформы, где ИИ анализирует сканы ручных чертежей и преобразует их в цифровые модели. В России подобные инструменты тестируются в вузах, таких как МГУ или СПбГУ, для обучения студентов машиностроительных специальностей.

Конкретные примеры:

- **Генеративные модели:** Инструменты вроде Autodesk Generative Design используют ИИ для оптимизации чертежей, предлагая варианты, которые минимизируют материал при сохранении прочности.

- **Образовательные платформы:** Coursera и edX предлагают курсы с ИИ-элементами, где студенты практикуют графику в интерактивных средах.

- **Проекты в России:** В рамках программы Цифровая экономика разрабатываются ИИ-системы для школьного образования, адаптированные к инженерной графике, включая мобильные приложения для быстрого создания чертежей.

Вызовы и рекомендации

Несмотря на преимущества, внедрение ИИ сталкивается с вызовами:

- **Этические вопросы:** ИИ может генерировать чертежи, но это рискует снизить творческие навыки студентов. Необходимо балансировать автоматизацию с ручным трудом.

- **Доступность и подготовка:** не все учреждения имеют ресурсы для внедрения ИИ. Требуется обучение преподавателей, чтобы они могли эффективно использовать технологии.

- **Технические ограничения:** ИИ не всегда точно интерпретирует сложные инженерные требования, что может привести к ошибкам.

Рекомендации включают поэтапное внедрение: начать с пилотных проектов, комбинировать ИИ с традиционными методами и проводить регулярные аудиты качества образования.

Заключение

Технологии ИИ открывают новые горизонты для преподавания инженерной графики, делая обучение более персонализированным, эффективным и инновационным. Они позволяют студентам быстрее осваивать сложные концепции и применять их в реальных проектах. Однако успех зависит от сбалансированного подхода, учитывающего как технологические, так и педагогические аспекты. В будущем ИИ может стать неотъемлемой частью инженерного образования, способствуя подготовке специалистов, готовых к вызовам цифровой эпохи.

Источники:

1. Autodesk. (2023). Generative Design in Autodesk Fusion 360. Официальный сайт Autodesk. Доступно по: <https://www.autodesk.com/products/fusion-360/generative-design>.

2. Ivanov, A. S., & Petrov, V. K. (2022). Искусственный интеллект в инженерном образовании. Журнал инженерного образования, 15(3), 45–58.
3. Johnson, L., et al. (2021). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. MIT Press.
4. Министерство просвещения РФ. (2023). Программа "Цифровая экономика" в образовании. Официальный сайт. Доступно по: <https://www.edu.gov.ru/>.
5. Siemens Digital Industries Software. (2022). AI in CAD: Transforming Engineering Design. White paper. Доступно по: <https://www.siemens.com/>
6. UNESCO. (2021). Artificial Intelligence in Education: Commissioned Paper. UNESCO Publishing.

ВОЗМОЖНОСТИ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ УРОКОВ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Криницын Матвей Олегович, учитель физической культуры, МОУ «СОШ 7», Архангельская область, г. Новодвинск, marvel.zhuravel@mail.ru

Аннотация. В докладе пойдет речь об использовании доступных (бесплатных) нейронных сетей для создания конспектов к урокам физической культуры, составления комплексов упражнений и подвижных игр для школьников, так как применение нейронных сетей в современных реалиях значительно повышают эффективность уроков физкультуры, делают процесс обучения более увлекательным и продуктивным, а также упрощают работу учителя.

С помощью нейросетей учитель с легкостью может осуществлять:

- Поиск и подбор материалов для урока.
- Разработку заданий и тестов, в том числе к текстам и аудио.
- Создание скрипта аудио и видео.
- Создание красочных презентаций.

Адаптировать и изменить текстовые материалы учебника, а также создать текст по запросу.

Представлю **список бесплатных нейросетей**, которые может использовать преподаватель в своей деятельности:

- YandexGPT
- Perplexity
- ChatPDF
- Kandinsky
- GigaChat

Плюсы использования нейросетей для подготовки уроков физической культуры:

Эффективность планирования.

Нейросети способны анализировать большие объемы данных и предлагать оптимальные варианты упражнений, учитывая возраст учеников, уровень физической подготовки и цели занятия. Это позволяет создать индивидуальный подход к каждому ученику, что повышает эффективность уроков.

Экономия времени.

Автоматизация процесса планирования значительно сокращает время, затрачиваемое учителем на подготовку материалов.

Индивидуальные программы тренировок.

Нейросети позволяют создавать индивидуальные планы тренировок, учитывая физические особенности каждого ученика. Анализируя данные о здоровье, уровне подготовки и предпочтениях учащихся, система формирует оптимальные комплексы упражнений, направленные на развитие определенных групп мышц или улучшение общей физической формы. Создавать индивидуальные программы занятий спортом для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Несколько генераторов физических упражнений:

Musely.ai. Инструмент на основе искусственного интеллекта создаёт индивидуальные программы тренировок с учётом целей пользователя, расписания и доступного оборудования. Есть варианты программ для разных целей и уровней физической подготовки. musely.ai

Onethread. Генератор создаёт планы тренировок с учётом целей пользователя, уровня физической подготовки и доступного оборудования. Есть возможность отслеживать прогресс. onethreadapp.com

Croppio. Приложение предлагает множество упражнений, сгруппированных по конкретным частям тела. Можно настраивать тренировки в зависимости от целей – набор мышечной массы, потеря жира или повышение выносливости. Есть функция отслеживания прогресса croppio.com.

AiGPTbot. Онлайн-нейросеть создаёт персональную программу тренировок по одному запросу. Учитывает цель, уровень подготовки, доступное оборудование, формирует структуру занятий с чётким делением по дням. Даёт советы по отдыху, питанию и кардио-нагрузке.

Мониторинг состояния здоровья

Использование нейросетей помогает контролировать состояние здоровья учеников во время интенсивных физических нагрузок. Система способна своевременно реагировать на изменения сердечного ритма, уровня кислорода в крови и других важных показателей, предупреждая возможные риски переутомления или травмирования.

Создание сценариев подвижных игр с использованием нейросетей.

Подвижные игры являются важной частью уроков физкультуры, способствуя развитию координации движений, скорости реакции и коммуникативных навыков. Алгоритмы машинного обучения способны предложить оригинальные идеи для организации спортивных мероприятий. Они учитывают возрастные особенности детей, уровень их физической подготовленности и даже погодные условия, формируя сценарии, адаптированные под конкретные группы учеников.

Возможности:

- Разработки уникальных эстафет и конкурсов.
- Оптимизация существующих игр.

Также с помощью нейросетей можно создавать яркий и современный материал для оформления (например, мест, где хранится спортивный материал, правила спортивных игр в картинках, историю спорта и т.д.)

Таким образом, использование нейросетей в подготовке уроков по физкультуре помогает повысить качество образования, сделать уроки более интересными и эффективными для всех участников образовательных отношений, повысить компетенции учителя и сократить время на подготовку.

*Картинки, созданные нейросетью (для хранения спортивного инвентаря)



**Подвижные игры с мячом для младших школьников*

Подвижные игры с мячом:

Передача мяча:

Цель: развитие координации и точности броска.

Правила: ученики стоят в кругу и передают мяч друг другу разными способами (над головой, снизу, сбоку).

Попади в цель:

Цель: улучшение меткости и концентрации внимания.

Правила: на стене рисуется мишень, ученики бросают мячи, пытаясь попасть в центр мишени.



Источники:

1. Генератор физических упражнений — <https://musely.ai/tools/story-generator> (дата обращения 12.10.25).

2. Нейросетевые технологии в образовании: возможности и применение : методическое пособие / Д.А.Иваненко-:Москва: Дитрект-Медиа,2025 г.

3. Нейросеть — <https://giga.chat> (дата обращения 12.10.25).

СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОСЕТИ ГАММА

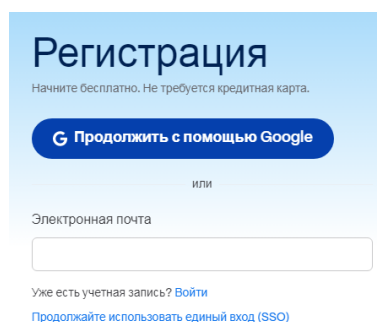
Кузнецова Татьяна Андреевна, методист, государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Архангельский областной институт открытого образования», Архангельская область, г. Архангельск. kta@onedu.ru

Аннотация. Создавать презентации стало намного легче благодаря технологиям искусственного интеллекта. Теперь, вместо трудоемкого написания текстов, подбора шрифтов и поиска изображений, достаточно сформулировать запрос, и ИИ за считанные минуты сгенерирует готовую, стильную и логически выстроенную презентацию с подходящими иллюстрациями. В статье рассматривается практическое применение ИИ-инструментов на примере платформы Gamma.

Gamma.app — нейросеть для создания презентаций, веб-сайтов, текстовых документов разного формата: постов в соцсетях или резюме.

Gamma полностью поддерживает русский язык, что обеспечивает высокое качество генерируемого контента. Готовый результат можно сохранить в формате pptx, PDF, а также можно поделиться ссылкой.

Для начала работы необходимо авторизоваться на сайте <https://gamma.app/ru>. Можно зарегистрироваться через учётную запись Google или через почту. После авторизации вас автоматически перенаправят в личный кабинет, где хранятся файлы, с которыми вы работали в «Гамме», и где можно создать новый документ.



Возможности бесплатного использования Gamma ограничены. После регистрации каждый пользователь получает 400 кредитов — этого вполне

достаточно, чтобы познакомиться с возможностями сервиса. Однако на слайдах будет значок «Сделано с Gamma». Создание одной презентации обойдётся в 40 кредитов. Дополнительные функции, такие как генерация текста, редактирование готового слайда или подсказки от ИИ, будут стоить от 2 до 10 кредитов. В бесплатной версии можно создать до 10 слайдов.

Получить дополнительные кредиты можно, пригласив другого пользователя (или себя под другой учётной записью) в свое рабочее пространство по ссылке. За каждого нового участника дадут 200 кредитов, приглашенному их тоже начислят.

Чтобы создать новую презентацию нажмите

+ Создать новый AI

Гамма предложит 3 варианта:

1. Вставить текст. Вы сможете создать презентацию на основе заметок или конспекта.
2. Сгенерировать. Кратко опишите тему и ИИ с нуля всего за несколько секунд, соберёт наполнение презентации: заголовки, содержание слайдов, оформление.
3. Импортировать файл. Загрузите текстовый файл, который Gamma проанализирует и автоматически разобьёт на слайды с логичной структурой.



В настройках выберите стиль страницы – традиционный 16 на 9

В текстовое окошко введите, о чём будет идти речь в презентации.

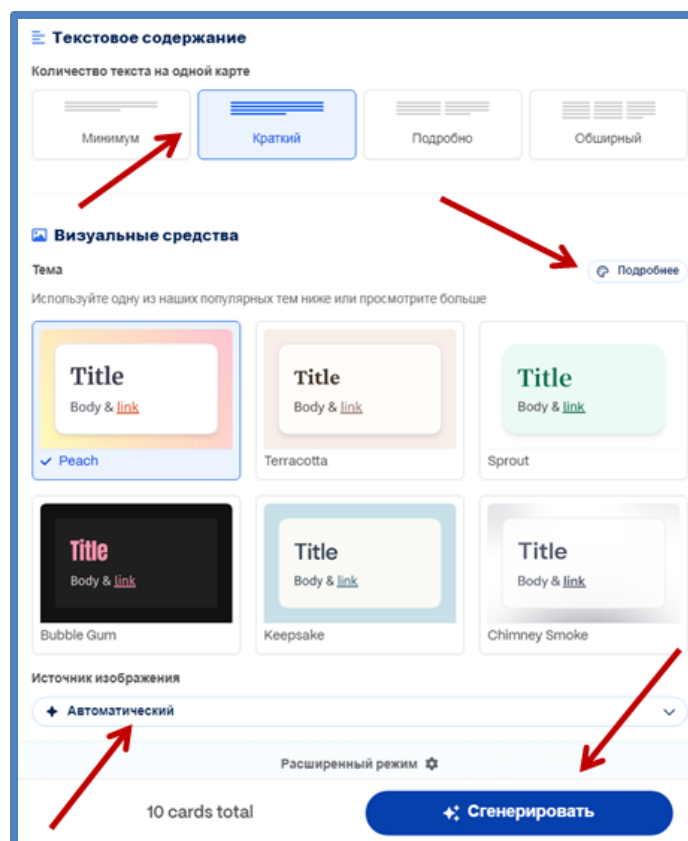
Обязательно укажите тему презентации, ключевые тезисы, которые нужно раскрыть, целевую аудиторию, структуру слайдов, стиль подачи (вдохновляющий / профессиональный / юмористический / мотивирующий).

Также укажите дополнительные пожелания:

- Используйте иконки, схемы и графики там, где уместно;
- Добавьте 1–2 цитаты экспертов;
- Минимум текста на слайде — только ключевые тезисы;
- Избегайте: сложных терминов без пояснений, слишком насыщенных слайдов.

Gamma хороша тем, что тщательно анализирует заданную тему и исходный текст. Благодаря этому нейросеть составляет логичную структуру презентации и адекватное текстовое наполнение. Однако, сгенерированные слайды и текст обязательно нужно проверять.

Gamma предлагает выбор текстового содержания, темы и источника изображения.

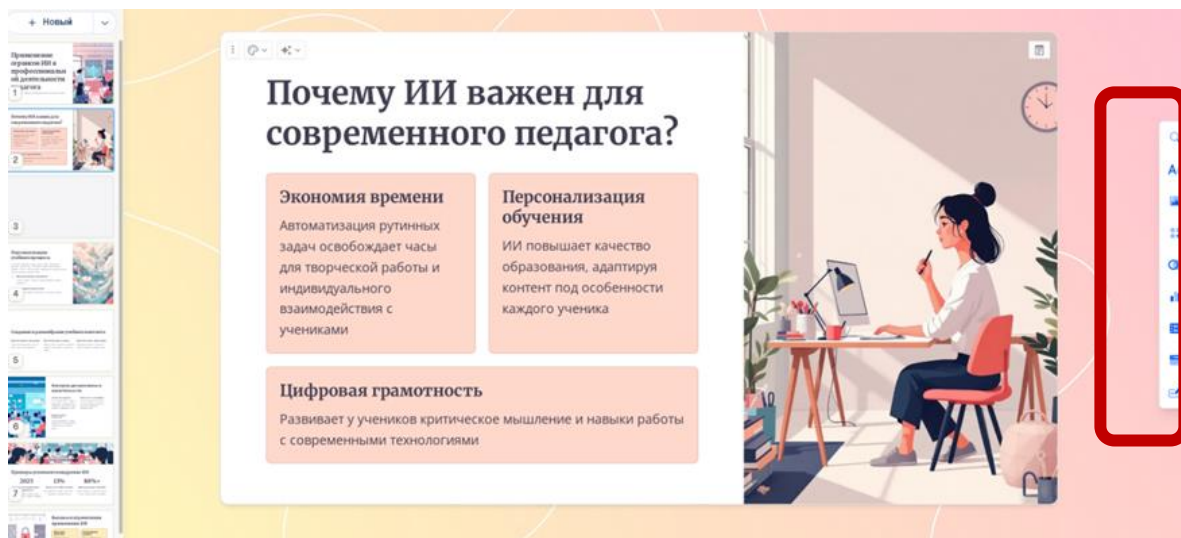


После того как нажмете «Сгенерировать» Gamma автоматически разобьет информацию на смысловые блоки и сформирует из них слайды.

Нейросеть сама оформит слайды, сохраняя единый стиль, создаст подходящие по теме картинки.

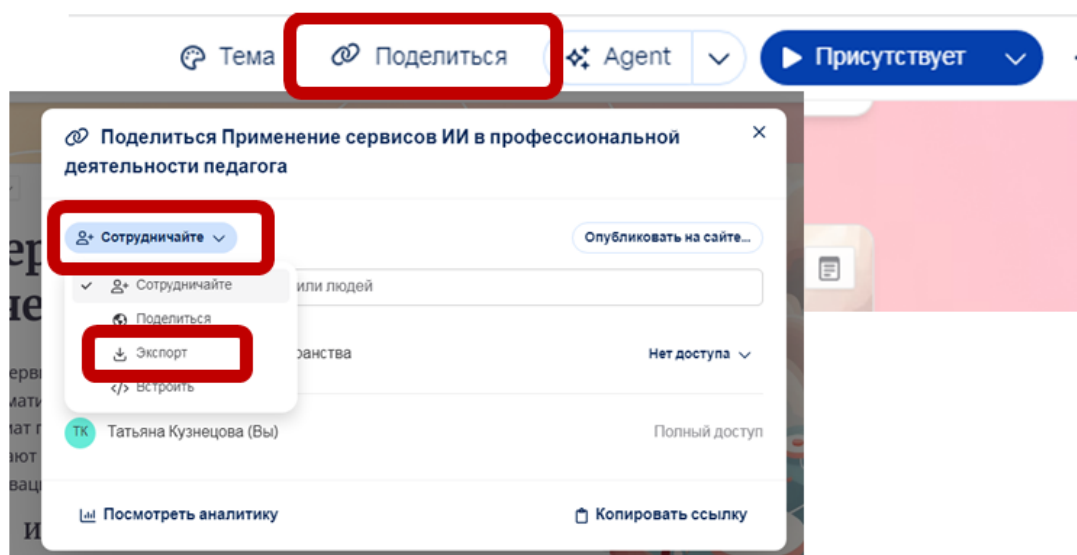
После генерации можно редактировать тему, текст, шрифт, добавлять изображения, таблицы, иконки, кнопки, диаграммы, ссылки, видео.

В Gamma можно настроить совместный доступ к файлу, чтобы несколько человек могли над ним работать в режиме реального времени.



Экспорт в «Гамме»

После того как вы создали и оформили презентацию в Gamma, вы можете поделиться ею онлайн или скачать как статичный файл. Нажмите «Сотрудничайте» – «Экспорт», выберите формат для сохранения (Power Point или PDF).



В результате вы получите презентацию профессионального качества, которая готова к использованию. Gamma – ваш партнер в дизайне презентаций с использованием технологий искусственного интеллекта.

РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ БИОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ

Кухтина Анна Ивановна, учитель биологии, муниципальное казённое образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №4, Архангельская область, г. Мирный, kuhtinal980@mail.ru

Аннотация. В статье рассматриваются возможности использования цифровых ресурсов в организации исследовательской деятельности школьников по биологии. Проанализирована эффективность их применения и представления исследовательских проектов с помощью цифровых ресурсов.

По мнению А.С. Обухова исследовательская деятельность – это творческий процесс совместной деятельности двух субъектов (двух личностей) по поиску решения неизвестного, в ходе которого осуществляется трансляция между ними культурных ценностей, результатом которой является формирование мировоззрения.

Современная образовательная среда открывает новые перспективы для организации учебно-исследовательской деятельности школьников, особенно в области биологии. Среди наиболее востребованных цифровых ресурсов для исследовательской деятельности школьников можно выделить:

1. Онлайн-базы данных и репозитории биологической информации: NCBI (National Center for Biotechnology Information), GenBank, Protein Data Bank (PDB), Encyclopedia of Life (EOL). Эти ресурсы предоставляют доступ к огромному объему информации о генах, белках, организмах и экологических системах.

2. Виртуальные лаборатории и симуляторы: PhET Interactive Simulations, Labster, Crocodile Biology. Виртуальные лаборатории позволяют проводить эксперименты, которые невозможны или опасны в условиях школьной лаборатории.

3. Геоинформационные системы (ГИС): ArcGIS, QGIS. ГИС предоставляют инструменты для картографирования, анализа

пространственных данных и визуализации информации об окружающей среде.

4. Приложения для мобильных устройств: iNaturalist, PlantNet, BirdNET. Эти приложения позволяют школьникам идентифицировать растения, животных и грибы, собирать данные о биоразнообразии и делиться своими наблюдениями с научным сообществом.

5. Инструменты для визуализации данных и создания интерактивных моделей: Google Charts, BioRender. Эти инструменты позволяют школьникам создавать наглядные графики, диаграммы и модели, иллюстрирующие результаты их исследований.

Цифровые ресурсы дают огромные возможности для исследовательской деятельности: помощь в выборе и формулировке тем, постановке цели исследования, выдвижение гипотез, проведение исследований, обработка и представление результатов. Данные возможности представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Возможности цифровых ресурсов для исследовательской деятельности школьников по биологии

Цифровой ресурс	Возможности для исследовательской деятельности школьников по биологии (помощь в формулировке тем, целей, гипотез, результатов)
1.Российская электронная школа (resh.edu.ru)	Учебные материалы и виртуальные лаборатории могут натолкнуть на интересные темы для исследования. Предлагаемые эксперименты и задачи помогают осознать цель исследования и выдвинуть гипотезы. Представленные данные и модели позволяют интерпретировать результаты и делать выводы.
2.Биология для школьников	Новости и статьи сайта помогут определиться с выбором темы исследования. Здесь есть

(bio.1sept.ru)	<p>возможность задать вопрос эксперту для уточнения темы и цели исследования. С помощью сайта возможно изучение различных точек зрения на проблему, что помогает сформулировать гипотезы. Примеры исследований других школьников могут вдохновить на создание интересного проекта.</p>
3.Экологический портал EcoPortal.ru	<p>На сайте представлена информация о состоянии окружающей среды, что поможет выявить темы для исследования. Анализ экологических данных позволяет сформулировать цели по изучению влияния факторов на окружающую среду. Изучение причин и последствий экологических проблем помогает выдвинуть гипотезы о путях их решения. Анализ данных мониторинга позволяет оценить результаты реализованных проектов.</p>
4.Биомолекула (biomolecula.ru)	<p>Сайт содержит новости и статьи об актуальных проблемах биологии и биотехнологии, а также информацию о последних научных открытиях и исследованиях. Может подсказать перспективные направления для исследований и помочь в формулировании гипотез. Помогает понять значимость и контекст полученных результатов.</p>
5.Геоинформационная платформа QGIS (qgis.org/ru/site/)	<p>Сайт позволяет визуализировать и анализировать данные о распространении видов, экологических факторах. Визуализация данных на карте позволяет выдвинуть гипотезы о взаимосвязи между различными факторами. Его можно использовать для представления результатов исследований и мониторинга изменений в окружающей среде.</p>

6.Онлайн-калькуляторы статистических данных(https://medstatistic.ru/calculators.html , https://stanly.statpsy.ru/)	Сайты дают возможность проведения статистического анализа данных без специальных навыков программирования. Можно использовать статистические тесты для проверки гипотез, их подтверждения или опровержения. Данные могут дать объективную оценку результатов исследования.
7.Онлайн-сервисы для построения графиков (например, Plotly, Desmos)	Сайты позволяют визуализировать полученные в ходе исследования статистические данные: создать наглядные графики и диаграммы. Визуальное представление данных помогает выявить закономерности и тенденции. Графики могут служить доказательством гипотезы. Визуализация данных исследования является эффективным способом представления результатов исследования.
8. Универсальные библиографические менеджеры (Mendeley, EndNote, Zotero)	Сайты управления библиографией: сбор, организация и цитирование источников. Помогают выявить ключевые работы по теме исследования. Ссылки на источники подтверждают обоснованность гипотезы. Оформление результатов: автоматическое создание библиографии.
9. Библиотека электронных ресурсов МГУ (елибрани.ру)	Доступ к широкому спектру научных статей, диссертаций и монографий по биологии. Обзор литературы позволяет оценить актуальность темы исследования. Изучение результатов других исследований помогает сформулировать собственные гипотезы. Сопоставление полученных результатов с данными из опубликованных работ.

10. Социальная сеть для ученых ResearchGate (researchgate.net)	Общение с учеными, обсуждение результатов исследований. Возможность найти экспертов в интересующей области биологии. Помощь и обсуждение идей с другими учеными. Возможность получить обратную связь по результатам исследования.
11. Онлайн-симуляторы (например, для генетики, эволюции - Biogenesis, Human Constructor VR)	Проведение экспериментов в виртуальной среде. Визуализация сложных процессов: наглядное представление биологических процессов. Изучение влияния различных факторов на результат. Тестирование моделей: проверка адекватности моделей.
12. Инструменты для анализа филогенетических сетей (BEAST, Dendroscope, FigTree, Network)	Построение филогенетических деревьев. Выявление родственных связей: определение степени родства между организмами. Подтверждение или опровержение гипотез об эволюционных связях. Наглядное представление эволюционных связей.
13. Интерактивные определители растений и животных (например, Plantator)	Определение видов растений и животных, встречающихся в месте исследования. Изучение характеристик видов поможет привести к вопросам об их экологии и эволюции. Наблюдения за видами могут привести к постановке гипотез об их взаимодействии с окружающей средой. Оценка биоразнообразия: определение видового состава территории.
14. Онлайн платформы для совместной работы	Коллективное обсуждение идей, целей и гипотез. Совместный сбор и анализ данных. Разделение задач между членами команды. Написание отчетов и

над научными проектами (например, Google Docs, Microsoft Teams)	презентаций. Организация конференций по результатам исследований.
15. Онлайн-сервисы для создания презентаций (например, Prezi, Canva)	Наглядное представление результатов исследования. Визуализация сложных концепций и данных. Создание интересных и запоминающихся презентаций. Четкое формулирование целей, гипотез и результатов.

Цифровые ресурсы возможно интегрировать на каждом этапе исследовательской деятельности: от выбора темы до представления результатов, обеспечивая доступ к информации, инструментам анализа и возможностям для сотрудничества.

Источники:

1. Арбузова, Е. Н. Теория и методика обучения биологии : Учебник и практикум в 2-х частях / Е. Н. Арбузова. – 2-е издание, исправленное и дополненное. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью "Издательство ЮРАЙТ", 2018. – 319 с. – (Университеты России ; Часть 2).

2. Миронов, А.В. Исследовательская деятельность – основа развития творческой личности // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2009 – №1. – С. 383–386

3. Суматохин, С. В. Биологическое образование в школе цифрового века / С. В. Суматохин // Биология в школе. – 2020. – № 6. – С. 13-22.

4. Суматохин С.В. Учебно-исследовательская деятельность по биологии в соответствии с ФГОС: с чего начинать, что делать, каких результатов достичь // Биология в школе. 2014. № 4. С. 23-29.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ НЕЙРОСЕТИ DEEPSEEK ПРИ ПОДГОТОВКЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА К УРОКАМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Малютина Ирина Владимировна, учитель иностранного языка, МБОУ СШ №7, Архангельская область, Няндомский район, г. Няндомы, irinamal-77@mail.ru

Аннотация. Современные технологии активно проникают в сферу образования, открывая новые возможности для обучения. Одним из ярких примеров таких технологий является применение искусственного интеллекта для улучшения образовательного процесса, поэтому использование нейросетей в образовании становится все более актуальным. Примером такой нейросети является DeepSeek, которая может значительно облегчить процесс подготовки учебных материалов для уроков английского языка. Этот доклад рассматривает внедрение инструмента DeepSeek в учебный процесс и исследует его потенциал в поддержке педагогической деятельности.

DeepSeek – это мощная платформа на основе технологий машинного обучения и нейросети, разработанная для обработки и анализа больших объемов текстовой информации. Благодаря своей высокой скорости обработки данных и способности к изменению стиля изложения, DeepSeek становится ценным инструментом для педагогов.

В отличие от многих других нейросетей, DeepSeek доступен в нашей стране, не будут нужны сторонние сервисы для входа, нейросеть работает онлайн или в виде скачанного приложения полностью бесплатно и на русском языке. Чтобы начать ей пользоваться, достаточно зайти на сайт <https://chat.deepseek.com> или скачать одноименное приложение и зарегистрироваться. Регистрация достаточно быстрая, попросят указать адрес электронной почты, телефон и придумать пароль. При использовании одного и того же профиля и в приложении телефона, и на сайте компьютера, вы будете видеть все уже созданные диалоги со всей информацией в них.

Основные функции DeepSeek:

- **Поиск информации:** быстрый доступ к образовательным материалам по заданным темам.
- **Анализ данных:** возможность обрабатывать и сравнивать большое количество источников.
- **Создание контента:** генерация уникальных учебных материалов на основе введенных запросов.

Применение DeepSeek на практике:

1. Планирование уроков и создание структуры

Один из самых трудоемких процессов – это проектирование урока. DeepSeek отлично справляется с ролью интеллектуального ассистента на этом этапе.

Можно задать запрос, например, такой: Сформулируй развивающие, воспитательные и образовательные цели для урока в 8 классе по теме "British Holidays: Traditions and Celebrations", урок должен длиться 45 минут. Нейросеть не только предоставит четко сформулированные цели, но и предложит логическую последовательность этапов урока.

Нейросеть помогает сделать урок динамичным. Запрос «Предложи 3 креативного варианта для начала урока по теме "Traveling" для 5 класса» может дать такие идеи, как игра «Угадай страну по звукам», мини-викторина с забавными фактами о разных культурах или мозговой штурм «Что бы ты взял в кругосветное путешествие?».

2. Создание и адаптация учебных материалов

Это, пожалуй, самая сильная сторона DeepSeek. Нейросеть работает как фабрика по производству контента. Можно задать нейросети тему, ключевые слова, возраст, класс и/или уровень владения языком, определенный раздел, УМК, а затем получить готовые учебные упражнения, задания. Одни и те же задания нейросеть может адаптировать под разный уровень владения языком, упростив или усложнив их.

Например, *тексты для чтения и аудирования:*

Вместо долгого поиска в сети Интернет, я могу попросить: «Напиши текст для чтения уровня A2+ о жизни подростка в Лондоне. Используй 10 слов из списка: landmark, commute, diverse, etc. Текст должен быть объемом 200 слов». Нейросеть создаст аутентичный и соответствующий уровню учеников текст. Кроме того, она может преобразовать этот текст в скрипт для аудирования.

Упражнения и задания:

- «Создай 5 вопросов на понимание прочитанного к тексту о Лондоне» (вопросы на множественный выбор, True/False, открытые вопросы).
- «Придумай упражнение "заполни пропуски" на отработку времен Present Simple и Present Continuous для 6 класса».
- «Составь диалог в магазине одежды между покупателем и продавцом, используя не менее 5 фраз вежливости».

Эти и многие другие виды упражнений DeepSeek генерирует за секунды.

Адаптация материалов:

Если текст сложный, но я хочу использовать его в слабом классе, я просто прошу: «Упрости этот текст до уровня A1, сохранив основную идею». Нейросеть справляется с этим безупречно.

Разработка тестов

DeepSeek предоставляет возможность автоматического создания тестов для проверки знаний. Учителя могут задавать УМК, раздел, тему, количество вариантов и количество заданий, количество вопросов, предложений, словосочетаний слов в них, уровень сложности, тип заданий и вопросов, а нейросеть сгенерирует соответствующие задания и их решения.

3. Автоматизированная проверка результатов

Нейросеть может автоматически оценивать письменные задания обучающихся на основе грамматики, лексики, стиля и давать обратную связь,

анализируя над каким аспектом /темой еще надо поработать. Для этого нужно загрузить в чат выполненные задания и критерии оценки в электронном варианте. Хотя мы, учителя, хорошо знаем правила, иногда требуется свежий взгляд или альтернативное объяснение. Такой запрос, как, например: «Объясни разницу между Present Perfect и Past Simple так, как будто ты объясняешь ребенку. Приведи яркие примеры-ассоциации» помогает мне найти новые слова и метафоры для донесения сложного материала.

При использовании любой нейросети и создании любого образовательного контента с ее помощью необходимо помнить, что **нейросети могут выдавать неверную и неточную информацию**, а также выдавать ссылки на несуществующие источники информации, статьи, книги, поэтому к содержанию надо всегда относиться критически и обязательно проверять. Кроме того, нейросеть не знает специфики вашего класса, отношений между учениками, их психологических особенностей. Только учитель может адаптировать созданный материал, учитывая эти моменты.

Использование нейросети DeepSeek при подготовке образовательного контента к урокам английского языка представляет собой перспективное направление, которое может значительно улучшить качество учебного процесса благодаря возможности персонализации, экономии времени и доступу к разнообразным ресурсам.

Источники:

1. <https://chat.deepseek.com>.
2. https://journal.sovcombank.ru/tehnologii/deepseek-kak-bistro-nauchitsya-polzovatsya-neirosetyu#h_61977601911740387787707.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСА «ОБУЧАЙ» В РАБОТЕ ПЕДАГОГА

Павловская Ия Викторовна, учитель начальных классов, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа «Город Архангельск» «Средняя школа № 7 имени Владимира Николаевича Булатова», Архангельская область, г. Архангельск, pavlovskaya.iya2004@yandex.ru

Аннотация. В условиях цифровой трансформации образования онлайн-сервис «Обучай» выступает инновационным инструментом, существенно оптимизирующим педагогическую деятельность. Доклад посвящен анализу возможностей и эффективности применения данной платформы в образовательном процессе.

В эпоху цифровизации образования особую значимость приобретает внедрение инновационных технологий в педагогическую деятельность. Онлайн-сервис «Обучай» представляет собой передовое решение для создания образовательных материалов, которое существенно облегчает работу педагогов и повышает эффективность учебного процесса.

Актуальность использования сервиса обусловлена современными требованиями к образовательному процессу. В условиях цифровой трансформации педагоги нуждаются в освоении новых инструментов, позволяющих оптимизировать подготовку к занятиям, индивидуализировать обучение и повышать качество образовательного процесса.

Функциональные возможности платформы «Обучай» включают: создание рабочих листов по всем основным предметам, гибкую настройку уровня сложности заданий, автоматическое формирование ответов и ключей, интеграцию мультимедийного контента, систему сохранения и управления шаблонами, экспорт материалов в различных форматах, возможность создания интерактивных заданий

Методическая ценность сервиса проявляется в следующих аспектах: универсальность применения на всех этапах обучения, возможность адаптации под индивидуальные особенности учащихся, доступность готовых

шаблонов для быстрого создания материалов, интуитивно понятный интерфейс, возможность совместной работы педагогов.

Практическое применение сервиса охватывает широкий спектр педагогической деятельности: подготовка материалов к урокам, создание домашних заданий различной сложности, формирование контрольно-измерительных материалов, разработка дополнительных образовательных ресурсов, организация самостоятельной работы учащихся, подготовка к олимпиадам и конкурсам.

Преимущества использования платформы: существенная экономия времени на подготовку материалов (до 40-50%), повышение качества дидактических материалов, улучшение организации учебного процесса, рост мотивации учащихся, автоматизация рутинных процессов, возможность персонализации обучения.

Методические рекомендации по эффективному использованию сервиса: планомерное планирование создания рабочих листов, систематическое обновление базы материалов, использование готовых шаблонов как основы для авторских разработок, учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся, регулярный анализ эффективности применяемых материалов

Ограничения применения сервиса связаны с необходимостью стабильного Интернет-соединения, важностью проверки автоматически генерируемых материалов.

Результаты внедрения сервиса демонстрируют: оптимизацию рабочего времени педагогов, повышение качества образовательного процесса, формирование цифровой грамотности педагогов.

Перспективы развития платформы включают: расширение базы образовательных материалов, добавление новых предметных областей, совершенствование интерфейса, внедрение дополнительных функциональных возможностей, развитие аналитических инструментов, интеграцию с другими образовательными системами.

Использование онлайн-сервиса «Обучай» позволяет педагогам значительно оптимизировать процесс подготовки дидактических материалов, повысить качество образовательного процесса и эффективность педагогической деятельности. Платформа становится незаменимым инструментом в современной образовательной практике, способствуя реализации принципа индивидуализации обучения и повышению мотивации учащихся.

Источники:

1. Создание рабочего листа // Генератор заданий Обучай URL: <https://obuchai.com> (дата обращения: 20.10.2025).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА

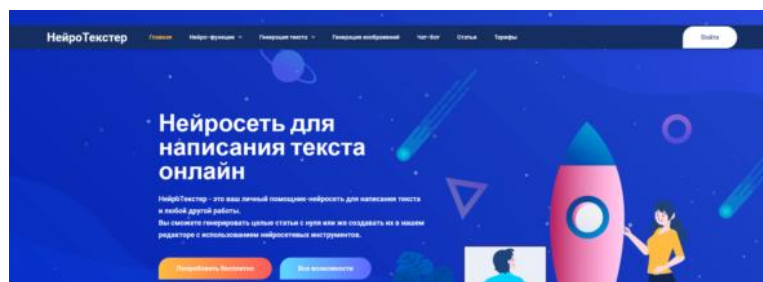
Парменова Ирина Сергеевна, учитель информатики, МБОУ «Коношская СШ имени Н.П. Лавёрова», Архангельская область, Коношский район, п. Коноша, pis80@mail.ru

Аннотация. Нейросети для педагога трансформируют традиционные подходы к обучению, значительно упрощая рутинные задачи и открывая новые педагогические возможности. Искусственный интеллект способен не только автоматизировать проверку заданий, но и создавать уникальные материалы, анализировать успеваемость и предлагать персонализированный подход к каждому ученику.

Нейросети – это алгоритмы, работа которых устроена по аналогии с человеческим мозгом. Нейросети в работе учителей уже не будущее, а настоящее образовательной системы. Современный педагог, вооруженный искусственным интеллектом, может сосредоточиться на творческой составляющей своей профессии, делегировав рутинные задачи цифровому ассистенту преподавателя – нейросети. Это экономит драгоценное время и повышает эффективность образовательного процесса.

Обзор нейросетей для педагога

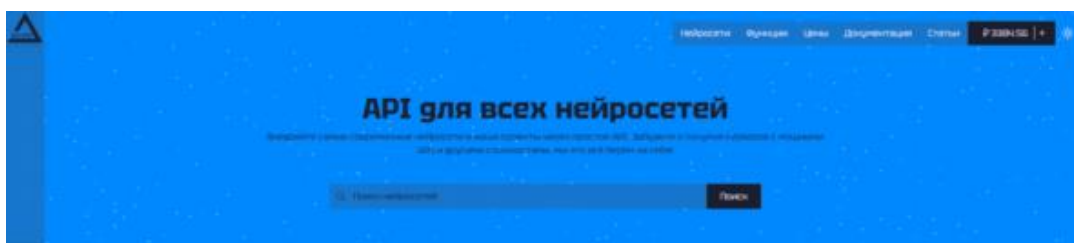
1. НейроТекстер – универсальный помощник для создания учебных материалов. НейроТекстер представляет собой мощный инструмент для педагогов, который превращает создание учебных материалов в простой и увлекательный процесс. Эта нейросеть в помощь учителю способна генерировать методические планы, конспекты уроков, тесты и многое другое на русском языке, учитывая возрастные особенности учащихся и федеральные государственные образовательные стандарты.



НейроТекстер становится незаменимым инструментом для российских педагогов, желающих оптимизировать процесс подготовки к занятиям. Особенно полезен для создания вариативных материалов под разные уровни подготовки учеников.

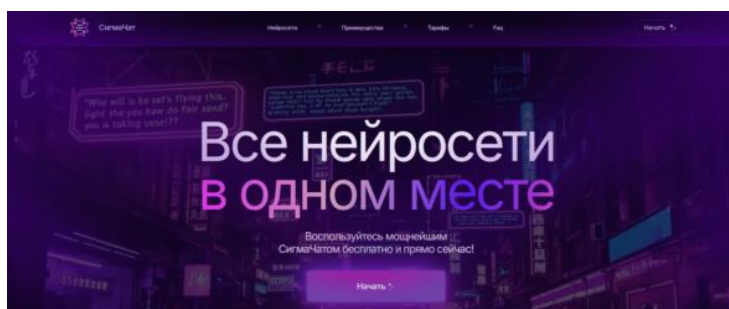
2.GenAPI – многофункциональный инструмент для автоматизации педагогических задач.

GenAPI – многофункциональная нейросеть для учителей, которая помогает не только создавать образовательный контент, но и анализировать эффективность обучения. Этот инструмент позволяет автоматизировать многие рутинные задачи, включая проверку работ, составление индивидуальных заданий и анализ успеваемости.



GenAPI выводит использование нейросетей учителями на новый уровень благодаря комплексному подходу к образовательным задачам. Платформа особенно полезна для учителей, стремящихся к персонализации обучения и глубокому анализу эффективности своих методик.

3.СигмаЧат – интеллектуальный ассистент для эффективной коммуникации.



СигмаЧат – интеллектуальный ассистент, который специализируется на коммуникации с учениками и родителями. Это нейросеть для учителей бесплатно (в базовой версии) помогает организовать эффективное общение,

автоматизировать ответы на типичные вопросы и создавать образовательный опыт за пределами классной комнаты.



ChatGPT от OpenAI стал одним из самых популярных инструментов искусственного интеллекта, который широко используется в образовании. Эта нейросеть для учителей английского языка и других предметов способна помогать в создании планов уроков, объяснении сложных тем, генерации примеров и упражнений.

ChatGPT остается мощным универсальным помощником для педагогов различных дисциплин. Он особенно эффективен при творческом подходе к формулировке запросов и критической оценке результатов.

4.Canva AI - инструмент для визуализации учебных материалов.



Canva AI – инструмент, который объединяет дизайн и искусственный интеллект, делая его незаменимым для учителей начальных классов и других уровней образования. Он позволяет создавать визуально привлекательные учебные материалы, презентации, инфографику и другие визуальные элементы для эффективного обучения.

Canva AI существенно упрощает создание визуальных материалов, делая уроки более наглядными и запоминающимися. Особенно ценен для визуализации сложных концепций и создания вовлекающих презентаций.

5. Нейросети для учителей Яндекс: Яндекс.УчебникAI



Яндекс.УчебникAI – отечественная разработка, специально адаптированная для российской системы образования. Этот инструмент помогает нейросети в работе преподавателя в рамках школьной программы, учитывая все требования ФГОС и особенности отечественного образовательного процесса.

Яндекс.УчебникAI представляет собой комплексное решение для российских педагогов, которое учитывает национальную специфику образования. Особенно полезен для учителей начальных классов и педагогов, преподающих основные предметы в средней школе.

Quizlet – платформа с элементами ИИ для создания учебных карточек



Quizlet - платформа с элементами искусственного интеллекта, которая помогает создавать интерактивные учебные материалы. Это нейросеть позволяет быстро создавать карточки для запоминания, тесты и обучающие игры.

Quizlet становится отличным дополнением к основным образовательным инструментам, особенно для изучения языков и предметов, требующих запоминания большого количества терминов и фактов.

Рекомендации: каким образом нейросеть способна повысить эффективность работы учителя

Формулируйте конкретные запросы. Чем точнее вы опишете свою задачу, тем более полезный результат получите. Включайте детали: возраст учеников, тему урока, уровень сложности, формат материала.

Итеративно улучшайте результаты. Не останавливайтесь на первом ответе. Просите нейросеть уточнить, расширить, упростить или адаптировать материал в зависимости от ваших потребностей.

Комбинируйте разные нейросети. Используйте сильные стороны разных инструментов: одни лучше генерируют тексты, другие создают визуальный контент, третьи анализируют данные.

Всегда проверяйте фактическую точность. Нейросети могут допускать фактические ошибки, особенно в узкоспециализированных темах. Критически оценивайте полученную информацию.

Сохраняйте успешные промпты. Создавайте свою библиотеку эффективных запросов для разных типов задач, чтобы не начинать с нуля каждый раз.

Нейросети в работе педагога в России: преимущества отечественных разработок

В современных реалиях учителя сталкиваются с определенными сложностями при использовании зарубежных ИИ-сервисов. Здесь на помощь приходят отечественные разработки, которые предлагают ряд существенных преимуществ:

НейроТекстер – полностью адаптирован под российскую образовательную среду, предлагая шаблоны и материалы, соответствующие ФГОС. Сервис работает на русском языке без необходимости использования VPN, что существенно упрощает работу педагогов.

GenAPI – учитывает особенности отечественной педагогической традиции и предлагает инструменты для работы с русскоязычными образовательными материалами. Платформа обеспечивает стабильный доступ без каких-либо географических ограничений.

СигмаЧат – разработан с учетом коммуникационных паттернов российской образовательной системы и интегрирован с популярными в России мессенджерами и платформами, что делает его особенно удобным для отечественных педагогов.

Использование российских нейросетей решает не только технические проблемы доступа, но и обеспечивает соответствие материалов нормативным требованиям, а также учитывает культурно-образовательный контекст, что критически важно для эффективного преподавания.

Часто задаваемые вопросы о нейросетях для учителей

Могут ли нейросети полностью заменить труд учителя?

Нет, нейросети являются инструментами, которые автоматизируют рутинные аспекты работы педагога, но не способны заменить человеческое взаимодействие, эмпатию и индивидуальный подход к каждому ученику. Искусственный интеллект следует рассматривать как ассистента преподавателя, который помогает учителям быть более эффективными, но не замещает их роль в образовательном процессе.

Как выбрать подходящую нейросеть в помощь учителю?

При выборе нейросети следует учитывать несколько факторов:

Предметную область (некоторые сервисы лучше подходят для определенных дисциплин).

Возраст учеников (существуют специализированные инструменты для разных возрастных групп).

Технические навыки педагога (некоторые сервисы более интуитивны для новичков).

Техническую доступность (возможность использования без VPN в России).

Соответствие ФГОС (особенно важно для российских учителей).

Лучше всего начать с универсальных инструментов, таких как НейроТекстер или СигмаЧат, которые имеют низкий порог входа и широкий функционал.

Законно ли использование нейросетей в работе учителя в России?

Да, использование нейросетей в образовательном процессе законно. Однако педагогам следует обращать внимание на:

- соблюдение авторских прав при использовании сгенерированных материалов;
- конфиденциальность данных учеников при загрузке информации в нейросети;
- соответствие создаваемых материалов образовательным стандартам;
- информирование учащихся и родителей об использовании ИИ в учебном процессе;
- Российские сервисы, такие как GenAPI, НейроТекстер и СигмаЧат, учитывают нормативные требования и обеспечивают соответствие местному законодательству.

Заключение

Нейросети для преподавателей становятся неотъемлемой частью современного образовательного ландшафта, предлагая инновационные решения для оптимизации учебного процесса. От создания уникальных материалов до анализа эффективности обучения – искусственный интеллект трансформирует привычную работу педагогов, высвобождая время для творчества и индивидуального подхода к ученикам.

Российские учителя получают особые преимущества от использования отечественных разработок, таких как НейроТекстер, GenAPI и СигмаЧат, которые учитывают специфику национальной образовательной системы и обеспечивают бесперебойный доступ без технических ограничений. Использование нейросетей учителями – это не дань моде, а практический шаг к повышению эффективности и качества образования в эпоху цифровой трансформации.

ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА CORE – ПОМОЩНИК В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ

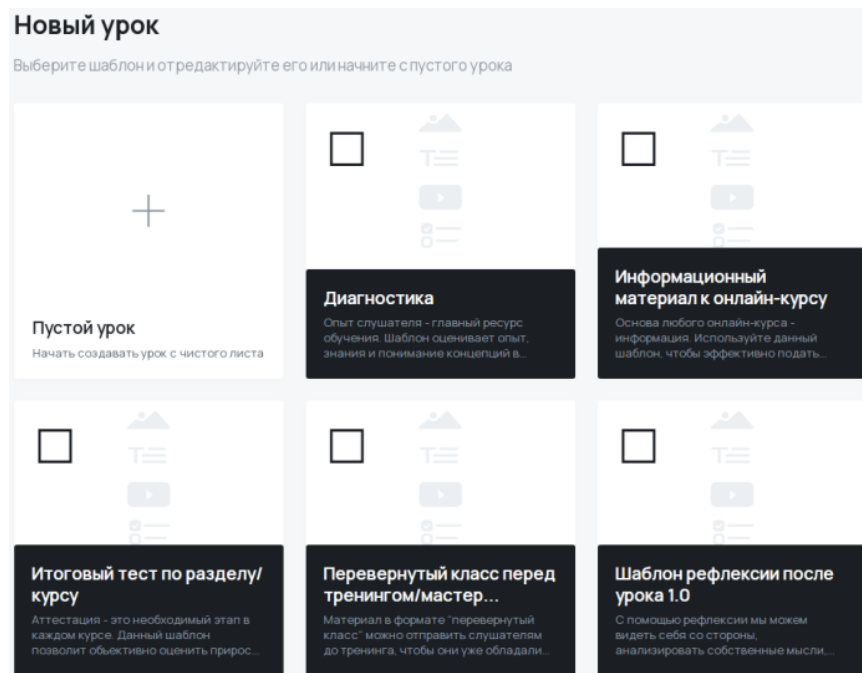
Пахова Татьяна Михайловна, учитель информатики, МБОУ «Лешуконская средняя общеобразовательная школа», Архангельская область, Лешуконский район, с. Лешуконское, ptmdb@mail.ru

Аннотация. В статье представлен опыт по использованию онлайн-платформы CoreApp в условиях массового перехода на дистанционное обучение в 2020 году, вызванного пандемией. Платформа CoreApp – эффективный инструмент организации дистанционного обучения, востребованная и по сей день, особенно в периоды вынужденного перевода классов на удаленный формат из-за сезонных заболеваний.

2020 год. Пандемия. Массовый переход школ на дистанционное обучение. Я, как и большинство педагогов, оказалась перед нелегким выбором средств и методов обучения. Просмотрев множество различных платформ, я остановила свой выбор на онлайн-платформе CoreApp <https://coreapp.ai/app/teach>. Почему именно на ней: во-первых, это бесплатная для меня и учеников платформа, во-вторых, это российский конструктор интерактивных заданий, в-третьих, ученики могут проходить мои уроки без регистрации, только вводя свои имя и фамилию, в-четвертых, создавать уроки очень просто. Освоив работу с этой платформой в 2020 году, я продолжаю с ней работать и сейчас. Ежегодно классы из-за превышения порога по заболеваемости (ОРВИ, COVID) переводятся на дистанционное обучение, и тогда вновь мне на помощь приходит CoreApp.

Онлайн-платформа CoreApp создана в рамках проекта **«Национальная Открытая Школа»**. Платформа представляет собой конструктор с удобным и интуитивно понятным интерфейсом, позволяющий учителю разрабатывать уроки на любых устройствах. Для удобства конструирования урока на платформе выделено несколько типов шаблонов, соответствующие разным типам урока.

Обычно работаю с шаблоном «пустой урок», так больше есть у меня возможностей для творчества.



На этапе актуализации опорных знаний и при объяснении нового материала, используя инструменты «Информационного блока», в урок можно добавить текст, картинки, презентации, видео, ссылку на сайт и т.д. Вот лишь некоторые примеры:

Вспомним материал прошлого урока. На слайде приведен алгоритм и рисунок, который получается после его выполнения.

1	использовать Робот
2	алг
3	нач
4	нц 4 раз
5	. Ход конем
6	. кц
7	кон
8	
9	алг Ход конем
10	нач
11	закрасить
12	вправо
13	закрасить
14	вниз
15	закрасить
16	вниз
17	закрасить
18	.
19	кон
20	

Что надо изменить в алгоритме, чтобы получился следующий рисунок? Запишите получившийся алгоритм в тетрадь.




Прошу вас вспомнить материал по данной теме, для этого просмотрите презентацию.



Адресация в сети Интернет

Скачать



Сейчас предлагаю три задания решить с последующей проверкой. Читаете задание, решаете его в тетради, переходите на следующий слайд и сравниваете свое решение с моим.

Задание 1. Какой минимальный объем памяти (в Кбайт) нужно зарезервировать, чтобы можно было сохранить любое растровое изображение размером 128×128 пикселей при условии, что в изображении могут использоваться 128 различных цветов? В ответе запишите только целое число, единицу измерения писать не нужно.

Решение. Один пиксель кодируется 7 битами памяти, поскольку используется $128 = 2^7$ цветов. Всего $128 * 128 = 2^7 * 2^7 = 2^{14}$ пикселей. Объем памяти, занимаемый изображением $2^{14} * 7 = 7 * 2^{11}$ байт = $7 * 2$ Кбайт = 14 Кбайт.

Ответ: 14.

Очень удобно на этой платформе проверять знания учащихся. Для этого есть специальный блок «Задания и тесты», который включает в себя разнообразные формы проверки знаний: тест, открытый вопрос, задания на классификацию, вопрос с автопроверкой, диалоговый тренажер и заполнение пропуска. Можно указать вес каждого задания в баллах и включить рандомизацию ответов.

6. В схеме есть центральное устройство, через которое идет обмен данными.

Щелкните, чтобы изменить описание

☐ Один правильный ответ

☐ Шина

☐ Кольцо

☒ Звезда

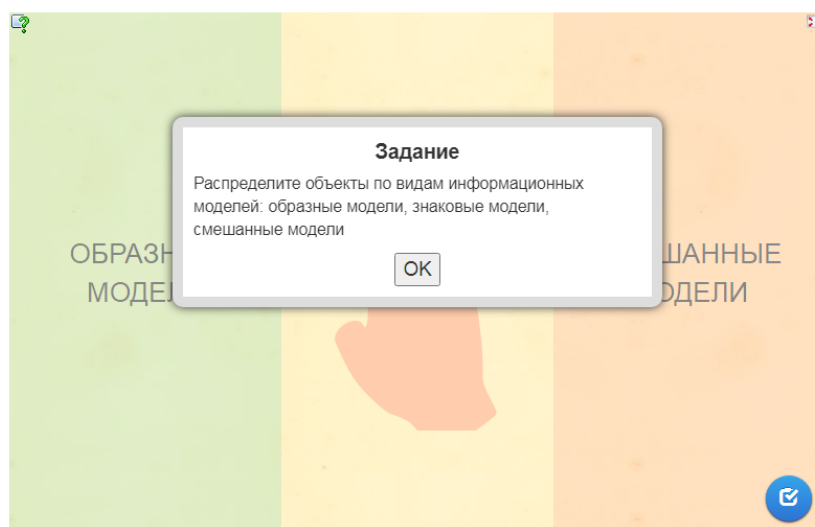
Добавить вариант ответа

Количество баллов ?

1

Чтобы сделать урок более интересным для учеников, на платформе есть возможность встраивания интерактивных заданий — блок «Сторонние сервисы». Учащиеся с увлечением выполняют задания на классификацию, соотнесение. Такие задания помогают удерживать внимание и стимулируют активность обучающихся.

Learningapps	Wordwall	Quizlet
3dvieweronline	Apple Music	Landbot
Typeform	GoogleForms	Trinket



Конструктор имеет возможность мониторинга прохождения урока, где можно увидеть, кто из учеников приступил к прохождению урока и как с ним справился.

Платформа CoreApp помогла мне организовать дистанционное обучение на достаточно неплохом уровне. За эти годы мною разработано уже очень много уроков, ссылки на которые я отправляю учащимся, пропустившим урок. Учащиеся могут входить в систему с любого устройства, проблем с входом за эти годы не было ни у кого.

Источники:

1. Аствацуров Г.О. CORE — отечественный конструктор интерактивных уроков. Сайт Дидактор. Педагогическая практика. (дата обращения 13.10.2025) [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://didaktor.ru/core-otechestvennyj-konstruktor-interaktivnyx-urokov/>
2. Ганжа А.А. CORE — Адаптивная онлайн-платформа конструирования образовательных материалов и проверки знаний. Сайт Инфоурок (дата обращения 13.10.2025) [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://infourok.ru/core-adaptivnaya-onlajn-platforma-konstruirovaniya-obrazovatelnyh-materialov-i-proverki-znanij-6353255.html>.

ИННОВАЦИОННЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И НЕЙРОСЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

Перевозникова Надежда Анатольевна, учитель начальных классов, МАОУ «СОШ № 5», Архангельская область, г. Северодвинск, nadiaperevoznikova@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматриваются возможности использования современных онлайн-сервисов и нейросетевых технологий в профессиональной деятельности педагога. Анализируется потенциал искусственного интеллекта (ИИ) для повышения эффективности учебного процесса, оптимизации педагогического труда и индивидуализации обучения. Отмечаются преимущества и риски внедрения нейросетевых инструментов в образовательную среду.

Цифровая трансформация современного общества обусловила необходимость пересмотра традиционных подходов к организации образовательного процесса. Сегодня педагог сталкивается с задачей интеграции инновационных технологий, в частности искусственного интеллекта и нейросетевых систем, в учебную и воспитательную деятельность [4].

Применение нейросетей позволяет не только автоматизировать часть рутинных функций, но и создавать новые формы взаимодействия с обучающимися, развивая у них навыки самостоятельного поиска, анализа и осмысления информации. Актуальность темы определяется необходимостью осмысления роли нейросетей как инструмента повышения эффективности педагогической практики.

Теоретические основы понятия искусственного интеллекта и нейросетей

Согласно Осипову Г. С., искусственный интеллект представляет собой область компьютерных наук, направленную на создание технологий, способных совершать разумные рассуждения и действия с помощью вычислительных систем. М. И. Хубулова определяет ИИ как «уникальную

технологии, предназначенную для поиска, обработки и анализа информации, а также принятия интеллектуальных решений, схожих с человеческими» [1].

В Национальной стратегии развития искусственного интеллекта в Российской Федерации на период до 2030 года ИИ трактуется как комплекс технологических решений, позволяющих имитировать когнитивные функции человека, включая самообучение и поиск решений без заранее заданного алгоритма [4].

Нейросети, являясь частью технологий ИИ, представляют собой математические модели, которые имитируют работу человеческого мозга. Они состоят из взаимосвязанных «нейронов», способных обучаться на больших объёмах данных, выявлять закономерности и применять полученные знания для решения конкретных задач [7].

Возможности применения нейросетей в педагогической практике

Нейросетевые технологии находят широкое применение в сфере образования. Они способствуют автоматизации подготовки учебных материалов, визуализации сложных понятий, разработке интерактивных заданий, а также созданию мультимедийного контента [2]. Наиболее востребованными направлениями использования нейросетей в работе педагога являются:

- генерация текстов (создание конспектов уроков, тестов, сценариев мероприятий);
- автоматический перевод и адаптация учебных материалов;
- грамматическая и стилистическая проверка текстов;
- создание презентаций и иллюстраций;
- генерация изображений и видеоанимации для визуализации учебных тем;
- разработка интерактивных сайтов и рабочих листов;
- создание музыкальных и аудиофайлов для сопровождения занятий [5].

Использование данных платформ способствует не только повышению эффективности педагогического труда, но и развитию креативных

способностей самого учителя. Например, аналитическое исследование показало, что применение ИИ позволяет значительно сократить время, затрачиваемое педагогами на административные задачи [3]. Кроме того, анализ данных свидетельствует о росте качества индивидуализированного обучения [6].

Педагогический потенциал и риски применения нейросетей

Внедрение нейросетей в образовательный процесс открывает новые возможности:

1. Экономия времени педагога за счёт автоматизации рутинных операций [5].
2. Персонализация обучения – адаптация заданий к индивидуальным особенностям учащихся [6].
3. Повышение мотивации и интереса за счёт интерактивности и визуализации материала [4].
4. Расширение доступности образования, особенно в дистанционном формате [8].

Однако наряду с очевидными преимуществами необходимо учитывать и ряд ограничений. Среди них — этические вопросы использования ИИ, предвзятость данных, на которых обучаются модели, а также ограниченность нейросетей, не способных заменить личность и эмоциональное воздействие учителя [9].

Таким образом, педагог должен выступать не как пассивный пользователь цифровых технологий, а как осознанный модератор их применения, обеспечивающий баланс между технологической эффективностью и гуманистической направленностью образования.

Искусственный интеллект и нейросетевые технологии представляют собой важный ресурс для модернизации современного образования. Они позволяют оптимизировать педагогическую деятельность, расширяют возможности творческого самовыражения и создают условия для индивидуализации обучения.

Однако их использование должно носить инструментальный и этически осознанный характер. Нейросеть может стать помощником учителя, но не способна заменить личность педагога, выполняющего роль наставника, воспитателя и психолога. Следовательно, задача современной школы – не только внедрять цифровые инновации, но и формировать у педагогов культуру ответственного использования технологий искусственного интеллекта в образовательной практике.

Источники:

1. Хубулова М. И. Искусственный интеллект как инструмент анализа и принятия решений // Вестник современных исследований. – 2022. – № 7(139). – С. 58–63.
2. Artificial Neural Networks for Educational Data Mining in Higher Education : systematic literature review // Computers & Education. – 2021. – Vol. 169. – Article 108207. – DOI 10.1080/08839514.2021.1922847.
3. The Role of AI in Modern Education // University of Iowa. – 2023. – URL: <https://onlineprograms.education.uiowa.edu/blog/role-of-ai-in-modern-education> (дата обращения: 25.10.2025).
4. Artificial Intelligence in Education // UNESCO. – 2024. – URL: <https://www.unesco.org/en/digital-education/artificial-intelligence> (дата обращения: 25.10.2025).
5. Review — Applications of convolutional neural networks in education // Expert Systems with Applications. – 2023. – Vol. XX. – DOI 10.1016/j.eswa.2023.XXXX.
6. Impact of artificial intelligence adoption on students' academic performance in ODL environments // Frontiers in Education. – 2024. – Vol. 9. – Article 11600083. – DOI 10.3389/feduc.2023.1106679.
7. Artificial Intelligence and Neural Networks in Teaching // PMC. – 2022. – Article 9205693. – DOI 10.1186/s41239-024-00448-3.

8. Neural Networks That Simplify Teacher Work // Eurasia–Science. – 2024. – URL: <https://eurasia-science.org/index.php/pub/article/view/339> (дата обращения: 25.10.2025).
9. AI in education: Rationale, Principles, and Instructional Implications // arXiv preprint arXiv:2412.12116. – 2024. – URL: <https://arxiv.org/abs/2412.12116> (дата обращения: 25.10.2025).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА DEEPSEEK В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Плешкова Татьяна Витальевна, учитель истории, высшая квалификационная категория, МКОУ «Сеяхинский центр развития и образования» с.Сеяха, Ямальский район, ЯНАО, 97471@mail.ru

Аннотация. Современные технологии, в частности искусственный интеллект (ИИ), открывают новые горизонты для персонализации и интенсификации учебного процесса. Целью интеграции ИИ-ассистента *DeepSeek* в обучение является развитие критического мышления обучающихся, автоматизация рутинных операций проверки и создания материалов, а также предоставление ученикам и учителям персонального цифрового помощника. Поэтому возникла необходимость рассмотреть возможности данной нейросети с позиции их практического применения на уроках и для самостоятельной работы.

Итак, с чего начать?

Для начала работы нам нужен только браузер или мобильное приложение. *DeepSeek* не требует сложной регистрации и на момент написания доклада полностью бесплатен. Это делает его доступным для всех участников образовательных отношений, независимо от их социального статуса. Начать диалог с моделью можно сразу на официальном сайте <https://www.deepseek.com/>

Следующим шагом будет знакомство учащихся с базовыми принципами работы с ИИ: формирование четких запросов (промpts), проверка полученной информации и этика использования. Важно объяснить, что ИИ – это помощник для генерации идей и работы с информацией, а не инструмент для бездумного списывания.

Организация учебного процесса с *DeepSeek*

Каждому учителю необходимо готовить разнообразные материалы, и здесь *DeepSeek* становится незаменимым ассистентом. Он позволяет быстро

создавать индивидуальные задания, примеры, задачи и даже целые сценарии уроков.

1. Работа с текстами и подготовка к экзаменам. При подготовке к ЕГЭ и ОГЭ *DeepSeek* можно использовать для:

- Анализа сложных текстов: ученик может загрузить в нейросеть научный или литературный текст и попросить его упростить, выделить ключевые тезисы или составить план.

- Генерации вариантов заданий: учитель может быстро создать десятки уникальных вариантов задач по русскому языку, математике, обществознанию и другим предметам.

- Проверки эссе: учащийся может написать черновик сочинения и попросить ИИ проверить его на логические ошибки, стилистику и соответствие критериям. Важно подчеркнуть, что итоговую работу ученик должен создавать сам.

2. *DeepSeek* как инструмент для творчества и проектной деятельности:

- Мозговой штурм: перед началом проекта ученики могут использовать ИИ для генерации идей, гипотез и возможных путей исследования.

- Создание материалов для презентации: нейросеть помогает составить структуру выступления, подобрать иллюстрации и сформулировать тезисы для слайдов.

- Программирование: на уроках информатики *DeepSeek* способен объяснять код, помогать в отладке и предлагать варианты решения алгоритмических задач.

3. Персонализация обучения и работа с родителями

- Создание индивидуальных заданий: учитель может попросить нейросеть сгенерировать задания разного уровня сложности для разных групп учащихся, учитывая их интересы и потребности.

– Объяснение сложных тем: ученик, который пропустил урок или не понял тему, может в любой момент попросить *DeepSeek* объяснить ее простыми словами, как репетитор.

– Подготовка коммуникации: учитель может использовать ИИ для быстрого составления текстов для объявлений, писем родителям или поздравлений, экономя время.

Пример практического задания для учащихся:

«Используя *DeepSeek*, проанализируйте причины и последствия Отечественной войны 1812 года. Попросите ИИ:

1. Составить хронологию ключевых событий войны;
2. Выделить основные причины конфликта;
3. Проанализировать последствия войны для России и Франции.

После получения ответа от нейросети:

1. Сравните информацию с материалами учебника и дополнительными источниками;
2. Выделите факты, которые ИИ представил точно;
3. Найдите возможные неточности или упрощения в ответе ИИ;
4. Составьте краткий отчет: какие новые идеи вы получили, и в каких аспектах анализ искусственного интеллекта требует дополнения или корректировки.

Использование *DeepSeek* в учебном процессе – это не дань моде, а логичный шаг в развитии образования. Этот инструмент позволяет сместить фокус с механического заучивания на развитие навыков критического мышления, анализа и работы с информацией. Задача педагога – не запрещать новые технологии, а научить детей использовать их грамотно, эффективно и этично, готовя их к жизни в цифровом мире.

Источники:

1. Официальный сайт DeepSeek [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.deepseek.com/>.

2. Калашков, А.Ю. Цифровая дидактика: теория и практика применения искусственного интеллекта в образовании / А.Ю. Калашков, Е.В. Тихомирова. – М.: Издательство "Национальное образование", 2023. – 215 с.
3. Босова, Л.Л. Цифровая трансформация школы: от цифровых инструментов к новой дидактике / Л.Л. Босова // Информатика и образование. – 2024. – № 4. – С. 3–12.
4. Прохоров, Д.И. Нейросеть на уроке: помощник или враг? Формирование критического мышления у школьников в эпоху ИИ / Д.И. Прохоров // Народное образование. – 2024. – № 1. – С. 45–53.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ НАПИСАНИЯ КОНСПЕКТА ЗАНЯТИЯ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Поздеева Марина Сергеевна, воспитатель, МБОУ «СШ №92 г.Вельска» структурное подразделение «Детский сад №22 «Алёнушка», Архангельская область, Вельский район, г.Вельск, marina_tepluhina@mail.ru

Аннотация. ИИ позволяет быстро создавать персонализированные, инновационные конспекты, экономя время педагога. Инструмент помогает адаптировать материал под интересы и потребности конкретной группы, реализуя принципы индивидуализации ФГОС ДО.

Алгоритм создания конспекта занятия с использованием ИИ

1. Определение темы и возрастной группы. Чем конкретнее запрос, тем точнее результат.
2. Формулировка целей и задач. Используйте формулировки из ФОП ДО («формирование», «развитие», «воспитание»). Это ключевой этап, который задает вектор для ИИ.
3. Составление детального промпта. Включите в него всю информацию из пунктов 1 и 2, а также пожелания по структуре, видам деятельности, материалам.
4. Генерация чернового варианта. Отправьте промпт в языковую модель (например, ChatGPT, Yandex GPT).
5. Анализ и доработка. Проверьте конспект на соответствие СанПиН, методической корректности, безопасности и целесообразности заданий. Творчески переработайте и адаптируйте его.
6. Подбор материалов. Попросите ИИ помочь с генерацией дополнительных материалов: загадок, картинок для обсуждения, коротких рассказов.

Примеры промптов для ИИ

Промпт 1 (Базовый):

«Напиши конспект занятия по познавательному развитию для детей 4-5 лет на тему «Домашние животные». Включи цели, задачи, ход занятия с организационным моментом, основной частью и рефлексией. Используй игровые технологии и физкультминутку».

Промпт 2 (Детализированный, с опорой на ФОП ДО):

«Разработай конспект образовательной деятельности для старшей группы (5-6 лет) по речевому развитию на тему «Профессии». Цель: формирование представлений о социальной значимости профессий.

Задачи:

Образовательные: расширять и активизировать словарь по теме «Профессии» (инструменты, действия).

Развивающие: развивать связную речь, умение составлять рассказ по сюжетной картинке.

Воспитательные: воспитывать уважение к труду взрослых.

Структура:

1. Ритуал приветствия.
2. Загадки о профессиях.
3. Дидактическая игра «Кто что делает?».
4. Физкультминутка «Строители».
5. Составление рассказов по картинкам.
6. Рефлексия «Что тебе понравилось?».

Используй методы: наглядный, игровой, словесный».

Пример созданного ИИ конспекта занятия прикрепляю отдельным файлом.

Искусственный интеллект – мощный инструмент в руках современного педагога, который не заменяет его, а усиливает. Он позволяет быстро генерировать идеи и каркасы занятий, освобождая время для творческой адаптации, живого общения с детьми и анализа их развития. Критически важным остается профессиональный отбор, доработка и «оживление» сгенерированного материала педагогом.

Источники:

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО). – М., 2023.
2. «Санитарно-эпидемиологические требования к дошкольным организациям» (СанПиН 1.2.3685-21).
3. Асмолов А.Г. Психология личности: Культурно-историческое понимание развития человека. – М., 2022. (Для понимания принципов развивающего обучения).
4. Открытые ресурсы и языковые модели: OpenAI ChatGPT, Yandex GPT.

Приложения:

1. [Приложение 1. Пример конспекта занятия на основе промпта.](#)

ОНЛАЙН-СЕРВИС PADWORK В АРСЕНАЛЕ УЧИТЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПРИМЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ.

Попова Татьяна Владимировна, учитель, МАОУ «СОШ № 9 имени Героя Советского Союза А. Г. Торцева», Архангельская область, г. Северодвинск, popovatavl@yandex.ru

Аннотация. В эпоху цифровых технологий информатика становится одной из ключевых дисциплин в образовательных учреждениях. Для успешного обучения необходимы инновационные подходы и инструменты, которые помогут сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным. Одним из таких инструментов является Padwork (<https://padwork.ru/>) – платформа для создания интерактивных досок, которая идеально подходит для уроков информатики. Эта статья посвящена тому, как **Padwork является идеальным помощником для создания уроков учителю информатики.**

Padwork – это онлайн-сервис, который позволяет пользователям создавать, редактировать и делиться интерактивными досками. Эта платформа предоставляет широкие возможности для визуализации информации и организации учебного процесса. С помощью Padwork учитель может создавать наглядные материалы, которые помогут ученикам лучше усвоить сложные темы, изучаемые в информатике. Padwork предлагает простой и удобный интерфейс, который позволяет быстро освоить платформу. Учитель может легко создавать интерактивные доски, что экономит время на подготовку уроков.

Практическое применение Padwork на уроках информатики может быть разнообразным и эффективным. Вот несколько конкретных примеров, как можно использовать эту платформу в учебном процессе:

1.Создание интерактивных уроков

Учитель может использовать Padwork для создания интерактивных уроков, которые могут включать текст, изображения, графику и видео. Это позволяет более наглядно объяснять сложные темы. Например, при изучении

темы «Алгоритмы» удобно создавать блок-схемы и визуализировать работу алгоритмов. При изучении темы «Базы данных» создать и редактировать таблицы, представить связи между данными. В теме «Компьютерные сети» создавать изображение топологии сети, смоделировать передачу данных, в теме «Веб-разработка» создать макеты веб-страниц, совместно написать HTML- и CSS-код. В теме «Кибербезопасность» обсудить угрозы и методы защиты информации.

2. Визуализация алгоритмов

С помощью Padwork можно создавать блок-схемы и диаграммы для визуализации алгоритмов. Ученики могут работать в группах, разрабатывая свои собственные схемы для различных алгоритмов, что помогает лучше понять их логику и последовательность действий.

3. Совместные проекты

Учащиеся могут использовать Padwork для работы над совместными проектами. Например, при разработке программы они могут создавать интерфейсы, обсуждать архитектуру и делиться идеями в реальном времени. Это развивает навыки командной работы и сотрудничества.

4. Интерактивные тесты и опросы

Учитель может создавать тесты и опросы на Padwork, которые ученики смогут проходить во время урока. Это позволяет мгновенно получать обратную связь о понимании материала и выявлять области, требующие дополнительного объяснения.

5. Обсуждение кейсов

Padwork можно использовать для обсуждения реальных кейсов из мира IT. Учитель может представить задачу или проблему, а дети могут совместно представлять свои идеи на интерактивной доске.

6. Подготовка к экзаменам

Учащиеся могут использовать Padwork для создания конспектов и сводок по темам, которые они изучают. Это может быть полезным как для подготовки к экзаменам, так и для повторения пройденного материала.

7. Программирование в реальном времени

Учитель может использовать Padwork для демонстрации программного кода в реальном времени. Ученики могут видеть, как код выполняется, и задавать вопросы по ходу урока.

8. Обратная связь от учащихся

В конце урока можно использовать Padwork для сбора отзыва о пройденном материале. Это поможет улучшить качество преподавания и сделать уроки более интересными и полезными.

Использование Padwork на уроках информатики открывает множество возможностей для повышения вовлеченности учащихся и повышение качества обучения. Интерактивные элементы способствуют более глубокому пониманию материала и развивают навыки критического мышления и командной работы.

Источники:

1. Официальный сайт Padwork [Электронный ресурс]. – URL: <https://padwork.ru/>
2. Колоскова Г. А. Проектирование цифрового образовательного ресурса учителем-предметником, <https://narodnoe.org/journals/shkolnie-tehnologii/2025-3/>
3. Средства мультимедиа : учебное пособие / С. В. Киселев. — Москва:Академия, 2009. — 64 с.: ил.. — Непрерывное профессиональное образование.

НЕЙРОСЕТИ НА СЛУЖБЕ У УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: ОТ ЦИФРОВЫХ ПОМОЩНИКОВ К ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ПАРТНЕРАМ

Примако Екатерина Николаевна, учитель английского языка, муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Северодвинская прогимназия №1», городской округ Архангельской области «Северодвинск», ekaterina-istomi@mail.ru

Аннотация. В данном докладе рассматриваются практические аспекты интеграции нейросетей (ChatGPT, DALL-E, TTS) в работу учителя английского языка в начальной школе. Рассматриваются кейсы персонализации материалов, генерации игровых заданий и создания визуальных пособий. На основе экспериментальных данных доказываем эффективность AI-инструментов для повышения мотивации учащихся и оптимизации времени педагога. Особое внимание уделяется методическим рекомендациям и этическим принципам использования искусственного интеллекта в образовательном процессе.

В настоящее время искусственный интеллект из модного тренда превращается в реального помощника педагога. Возможно, некоторые из вас уже используют нейросети для составления планов уроков или создания заданий. Но давайте посмотрим, как сделать этот инструмент по-настоящему эффективным именно для работы с младшими школьниками.

Применяемые нейросети и инструменты

- **ChatGPT/GPT-4:** генерация диалогов, упражнений, пояснений грамматики. **Например:** "Generate a short story about animals using words: cat, dog, run, play, happy"
- **Midjourney/DALL-E/Шедеврум:** создание визуальных материалов для уроков, генерация иллюстраций к словам. **Например:** "cute cartoon cat playing with ball, simple style"
- **TTS (Text-to-Speech):** озвучивание текстов в разных акцентах и темпах речи.

- **Яндекс/Google Алиса:** интерактивные тренировки устной речи.
- **QuizletAI:** создание карточек и игр по теме урока.

Специфика работы с младшими школьниками

При использовании нейросетей в начальной школе ключевым принципом становится **возрастная адекватность** материалов. Нейросеть позволяет трансформировать стандартные задания в **интерактивно-игровые форматы**, соответствующие ведущему виду деятельности младших школьников – игре.

Игровые форматы, генерируемые нейросетью:

- **Тематическое бинго** – с визуализацией лексики (например, «Фрукты»: вместо слов картинки яблока, груши, апельсина).
- **«Найди отличия»** – на парных картинках с целевой лексикой (отработка конструкций *I can see..., There is/are...*).
- **Лабиринты-квесты**, где для прохождения уровня необходимо правильно назвать предмет или действие на английском.
- **«Собери историю»** – интерактивные комиксы с пропущенными репликами, которые дети заполняют самостоятельно.

Интеллектуальная адаптация контента:

- **Когнитивное упрощение текста** (разбивка сложных предложений, замена редкой лексики частотной).
- **Визуальное сопровождение:** увеличение шрифта, контрастные цветовые схемы, интуитивные пиктограммы для навигации.
- **Многоуровневость:** нейросеть автоматически генерирует 2–3 варианта сложности одного задания для дифференцированного подхода.
- **Эмоциональный интеллект:** добавление в материалы персонажей-посредников (анимированных помощников), которые дают инструкции и поддерживают мотивацию.

Таким образом, необходимо отметить, что применение нейросетей позволяет не просто автоматизировать рутину, но и **создать**

персонализированную образовательную среду, учитывающую психофизиологические особенности младших школьников.

Использование нейросетей в начальной школе позволяет:

- Персонализировать обучение через адаптивные задания.
- Превратить рутину в игровые форматы.
- Сэкономить до 50% времени учителя.

Важно заметить, что AI – помощник педагога, а не его замена. Технологии эффективны, только при грамотном педагогическом контроле и творческом подходе учителя.

Источники:

1. Российская академия образования (2023). Методические рекомендации по использованию ИИ в образовательном процессе. Научный вестник РАО, 15(3), 34-56.
2. Смирнова, Е.Р., Петров, А.К. (2024). Цифровая трансформация начальной школы: нейросети в преподавании иностранных языков. Москва: Педагогика, 256 с.
3. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 N 64100)

НЕЙРОСЕТИ В ПОМОЩЬ УЧИТЕЛЮ МАТЕМАТИКИ.

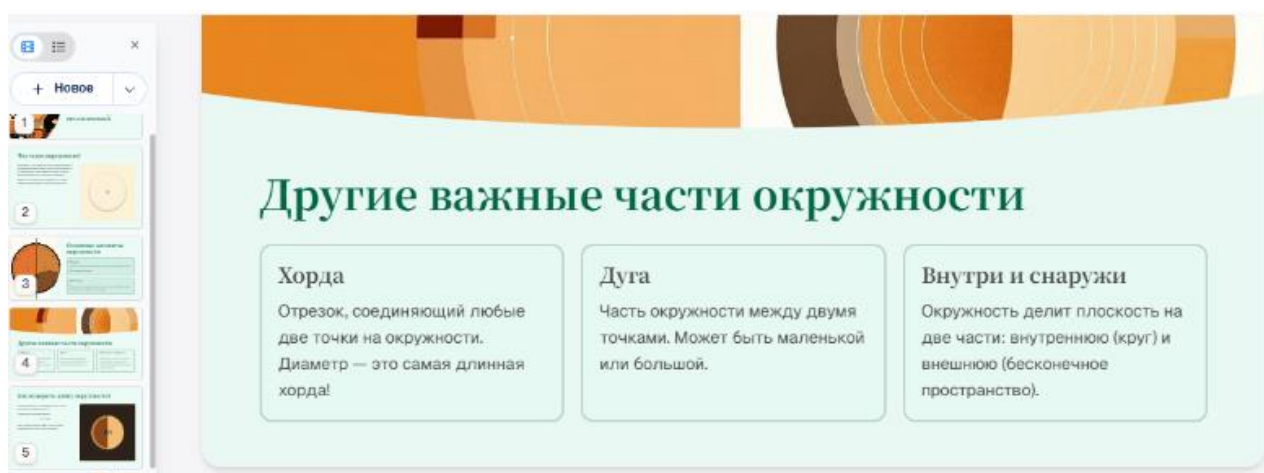
Путилина Ольга Николаевна, учитель математики и информатики,
МБОУ «Малошуйская СОШ» Архангельская область, Онежский район,
pytilina@rambler.ru

Аннотация. В докладе представлен опыт использования нейросети в подготовке к урокам математики, по выдаче и проверке домашних заданий. Приводятся плюсы и минусы применения ИИ. Обсуждаются способы уменьшения нагрузки учителя.

Вокруг все только и говорят, что о нейросетях. Настоящий технологический прорыв нашего времени, который открывает новые возможности в самых разных сферах, в том числе и в образовании.

Математика – это тот предмет, где точность и индивидуальный подход критически важны. Современные технологии на основе искусственного интеллекта (ИИ) помогают мне автоматизировать рутину, выявлять пробелы в знаниях учеников и делать занятия более интерактивными. Удерживать внимание учеников, уменьшить время подготовки к урокам, облегчить проверку домашнего задания, повышать вовлеченность учеников, создавать современный контент, мотивировать детей.

Очень важен правильный выбор цифрового ресурса. Нейросети помогут учителю при создании уроков, предоставляя готовые материалы, объяснения и примеры. Например, с их помощью я создаю презентации (Gamma), уникальные изображения по запросу (Шедевр, Kandinsky 3.1),



нейросеть может решать задачи, Khan Academy автоматически подбирает задачи по уровню сложности. С помощью нейросети можно осуществлять проверку домашнего задания. Symbolab и Photomath распознают рукописные и печатные уравнения, показывают пошаговое решение. Gradescope анализирует работы, группируя типичные ошибки. GeoGebra с поддержкой ИИ строит графики, моделирует геометрические задачи. Desmos позволяет создавать интерактивные уроки по алгебре. Бесплатная нейросеть Яндекса, доступная в двух форматах: текстовый чат-бот «Давай придумаем» и сервис для создания изображений «Шедеврум».

Конечно, это далеко не все, как можно использовать нейросети в своей работе. Самое главное, нужно правильно сформулировать запрос (промпт). Например, «Я учитель математики. Проверь, пожалуйста, домашнюю работу моего ученика по теме «Квадратные уравнения», оцени по 5-балльной шкале и предложи дополнительные задания для отработки навыка», «Я учитель математики. Мне нужно провести в 5 классе урок по теме «Свойства вычитания натуральных чисел». Подготовь, пожалуйста, подробный план урока. План должен содержать свойства вычитания числа из суммы чисел и вычитания суммы чисел из числа, распределение времени на объяснение каждого пункта и список вопросов для проверки после урока», «Я классный руководитель 5 класса. В этом году в школе набрали новый класс, ребята не знают друг друга, и не могут подружиться. Предложи сценарий интерактивного классного часа, чтобы ученики могли поближе познакомиться, повеселиться и немного сблизиться. План должен быть рассчитан на 1 час и предусматривать знакомство, игры и чаепитие».

Важно, что любой сгенерированный материал требует обязательной проверки учителем. Искусственный интеллект не заменит учителя, но станет инструментом, который поможет сделать образование более эффективным и удобным. Необходимо сохранить баланс между технологиями и человеческим взаимодействием.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРЕДМЕТОВ ЕСТЕСТВЕННО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО ЦИКЛА

Рубцова Анастасия Николаевна, учитель, МОУ «Средняя общеобразовательная школа №1», Архангельская область, г. Котлас, anastasiarubcova1@gmail.com

Аннотация. Статья о применении ИИ на уроках математики, физики и информатики.

Новые технологии помогают педагогу повысить мотивацию у обучающихся к обучению. Искусственный интеллект активно используется в образовании, особенно при изучении предметов естественно-математического цикла (физика, математика, информатика).

ИИ имеет возможность дополнить и разнообразить деятельность педагога, а также быть помощником в любой ситуации. Например, ученик, испытывающий трудности с решением задач по физике, получит дополнительные задания именно по этой теме. ИИ повышает интерес у обучающихся. Например, для уроков информатики и математики с помощью ИИ-инструментов можно разработать игры и квесты. ИИ экономит время педагога и ускоряет подготовку к уроку. Он может быстро предоставить сценарии уроков, варианты объяснения тем, индивидуальные задания, план мероприятия, подготовить отчет, создаст презентацию, придумает сказку.

Примеры ИИ-инструментов: ChatGPT, GigaChat, Кандинский. Онлайн-сервис «Ассистент преподавателя» от ООО «СберОбразование» - это цифровой сервис на основе искусственного интеллекта, который помогает педагогам анализировать уроки, получать обратную связь по методике преподавания и использовать лучшие практики.

Для овладения ИИ необходимо овладеть промптом. Промпт – это умение правильно формулировать запрос для искусственного интеллекта. Грамотный промптинг упрощает подготовку и повышает точность ответа ИИ. Промпт выполняется по следующей схеме : Роль + Цель + Конкретная задача + Контекст + Ограничения.

Применять ИИ можно при подготовке к урокам математики. Используя онлайн-сервис «Ассистент Преподавателя» от ООО «СберОбразование», педагог может подготовить задания для самостоятельной работы за несколько минут. Пример промпта: «Ты учитель математики в 8 классе в общеобразовательной школе. Твоя задача составить тест для 8 класса по предмету геометрия на тему Трапеция на 20 минут из 10 заданий. Укажи на каждый вопрос 4 варианта ответа»

Также ИИ можно применить к предмету физика. Например, для создания презентаций. Используем онлайн-сервис Gamma.app, который является облачной платформой на базе искусственного интеллекта и предназначен для быстрого создания презентаций. Пример промпта: «Ты учитель физики в девятом классе в общеобразовательной школе базового уровня. Создай презентацию по теме Закон всемирного тяготения в 9 классе по учебнику Перышкин. Презентация состоит из 10 слайдов. Включает в себя задание в виде трех вопросов на повторение темы Свободное падение. В презентации объясни, что такое Закон всемирного тяготения. Сделай акцент на формулу. Приведи примеры проявления силы тяготения. Включи историческую справку. Включи в презентацию одно домашнее задание.

Успешно применяется ИИ на уроках информатики. С помощью онлайн-сервиса GigaChat разработаем сценарий внеклассного мероприятия. Пример промпта: «Ты – учитель информатики общеобразовательной школы, создающий внеурочное игровое занятие по предмету Информатика. Твоя цель – вовлечь учеников в учебный процесс через игру. Задача разработать сценарий игры на тему начинающий пользователь персонального компьютера для группы 12–14 лет, включив вводную часть, правила, этапы игры, и итоговую рефлексию».

Таким образом, использование технологий искусственного интеллекта значительно повышает эффективность и привлекательность обучения естественно-математическим дисциплинам.

Источники:

1. Сборник запросов педагога к ИИ Промо.
2. Физика: 9-й класс: базовый уровень: учебник; 3-е издание, переработанное Перышкин И.М., Гутник Е.М., Иванов А.И. и др. Акционерное общество «Издательство «Просвещение».

СОЗДАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕГРАТИВНЫХ НЕЙРОСЕТЕЙ ДЛЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Савина Ксения Васильевна, учитель английского языка, муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Северодвинская прогимназия №1», городской округ Архангельской области «Северодвинск», ksy-anciferova@yandex.ru

Аннотация. В данном докладе рассматриваются практические аспекты использования интегративных нейросетей для создания дидактических материалов по английскому языку для обучающихся начальной школы. Представлен опыт применения нейросетей для разработки персонализированных заданий, игровых материалов и рабочих листов.

Современные вызовы в образовании требуют от учителя постоянного поиска новых эффективных инструментов. Интегративные нейросети открывают уникальные возможности для создания качественных дидактических материалов, соответствующих возрастным особенностям младших школьников и требованиям ФГОС.

Персонализированные и дифференцированные задания. Нейросети дают возможность создания материалов с учетом интересов конкретного класса или даже конкретного ученика. Пример: создание текста, в котором будут встречаться изученные слова по теме спорт. Для мальчиков этот текст будет про динозавров, а для девочек – сказка о принцессе. Любое задание можно также изменить с учетом требуемого уровня сложности. Для этого не нужно сидеть часами, стараясь учесть все нюансы, ведь нейросеть сможет это сгенерировать за секунды.

Игровые материалы. В начальной школе важное место занимают обучающие игры, позволяющие вывести изученную лексику в речь и отработать грамматические конструкции. Для игр с помощью нейросети можно сделать различные изображения:

- 1) карточки с персонажами



рис. 1

2) карточки с лексикой



рис. 2

3) поля для игр



рис. 3

Рабочие листы. Для создания рабочих листов, максимально отражающих задумку, следует обратить внимание на следующие моменты и прописать их в промпте:

1. Определение цели: Чего должен достичь ученик? (например, усвоить лексику по теме Спорт, отработать структуру I can, развить навык чтения с извлечением информации).

2. Выбор темы и языкового материала: конкретная лексика, грамматическая структура, речевые клише.

3. Анализ аудитории: возраст и уровень учеников (A1, B2 и т.д.). Их интересы (чтобы сделать материал вовлекающим). Возможности дифференциации (как упростить или усложнить задания для разных групп).

4. Определение типа заданий: какие виды деятельности будут использованы (сопоставление, заполнение пропусков, множественный выбор, открытые вопросы, творческое письмо, головоломка).

Пример рабочего листа по теме «Спорт» представлен на рисунке 4.

Exercise 1. Word Puzzle

Unscramble the letters to make sport words:

1. L, O, F, F, B, A, T → _____
2. N, N, E, T, S, I → _____
3. B, A, L, L, K, S, E, T → _____
4. C, H, E, S, S → _____
5. H, C, K, E, Y → _____

Exercise 2. Multiple Choice

Choose the correct answer:

1. What do you need to play tennis?
a) ball and racket
b) ball and stick
c) ball and net
2. Where do people swim?
a) in the gym
b) in the pool
c) on the field

Exercise 3. Fill in the Blanks

Complete the sentences with *can* or *can't*.

- I ____ play football
- He ____ swim
- She ____ run fast
- They ____ play basketball

Exercise 4. True or False

Read and circle True or False:

1. You need a racket to play tennis. (True/False)
2. People swim in the gym. (True/False)
3. You can play basketball with a small ball. (True/False)
4. Chess is a sport for two players. (True/False)

рис. 4

Первое время материалы могут требовать серьезной доработки. Нейросеть может предложить слишком сложные конструкции или неадекватные возрасту задания. Следующий алгоритм работы поможет избежать неточностей:

1. **Четкий бриф** – максимально детально описывать цель, возраст, длительность задания;
2. **Проверка содержания** – всегда адаптировать материал под конкретных детей;
3. **Экспертиза**– нейросеть предлагает идеи, но финальное решение всегда за учителем.

Опыт использования интегративных нейросетей показывает их высокую эффективность при создании дидактических материалов для начальной школы. При грамотном использовании этот инструмент позволяет:

- Повысить мотивацию учащихся;
- Обеспечить дифференцированный подход;
- Оптимизировать время подготовки учителя;
- Создать персонализированную образовательную среду.

Важно подчеркнуть, что нейросети не заменяют педагога, а становятся эффективным инструментом в его профессиональной деятельности, позволяя сосредоточиться на индивидуальной работе с учениками.

Источники:

1. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования".
2. Цифровые технологии в образовании: тенденции, проблемы, перспективы: монография / под общ.ред. научного совета ГНИИ «Нацразвитие». - СПб.: ГНИИ «Нацразвитие», 2023. – 80 с.

ОНЛАЙН-СЕРВИС LEARNINGAPPS В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА

Сапрыкина Надежда Александровна, учитель-логопед, МДОУ «Детский сад «Чебурашка», Архангельская область, г. Новодвинск, saprykina_n@rambler.ru

Аннотация. В статье раскрываются варианты использования онлайн-сервиса LearningApps, который предоставляет пользователям инструменты для создания интерактивных упражнений и заданий.

Дети растут и развиваются в высокотехнологичном информационном обществе. Следуя теории поколений (авторы Уильям Штраус и Нил Хоув), дети поколения Альфа с ранних лет погружены в цифровой мир. Они растут в разнообразии гаджетов, игрушек, одежды, и поэтому быстро утрачивают интерес к чему-либо. Чтобы заинтересовать детей, сделать их обучение осознанным и интересным, нужны нестандартные подходы, индивидуальные коррекционные программы, новые методы и технологии.

Использование информационно-коммуникационные технологии в работе учителя-логопеда эффективно по нескольким причинам:

1. Это позволяет повысить эффективность и результативность логопедической коррекции путем предоставления наглядной информации, быстрой и персонализированной обратной связи, руководства и адаптации.
2. Это сделает коррекционно-развивающую работу более привлекательной для детей и их родителей, которая кажется им скучной, утомительной или напряженной. Награды, задачи и возможности выбора могут стимулировать интерес и любопытство, а также способствовать чувству достижения и прогресса. ИКТ могут обеспечивать положительную обратную связь. Это повышает статус учителя-логопеда в глазах родителей, что немаловажно для установления взаимодействия с обучающимися и родителями.

3. Это может снизить стоимость и барьеры доступности коррекционно-развивающего процесса. ИКТ могут обеспечить дистанционное обучение.

Одним из актуальных направлений развития инновационных образовательных технологий является онлайн-сервис LearningApps.

LearningApps – это онлайн-сервис, разработанный в Германии, который позволяет бесплатно создавать и использовать интерактивные упражнения в разных форматах.

Пользователи сервиса могут выбрать один из 21 языков, в том числе русский язык. Основная цель LearningApps – обеспечить удобный и доступный способ взаимодействия с учебным материалом: пользователи создают интерактивные задания, которые можно использовать на занятиях и уроках или для самостоятельного и дистанционного обучения. Платформа поддерживает множество форматов, таких как тесты, кроссворды, карты памяти, сортировки и многие другие. Благодаря своей простоте и удобству интерфейса, LearningApps стал популярным среди учителей и студентов.

Создать упражнение в приложении LearningApps можно *двумя способами*:

- *собрать своё задание с нуля* на базе одного из шаблонов;
- *адаптировать готовое упражнение*, изменив в нем содержание.

В упражнения можно добавлять фоны и изображения. Готовое задание можно сохранить и настроить уровни доступа для пользователей. Открытые упражнения – в общую библиотеку, а закрытые – распространять через ссылку или QR-код. Также можно экспортировать задание в формате SCORM, чтобы загрузить его на онлайн-платформу.

В приложении LearningApps можно создавать интерактивные упражнения и другие задания, которые условно делятся на несколько групп.

1. Выбор.

Например, участник должен найти правильный вариант среди предложенных. Правильных ответов может быть несколько.

2. *Распределение.*

Классическая форма, где нужно сопоставить текст и изображения. Например, «Найди пару».

3. *Последовательность*

Необходимо упорядочить текст, изображение, аудио или видео в соответствии с временной последовательностью.

4. *Заполнение*

Обучающийся сам пишет один или несколько правильных ответов (с дошкольниками можно использовать картинки). Например, в таблице необходимо заполнить ячейки.

5. *Онлайн-игры*

Викторина, блокнот, «Скачки», «Где находится это?», «Оцените» и др.

Преимущества интерактивного сервиса LearningApps:

1. LearningApps – удобный бесплатный сервис для создания интерактивных упражнений, который работает прямо в браузере и не требует установки.

2. Наличие русского языка (и еще 20 на выбор).

3. Платформа предлагает более 20 шаблонов заданий, включая тесты, кроссворды, игры, задания на сопоставление, заполнение пропусков и другие форматы.

- Работа с платформой проста и понятна. Не сложный интерфейс, в котором очень легко разобраться; упрощенный процесс создания заданий путём редактирования уже готового задания из библиотеки или с нуля на основе шаблона.

4. Сервис поддерживает мультимедиа: в задания можно добавлять аудио, видео, изображения и озвучку, что делает упражнения более интересными.

5. Быстрое начало работы. LearningApps не требует обязательной регистрации для прохождения заданий, но создание своих упражнений возможно только после создания аккаунта.

6. Подробная инструкция работы в онлайн-сервисе находится в свободном доступе на сайте разработчика и в сети Интернет.

Несмотря на некоторые ограничения, LearningApps остаётся мощным и практичным инструментом, который может разнообразить образовательную деятельность.

Таким образом, в современном мире сложно стоять на месте, поэтому, хотим мы этого или не хотим, но цифровые образовательные ресурсы и информационно-компьютерные технологии прочно входят в образовательную деятельность дошкольных учреждений. В своей работе мы, педагоги, открываем для себя много нового и интересного. Вместе с детьми и родителями мы входим в увлекательный мир цифровых образовательных ресурсов, учимся вместе с ними быть интересными, креативными, позитивными, что позволяет нам становиться более профессиональными, востребованными специалистами.

Источники:

1. LearningApps .org [Электронный ресурс] // <https://learningapps.org/create?new=904&from=pwctjtoct22> (Дата обращения 10.10.2025).

2. Как использовать LearningApps — сервис для создания интерактивных упражнений [Электронный ресурс] // Skillbox Media 25.01.2023 <https://skillbox.ru/media/education/kak-ispolzovat-learningapps-servis-dlya-sozdaniya-interaktivnykh-uprazhneniy/> (Дата обращения 10.10.2025).

3. Сотников Г. Теория поколений в России: Чем отличаются зумеры, бумеры, миллениалы, поколения X и альфа [Электронный ресурс] 03.06.2024 <https://rg.ru/2024/03/01/teoriia-pokolenij-chem-otlichaiutsia-zumery-bumery-milleniaily-pokoleniia-x-i-alfa.html#8> (Дата обращения 10.10.2025).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ПОДГОТОВКЕ И ПРОВЕДЕНИИ ПРЕДМЕТНОЙ НЕДЕЛИ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ МАТЕМАТИКА

Семёнова Ольга Владимировна, учитель математики и информатики, ГУО «Средняя школа № 13 г.Слуцка», Республика Беларусь, Минская область, г. Слуцк, semnov2013@gmail.com

Аннотация. В докладе рассматривается, как искусственный интеллект может быть использован для повышения эффективности проведения предметной недели по математике.

Предметная неделя по учебному предмету «Математика» – это уникальная возможность для учащихся углубить свои знания, развить навыки и проявить творческий потенциал в изучении предмета. В условиях современного образования искусственный интеллект становится важным инструментом, который может существенно улучшить процесс подготовки и проведения таких мероприятий.

Одним из ярких примеров применения искусственного интеллекта для улучшения качества проведения предметной недели является использование платформы Quizizz, которая также предлагает возможность создания интерактивных тестов. Учителя могут использовать её для проведения домашних заданий в игровой форме. Например, после изучения темы «Проценты» учащиеся могут пройти тест, где каждый правильный ответ будет приносить им баллы и возможность подняться в рейтинге класса.

Для групповой работы хорошо подходят платформы Google Jamboard и Miro. Эти инструменты позволяют организовать совместное создание графиков, схем и диаграмм. Учитель может предложить учащимся работать в группах над проектами, связанными с реальными задачами, например, анализируя статистику и создавая визуализации данных. Это помогает развивать навыки работы в команде и критического мышления.

Для создания интересных уроков можно также использовать Scratch – платформу для программирования, где учащиеся могут создавать свои

собственные математические игры и анимации. Это позволяет интегрировать математику с информатикой и развивать творческие способности учащихся. Например, учащиеся могут создать игру, в которой игроки должны решать математические задачи, чтобы двигаться по игровому полю.

Для планирования мероприятий предметной недели можно использовать ИИ-системы, анализирующие данные о предпочтениях учащихся. Например, с помощью опросов и анализа ранее проведенных мероприятий можно определить, какие темы вызывают наибольший интерес. Это может включать мастер-классы по прикладной математике, лекции о математических моделях в экономике или конкурсы по решению нестандартных задач. Такие мероприятия не только привлекают внимание учащихся, но и делают обучение более увлекательным.

Во время проведения предметной недели использование искусственного интеллекта позволяет реализовать интерактивные уроки. Например, виртуальные ассистенты, такие как ChatGPT, могут задавать вопросы, проводить опросы и предоставлять мгновенную обратную связь. Учащиеся могут задавать вопросы по материалу, получать объяснения и рекомендации, что способствует активному участию в учебном процессе и улучшению понимания предмета.

Анализ результатов по окончании предметной недели также может быть улучшен с помощью искусственного интеллекта. Системы, такие как Google Forms в сочетании с анализом данных, могут собирать информацию о том, как учащиеся справились с заданиями и мероприятиями. Учителя могут получить подробные отчеты об успеваемости, что позволяет выявить слабые места в обучении и скорректировать свои методы работы.

Кроме того, во время предметной недели искусственный интеллект может быть использован для поддержки учащихся в решении математических задач. Программы, такие как Photomath или Microsoft Math Solver, могут предоставлять пошаговые решения и объяснения, что особенно полезно при решении сложных задач. Это не только помогает учащимся

справляться с трудностями, но и развивает критическое мышление и навыки самостоятельной работы.

Таким образом, использование искусственного интеллекта в подготовке и проведении предметной недели по учебному предмету «Математика» открывает новые горизонты для образовательного процесса. Искусственный интеллект делает обучение более эффективным, более интерактивным и увлекательным, способствует развитию интереса учащихся к математике. Внедрение современных технологий в образовательный процесс – это шаг к созданию более качественного и доступного образования для всех. Интеграция искусственного интеллекта в предметную неделю по математике может значительно улучшить как подготовительный этап, так и сам процесс обучения, делая его более динамичным и адаптивным к потребностям учащихся.

Источники:

1. Каменева, Н. А. Использование искусственного интеллекта в высшем образовании. Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании.
2. Жигачева, Н.А. Активные и интерактивные методы обучения на уроках математики. Современные проблемы науки и образования.
3. Волынец, Е.В. (2025). Нейросети: новая эра в образовании. Технологии искусственного интеллекта в образовательном процессе. Минск: ГУО "Академия образования".

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Семушина Арина Владимировна, учитель, МАОУ «Лицей 17»,
Архангельская область, г. Северодвинск, bondarenkoav@lyceum17.ru

Аннотация. Доклад раскрывает преимущества использования технологий искусственного интеллекта в работе учителя иностранных языков. Подчеркивает его влияние на повышение мотивации учеников, описывает эффективные методы работы и интеграции технологий и учебных материалов на уроке иностранных языков.

Появление искусственного интеллекта вызывает огромное множество противоречивых обсуждений. Одни считают, что ИИ – это зло, это то, что приведет к значительным изменениям в мире, оставит людей без работы, спровоцирует исчезновение многих профессий. Другие же считают, что искусственный интеллект является помощником не только в профессиональной жизни людей, но и в ежедневной рутине. Однако нельзя отрицать тот факт, что это «изобретение» уже навсегда вошло в нашу жизнь и пришло самое время нам научиться жить с ним, идти рука об руку и учиться понимать друг друга.

Появление ИИ в жизни учителя – еще более противоречиво. С одной стороны, мы поощряем учеников мыслить самостоятельно, расширяем их кругозор, учим обращаться с информацией правильно. Искусственный интеллект в таком случае является главным «врагом» учителя, потому что способен выполнить все необходимые задания за ученика. Именно по этой причине, на мой взгляд, многие учителя еще не начали использовать ИИ для своей работы.

С другой же стороны, искусственный интеллект является для нас, как и для представителей многих других профессий, одним из главных помощников, способных облегчить труд учителя и ускорить процесс усвоения знаний для наших учеников.

В своей практике я уже более года активно использую искусственный интеллект для подготовки уроков. По моему опыту, учителю иностранных языков можно успешно использовать ИИ на всех стадиях урока.

Как правило, каждый урок иностранных языков начинается с организационных моментов и актуализации знаний. На этом этапе учителю можно воспользоваться таким ИИ как Leonardo AI, который позволяет создавать картинки и видео. Учитель может указать в запросе все слова, необходимые для повторения, и на уроке предложить ученикам вспомнить слова и угадать, какие из них указаны на картинке (Приложение 1). Другой вариант работы с картинками – создать странные картинки, в которых сочетаются абсурдные вещи (Приложение 2) и предложить ученикам обсудить «что не так» и «как должно быть». Такие задания не только стимулируют учеников использовать необходимую лексику, но и повышают мотивацию к работе.

Следующей стадией урока является первичное усвоение нового материала. В данном случае учителю на помощь могут прийти ChatGPT и различные сервисы по озвучке текстов (naturalreaders.com). Как правило, учитель с легкостью может дополнить учебник текстом, который нашел в сети Интернет, однако, можно сэкономить время поисков, если создать текст с помощью искусственного интеллекта. Данный шаг имеет преимущество в том, что учитель может задать те лексические и грамматические конструкции, которые ему необходимо отработать на уроке. (Приложение 3) Так, учащиеся получают дополнительную возможность встретить необходимые слова в контексте. Если озвучить сгенерированный текст, то такая практика позволяет улучшить навыки аудирования и слышать различные акценты, с которыми могут говорить носители.

Использование искусственного интеллекта для отработки и закрепления лексических и грамматических конструкций также позволяет создать дополнительные упражнения с использованием одновременно как лексических, так и грамматических конструкций. Как правило, грамматика,

которая дается в учебнике не связана с лексической темой, которая раскрывалась выше. Таким образом, мы можем создать грамматическое упражнение с использованием необходимой лексики, отработав тем самым и грамматику, и лексику.

Последним этапом отработки грамматических и лексических единиц является использование их в речи. Иногда, упражнений, предложенных учебником, может быть недостаточно, и мы также можем воспользоваться искусственным интеллектom для создания ситуаций, в которых ученику будет необходимо сказать о том, как бы он поступил. (Приложение 4) Также можно создать упражнения, которые будут отражать популярные тренды, например игру «норм или стрём», «базовый минимум или роскошный максимум». Такие упражнения значительно повышают заинтересованность учеников и очень просты в создании с использованием ИИ.

Таким образом, как было показано выше, использование ИИ в работе учителя иностранного языка способно не только облегчить труд учителя, но и сделать процесс обучения более интересным для учеников, тем самым повысить их интерес к предмету и облегчить процесс усвоения новых знаний.

Приложения:

1. [Приложения 1-4.](#)

ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИИ-РЕШЕНИЙ В СОВРЕМЕННУЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ СРЕДУ

Старковская Анна Николаевна, учитель русского языка и литературы, МОУ «Средняя общеобразовательная школа №76», Архангельская область, Городской округ «Котлас», A.N.Starkov@yandex.ru

Аннотация. В эпоху цифровой трансформации образования интеграция инновационных технологий становится ключевым фактором развития современной педагогики. Стремительное развитие искусственного интеллекта (ИИ) и игровых технологий открывает новые горизонты для совершенствования образовательного процесса, делая его более эффективным, интерактивным и персонализированным.

Современные образовательные инструменты и сервисы представляют собой эффективный арсенал средств, помогающих педагогам создавать увлекательные учебные материалы. Их внедрение в образовательный процесс подкрепляется значительными техническими преимуществами.

Основные полезные сервисы для работы представлены в приложении, где собраны наиболее эффективные и удобные онлайн-сервисы, отобранные по критериям простоты использования и практической ценности.

Технические достоинства данных сервисов проявляются в первую очередь в простоте использования. Интуитивно понятный интерфейс, наличие пошаговых инструкций для создания заданий, возможность быстрой генерации материалов и мгновенного предпросмотра делают работу с ними доступной даже для начинающих пользователей.

Все основные функции предоставляются бесплатно, без скрытых платежей и с неограниченным доступом к базовым возможностям, что делает работу еще привлекательней.

Функционал сервисов обеспечивается широким набором инструментов: возможностью сохранения созданных материалов, экспортом в различные форматы, функциями редактирования и

корректировки заданий, настройкой уровня сложности, генерацией интерактивных версий и возможностью печати материалов.

Считаю, что данные сервисы универсальны. Универсальность применения позволяет интегрировать эти инструменты в любой этап учебного процесса, в любой общеобразовательный предмет. Они эффективно используются как для индивидуальных заданий, так и для групповых проектов, конкурсных мероприятий, внеклассной деятельности и домашних заданий.

Большим плюсом является возможность усложнения заданий с учетом возрастных особенностей учащихся, тесной связи с учебной программой и использования в качестве мотивационного элемента. Важно также комбинировать данные инструменты с другими педагогическими методами.

Развивающий потенциал этих инструментов многогранен. Они способствуют активизации познавательной деятельности, развитию логического мышления, формированию навыков самостоятельной работы, улучшению памяти и внимания, а также раскрытию творческого потенциала учащихся.

Дополнительные возможности включают создание тематических наборов заданий, что позволяет разнообразить учебный процесс и сделать его более увлекательным. Благодаря совокупности этих преимуществ, современные образовательные сервисы становятся незаменимыми помощниками педагога, позволяя создавать качественные учебные материалы без необходимости владения специальными техническими навыками.

Приложения:

1. [Приложение 1. Основные сервисы для работы учителя.](#)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-СЕРВИСОВ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ

Старцева Ольга Владимировна, учитель-логопед, ГБОУ АО «Вычегодская СКОШИ», Архангельская область, г. Котлас, п. Вычегодский, ctar.ov@mail.ru

Аннотация. Неоспоримым помощником в наше время является Интернет, который позволяет найти полезный учебный контент.

Включение игровых элементов в обучающий курс повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся, позволяет более эффективно усваивать материал. На наш взгляд, эффективным в работе учителя-дефектолога, учителя-логопеда является использование сервисов сети Интернет.

Очень интересный сайт для педагогов Nils (нилс) Blog (blog.nils.ru), на нем вы можете делать задания меньше чем за 1 минуту, например, одно из таких заданий «найди слова», нужно просто вбить слова, нажать на кнопку сгенерировать и задание готово. Можно открывать на онлайн-уроке, а можно распечатать и раздать ребятам. Также есть другие различные задания, например, скорочтение, кроссворды, посмотрите, ознакомьтесь, там много интересного и полезного.

Любимый сайт для дошкольников: «Играемся» igraemsa.ru Детские развивающие игры онлайн. Посмотрите, какое огромное количество интересных игр вы сможете найти на этом сайте. Сайт полностью бесплатный и на русском языке и, кстати, не требуется даже регистрации, вы найдёте познавательные игры, игры на внимание и память, логику и мышление, пазлы, загадки, математические игры, кроссворды и многое другое.

Ещё один бесплатный сайт – Umaigra (umaigra.com). Выбираем шаблоны, их тут несколько. Нажимаем зелёную кнопку «Выбрать», создаем игру быстро и бесплатно. Также очень удобно, что есть готовые игры. Для выбора игр используем фильтры.

Umaigra – это онлайн-сервис для создания интерактивных дидактических игр в формате мультфильма. Сервис отечественный, полностью

бесплатный, регистрация и алгоритм работы простые. Чтобы использовать готовую игру, понадобится только браузер и достаточно быстрый Интернет.

Сервис предлагает нам 6 интересных шаблонов-сценариев игр:

Футбол+. Чтобы забить гол, нужно кликнуть по бутсе с правильным ответом. Виды упражнений: Да/Нет, Выбор одного ответа.

Воришка-кот. Игра-погоня. Проказник-кот стащил на кухне сосиску. Отвечая на вопросы, игрок помогает коту убежать от разъяренного повара. Виды упражнений: Правда или ложь, Выбор ответа, Краткий ответ.

Заколдованный замок. Необходимо расколдовать замок, решая головоломки старой ведьмы. Виды упражнений: Распределение между двумя множествами, Составление фразы или последовательности.

Авианперелет. Игра воссоздает все этапы путешествия на самолете: покупку билета, регистрацию, таможенный контроль, полёт, прибытие. Чтобы перейти от одного этапа игры к другому, нужно ответить правильно хотя бы на 50% вопросов. Виды упражнений: Да/Нет, Выбор одного ответа.

Сядь на Поезд. Играющий должен сесть на поезд и, отвечая правильно на вопросы, постараться уехать на нём как можно дальше. Виды упражнений: Да/Нет, Выбор одного ответа, Правда или ложь.

Остров Банан. Чтобы помочь Мартышке добраться до острова, где растут бананы, ученик должен проложить маршрут, кликая по черепахам с правильными ответами. Виды упражнений: выбор одного ответа, установление последовательности, установление соответствия.

Планета Умаус. На космическую станцию напала эскадра злых инопланетян. Чтобы отбить атаку, игроку необходимо расставить свои заряды в таком порядке, чтобы написанные на них выражения, соответствовали выражениям на противоположных кораблях противника и выстрелить, нажав на кнопку «Пуск». Виды упражнений: установление попарного соответствия между элементами двух множеств.

Сокровище Фараона Играющий должен добраться до сокровища, спрятанного внутри пирамиды. Путь к кладу преграждают двери (уровни) с

магическими щитами, на которых написан код. Чтобы его расшифровать и убрать преграду, нужно найти спрятанные между букв слова и поместить их в заданное место. Виды упражнений: Поиск слов по буквам, Распределение элементов по заданным множествам, Попарное соответствие между элементами.

Как самому создать игру с помощью данного сервиса:

1. Зарегистрироваться и зайти под своим аккаунтом.
2. Открыть вкладку «Редактор игр».
3. Нажать кнопку «Создать игру».
4. Выбрать шаблон.
5. Ввести название игры и указать предмет.
6. Нажать кнопку «Создать игру».
7. Добавить упражнения.
8. Нажать кнопку «Попробовать» и проверить свою игру.
9. Нажать кнопку «Опубликовать игру».
10. Скопировать ссылку на игру (в правом верхнем углу).

Перед тем, как создавать свою игру, обязательно посмотрите игры, созданные по выбранному вами шаблону. Так будет понятно, как правильно оформить упражнения.

Использование онлайн-сервисов создает новые возможности для обучения. Появляются возможности для персонализированного обучения, возникают новые модели сотрудничества, становится шире спектр инновационных и привлекательных для учащихся стратегий обучения.

Но кроме очевидных плюсов современных технологий в образовании, есть и минусы – «подводные камни», с которыми сталкиваются педагоги при внедрении.

МИНУСЫ:

Технологии могут отвлекать от учебного процесса.

Исследования показали, что смартфоны и гаджеты все-таки отвлекают детей от учебного процесса. Сегодня актуальной задачей является

формирование культуры и уважения во время занятий. Ограничивая применение гаджетов, все же определите конкретные задания, проекты, время и грамотно реализуйте возможности технологий в классе.

Технологии могут отрицательно повлиять на развитие коммуникативных навыков учащихся и социальное взаимодействие.

Многие педагоги не любят гаджеты, поскольку снижается способность учащихся к реальному живому общению.

Понятно, что преимущества перевешивают минусы. Технологии могут быть очень эффективным инструментом, но это всего лишь инструмент обучения.

Источники:

1. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). // Москва – Воронеж, Изд-во Моск. псих. - пед. ин-та. Из-во: НПО «Модек», 2002

2. Вренева Е.П. Ресурсы информационно-компьютерных технологий в обучении дошкольников с нарушением речи/ Е.П. Вренева// Логопед. – 2010. - №5.

3. Краснова Л. В. Слюсаренко Э. Е. Использование ассистивных сквозных цифровых технологий в работе с обучающимися с ОВЗ как предиктор оптимизации сопровождающей деятельности. // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – № 75-4. – С. 364-367.

4.Львова, Ю.А. Цифровизация деятельности учителя-логопеда: возможности и ограничения/ Т.М. Ташина, Ю.А. Львова //Современные тренды образования: Материалы III Всероссийской (национальной) педагогической научно-практической конференции (14-18 декабря 2020 г.). Отв. редактор Г.Е. Муравьёва. – Шуя: Изд-во Шуйского филиала ИвГУ, 2021. – 195 с. – С. 14 – 18.

WORDWALL – ПРОСТОЙ СПОСОБ СОЗДАТЬ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ УЧЕБНЫЕ РЕСУРСЫ

Стенина Татьяна Леонидовна, учитель математики, МОУ «СОШ №7 г. Коряжма», Архангельская область, г. Коряжма, tatyanastenina@mail.ru

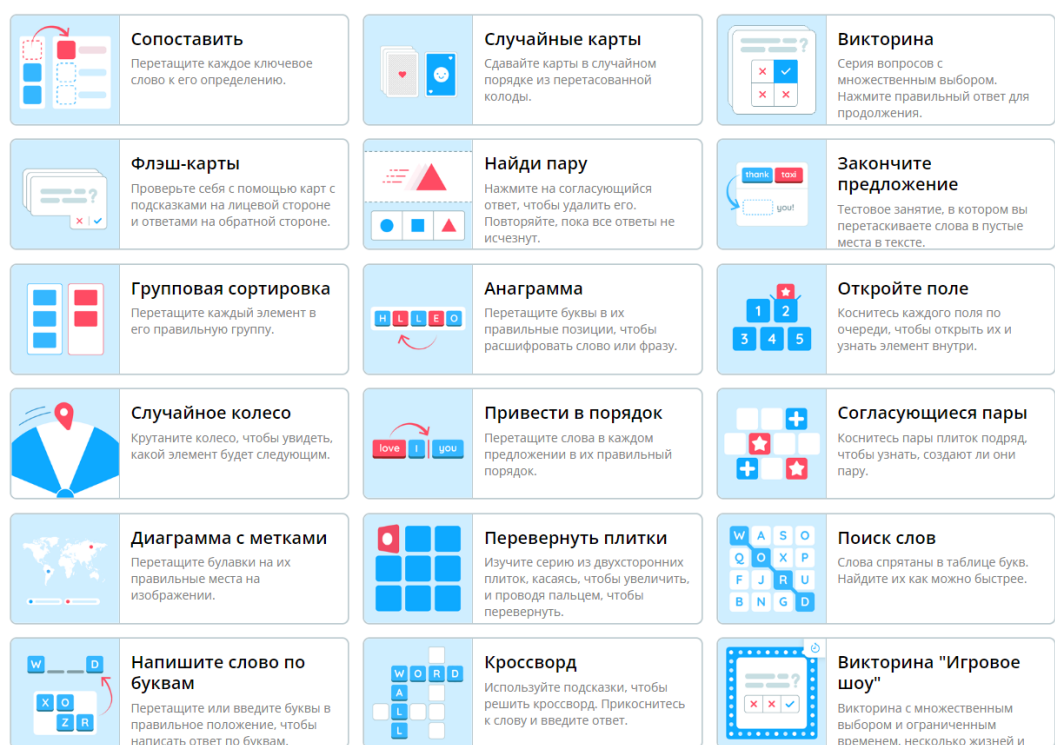
Аннотация. Wordwall – универсальный учебный ресурс, который помогает решить одну из главных задач образовательного процесса – повышение мотивации учащихся.

Wordwall – это интересный и необычный сервис для создания разнообразных игровых упражнений и заданий.

Wordwall представляет собой multifunctional инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в сеть Интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске. Сервис имеет **русскоязычную версию**.

Программа [Wordwall](#) проста в использовании и помогает создавать упражнения, оптимально подходящие, как для интерактивной доски, так и для индивидуальной работы на компьютерах, позволяет создавать интерактивные упражнения с использованием изображений и тестов. Встроенный искатель изображений автоматически находит и предлагает изображения. Кроме того, редактор, работающий онлайн, позволяет выполнять упражнения дистанционно и собирать статистику выполнения заданий учащимися. Распечатанные материалы можно использовать в качестве самостоятельных учебных заданий.

Платформа предлагает 18 бесплатных шаблонов, с помощью которых создаются игры, викторины, тесты, кроссворды, анаграммы и многое другое.



Как начать работать с данной платформой:

- 1) Регистрация и создание аккаунта: перейдите на сайт <https://wordwall.net> и нажмите на кнопку «Зарегистрироваться». Вы можете создать аккаунт с помощью электронной почты или с помощью Google.
- 2) Изучение интерфейса.
- 3) Создание задания:
 - Выбор типа задания: нажмите на кнопку «Создать задание». Wordwall предлагает множество шаблонов, таких как «Тест», «Игры», «Заполните пропуски» и другие. Выберите тот, который лучше всего соответствует вашим целям.
 - Настройка задания: после выбора шаблона вы сможете настроить его под свои нужды. Введите текст, добавьте изображения и звук, создайте вопросы и варианты ответов. Не забудьте добавить заголовок для вашего задания. Вы можете выбрать нужное вам количество вопросов, оперируя кнопками «Добавить элемент» или «Корзина», которая уберет лишние элементы.

– Сохранение и публикация: после того, как вы создадите задание, вы сможете его увидеть в режиме preview. Здесь вы можете выбрать визуальный стиль, поменять шаблон (на панели справа), а также выбрать таймер (под упражнением). Когда задание готово, не забудьте его сохранить, нажав на «Поделиться». Вы можете выбрать, сделать ли его публичным или создать приватную ссылку для своих учеников. Если же вы хотите получить PDF версию вашего упражнения, нажмите на «Печать» под ним.

4) Использование готовых заданий: если у вас нет времени на создание новых заданий, вы можете воспользоваться уже существующими. В правом верхнем углу найдите кнопку «Сообщество», нажмите ее и вы окажетесь на странице с уже готовыми заданиями и поисковой строкой. Введите нужные ключевые слова или категории, чтобы найти подходящие задания. Вы можете адаптировать их под свои нужды, если это необходимо, нажав на кнопку «Редактировать контент» под упражнением.

Примеры заданий для 7 класса:

<https://wordwall.net/play/30549/445/1577> – математический диктант «ФСУ».

<https://wordwall.net/play/30665/057/8698> – самостоятельная работа «ФСУ».

Использование образовательного ресурса Wordwall на уроках способствует лучшему пониманию и усвоению знаний, а также эффективному закреплению материала. Способствует также оперативному контролю знаний учащихся и, как следствие, повышает результативность обучения.

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ В СПО

Суханова Юлия Сергеевна, преподаватель, ГАПОУ «СТСИ», Архангельская область, г. Северодвинск, yulia.uspasskih@yandex.ru

Аннотация. Доклад посвящен актуальной проблеме интеграции искусственного интеллекта в гуманитарную подготовку студентов СПО. Показано, что ИИ является эффективным инструментом для формирования прикладных навыков деловой коммуникации и усиления связи предметов «Русский язык» и «Литература» с будущей профессией.

Современный техникум готовит специалистов для реального сектора экономики, где цифровые технологии, и в частности, искусственный интеллект (ИИ), становятся неотъемлемой частью профессиональной деятельности. Как отмечает исследователь А.А. Федоров в своей работе «Цифровая трансформация образования: вызовы и возможности», система СПО оказывается на острие этих изменений, так как ее задача – максимально быстро реагировать на запросы рынка труда [8]. Задача преподавателей русского языка и литературы в СПО – не только дать знания, но и сформировать у будущих специалистов практические навыки коммуникации, анализа информации и работы с современными инструментами. ИИ выступает здесь как мощный катализатор, позволяющий сделать гуманитарную подготовку более прикладной, эффективной и тесно связанной с будущей профессией.

Работа в СПО имеет специфические особенности, которые подробно анализируются в коллективной монографии «Профессиональное образование в России: вызовы XXI века» под редакцией В.И. Блинова [7]:

- прагматизм студентов: их мотивация часто связана с получением конкретных, прикладных умений;
- разный уровень подготовки: в одной группе могут быть студенты с прочными знаниями и со значительными пробелами;

- ограниченное количество часов на гуманитарные дисциплины;
- ключевая цель: формирование профессиональных коммуникативных компетенций – умение писать деловые письма, отчеты, составлять документацию, презентовать идеи.

ИИ помогает адресно решать эти задачи.

Использование искусственного интеллекта на занятиях по русскому языку в системе среднего профессионального образования возможно посредством различных подходов. Может вестись разнообразная работа по отработке грамотности как базы для профессиональной деятельности. Будет актуальным использование адаптивных тренажеров. Вместо разрозненных упражнений из учебника ИИ может генерировать персонализированные задания. В своей статье «Персонализация обучения с помощью цифровых технологий» Е.И. Бугрименко подчеркивает, что такой подход особенно эффективен для студентов с пробелами в знаниях, так как позволяет работать в индивидуальном темпе [2].

С помощью ИИ можно адаптировать контекстное обучение. Упражнения можно автоматизировать под конкретную профессию. Например, для будущих электромонтеров – тексты с терминами из электротехники, для поваров – кулинарная лексика.

Ключевое направление при использовании ИИ в преподавании – это проверка и отработка навыков деловой письменной речи. Такие сервисы, как «Орфограммка» (<https://orfogrammka.ru/>) или «Яндекс Спеллер» (<https://yandex.ru/dev/speller/>), могут использоваться для проверки заявлений, резюме, деловых писем. Исследование И.В. Вырыпаева «Лингвистические процессоры в профессиональной коммуникации» доказывает, что использование подобных корректоров на этапе самопроверки значительно повышает качество итоговых текстов у студентов СПО [3]. Таким образом, роль преподавателя смещается с «корректора» на «консультанта по эффективным коммуникациям».

При подготовке к сочинению, экзаменам будут актуальными такие ИИ-помощники, как ChatGPT или YandexGPT: они могут анализировать черновики студенческих сочинений, проверяя логику построения аргументов. Важно научить студентов использовать их не для генерации готового текста, а как «интеллектуального оппонента» для шлифовки собственных мыслей.

Остановимся на особенностях применения ИИ на уроках литературы в СПО.

Литература перестает быть «абстрактным» предметом. С помощью инструментов цифровой гуманитаристики (Digital Humanities), таких как Voyant Tools (<https://voyant-tools.org/>), можно проводить исследования. Проект «ПроЧтение» под руководством М.С. Волковой демонстрирует, как анализ частотности лексики в классических текстах помогает студентам увидеть системные закономерности и скрытые смыслы [6]. Например, для будущих менеджеров: анализ речевых стратегий и приемов убеждения в монологах Шекспира или Толстого. Развитие soft skills через творческие задания – навыки, которые будут полезны обучающимся любой профессии.

Нейросети можно использовать для мозгового штурма, дискуссий. Как пишет Д.А. Новиков в методическом пособии «Искусственный интеллект в гуманитарном классе», подобные задания формируют навыки постановки точных запросов – ключевой компетенции в цифровую эпоху [5].

Интересным вариантом задания будет создание современного контента на основе классики. Например, задание: «Используя нейросеть для генерации изображений (Kandinsky, Midjourney), создайте постер, рекламирующий произведение Солженицына современной молодежной аудитории».

Роль преподавателя в СПО в эпоху ИИ становится очень важной. Педагог-словесник в техникуме становится инженером образовательных траекторий. В своей знаковой статье «Педагог в цифровую эпоху: новые роли и компетенции» Е.Ю. Карпачева утверждает, что ключевой задачей учителя теперь является не трансляция информации, а курирование образовательной среды и фасилитация учебного процесса [4]. Это значит, что современная

роль педагога претерпела существенные изменения. Если раньше учитель выступал главным источником информации, то сегодня его ключевая задача заключается в создании оптимальных условий для обучения и развития учащихся. Такой подход к образованию позволяет формировать личность, способную к самостоятельному мышлению, творчеству и ответственному принятию решений в постоянно меняющемся мире.

Источники:

1. Айзатуллин Т.А. Будущее СПО: синтез профессии и гуманитарности. // Педагогика. – 2024. – № 1. – С. 25-34.
2. Бугрименко Е.И. Персонализация обучения с помощью цифровых технологий. // СПО: проблемы и решения. – 2023. – № 1(45). – С. 30-38.
3. Вырыпаев И.В. Лингвистические процессоры в профессиональной коммуникации студентов техникумов. // Русский язык в профессиональной коммуникации. – 2022. – № 5. – С. 44-51.
4. Карпачева Е.Ю. Педагог в цифровую эпоху: новые роли и компетенции. // Высшее образование в России. – 2020. – Т. 29. – № 12. – С. 49-58.
5. Новиков Д.А. Искусственный интеллект в гуманитарном классе: методическое пособие для педагогов. – СПб.: Питер, 2023. – 128 с.
6. Официальный сайт исследовательского проекта «ПроЧтение». – URL: <https://prochtenie.org/> (дата обращения: 15.10.2025).
7. Профессиональное образование в России: вызовы XXI века / Под ред. В.И. Блинова. – М.: Издательский центр «Академия», 2022. – 345 с.
8. Федоров А.А. Цифровая трансформация образования: вызовы и возможности. // Образовательные технологии и общество. – 2021. – Т. 24. – № 4. – С. 15-23.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНЫХ ТРЕКЕРОВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ С ПОМОЩЬЮ ЯНДЕКС ТАБЛИЦ

Федоренко Оксана Евгеньевна, учитель математики и информатики, МБОУ СШ №3 г. Вельска, Архангельская область, Вельский район, г. Вельск, ksu-fedorenko@yandex.ru

Аннотация. Современное образование требует применения эффективных технологий и методик, способствующих активизации учебной деятельности и повышению мотивации учащихся. Одним из таких инструментов является сюжетный трекер – интерактивный способ отслеживания и развития учебного сюжета, который учащиеся ведут в ходе занятий. В условиях цифровизации школьного обучения особенно актуально внедрение сюжетных трекеров с использованием облачных сервисов, в частности Яндекс Таблиц. В данном докладе рассмотрены принципы работы с сюжетными трекерами на уроках математики и информатики, их методическая ценность и практические аспекты реализации.

Сюжетный трекер – это карта событий, формируемая учащимися в процессе изучения темы. Он отражает ход решения проблем, принятия решений и усвоения новых знаний через последовательное «прохождение» по этапам учебного сюжета. Трекер помогает систематизировать материал, развивать навыки анализа и самооценки, а также стимулирует исследовательский подход (рис. 1). С помощью цветовых решений и пометок можно визуально выделять важные моменты, ошибки или успехи.







Список 11 класа	уравнения +неравенства	функции	логарифмы	тригонометрия	ИТОГ	оценка
В***** А*****	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	н	<input type="checkbox"/>		3
В***** Д*****	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5
И***** Г*****	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5
М***** Ар*****	н	н	<input type="checkbox"/>	н		
М***** С*****	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		4
М***** А*****	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3
О***** М*****	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		4

Рис. 1. Пример использования Яндекс Таблиц для фиксации сюжетных трекеров обучающихся

У сюжетных трекеров можно выделить три основные функции: диагностическую (выявление уровня знаний и выявление пробелов), обучающую (активизация усвоения материала через повторение и подсказки) и воспитательную (формирование самостоятельности, ответственности и дисциплины).

В основе работы трекера может лежать любой сюжет, в том числе межпредметный. Например, использовать стадии развития яйца динозавра для демонстрации продвижения изучения или повторения темы (рис. 2).

тема1	тема2	тема3	тема4	
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Рис. 2. Пример использования Яндекс Таблиц для фиксации интегрированных сюжетных трекеров обучающихся

Каждый этап сопровождается решением конкретной математической задачи, связанной с изучаемым материалом (например, уравнениями, графиками функций). Достижения обучающихся фиксируются с помощью функционала Яндекс Таблиц: каждый раздел оформляется в виде блока с текстом, формулами и вставленными рисунками (графиками, схемами). Сводная таблица с результатами доступна обучающимся класса для просмотра в режиме реального времени. Такой подход способствует:

- повышению **мотивации** – интерактивный и игровой формат делает процесс обучения более увлекательным;
- контролю учебного процесса: учитель видит прогресс каждого ученика и может своевременно корректировать работу;
- развитию рефлексии: обучающиеся осознанно анализируют свои действия и результаты;

– развитию навыков критического мышления: через создание и редактирование сюжета ученики учатся планировать и обосновывать свои решения.

Использование сюжетных трекеров обеспечивает мгновенную обратную связь, что улучшает качество усвоения материала, повышает мотивацию и способствует формированию цифровых компетенций. Подобные формы работы могут применяться как при фронтальной, так и при индивидуальной или самостоятельной деятельности учащихся.

Источники:

1. Зайцева Л. Н. Формирование информационной компетентности учащихся средствами облачных технологий. // Наука и школа, 2021, № 6. (О развитии цифровых навыков при работе с совместными онлайн-инструментами).

2. Реализация традиционных форм, методов обучения и дистанционных образовательных технологий при использовании цифровой образовательной среды (для общеобразовательных организаций): методические рекомендации / под ред. И. В. Роберт. М.: ФГБНУ «Институт стратегии развития образования РАО», 2022.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: СОЮЗНИК ИЛИ ПРОТИВНИК РУКОВОДИТЕЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ?

Филиппова Юлия Сергеевна, методист, государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Архангельский областной институт открытого образования», Архангельская область, г. Архангельск, kurator DPP@yandex.ru

Аннотация. В статье представлен взгляд на двойственную природу искусственного интеллекта в контексте управления образовательной организацией – как инструмент, способный и усиливать, и ослаблять позиции руководителя.

Сегодня искусственный интеллект (далее – ИИ) проникает во все сферы жизни – от медицины и финансов до искусства и образования. Очевидно, что возникает вопрос о роли технологий ИИ в деятельности руководителя образовательной организации: помогают они или мешают? Попытка найти ответ на один из самых актуальных вопросов современного менеджмента представлена ниже.

На первый взгляд ответ кажется очевидным: технологии развиваются, ИИ становится всё умнее и, конечно же, помогает, облегчая нашу работу. Но на практике всё не так однозначно, ведь в зависимости от ситуации и различных условий ИИ действительно помогает, где-то создаёт лишь иллюзию помощи, а где-то может даже навредить.

Начнём с самого ценного – времени руководителя. Время – это ресурс, который нельзя вернуть. А сколько его уходит на составление и анализ отчётов, прогнозирование, принятие решений в условиях неопределённости? Современные сервисы и инструменты ИИ уже сегодня могут автоматизировать многие процессы. И в данном случае искусственный интеллект – не противник, а реальный помощник руководителя. Рассмотрим на конкретных примерах.

Например, руководителю необходимо в короткие сроки подготовить отчет о готовности образовательной организации к цифровой

трансформации, а инструмента для определения уровня готовности по данному направлению под рукой нет. Обратимся к ИИ с запросом составить подобный чек-лист:

составьте чек-лист по проверке готовности образовательной организации к цифровой трансформации, включающий не менее 20 пунктов, с инструкцией по применению

 Qwen3-VL-235B-A22B

Вот чек-лист по готовности образовательной организации к цифровой трансформации — 25 ключевых пунктов, охватывающих инфраструктуру, персонал, процессы, безопасность и вовлечённость. Каждый пункт снабжён инструкцией по применению для практического использования.

 **ЧЕК-ЛИСТ ГОТОВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ К ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ**

 **БЕЗОПАСНОСТЬ И ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ**

- 16. **Наличие внутреннего регламента по использованию цифровых технологий и защите персональных данных**
→ Инструкция: Разработать документ, согласовать с юристом, ознакомить всех сотрудников. Подписать ознакомление.
- 17. **Соблюдение требований ФЗ-152 «О персональных данных» при работе с цифровыми платформами**
→ Инструкция: Проверить, есть ли согласие родителей на обработку данных. Обновить документы. Пройти проверку Роскомнадзора (при необходимости).
- 18. **Наличие политики кибербезопасности и инструкций по работе с угрозами (фишинг, мошенничество, вредоносное ПО)**
→ Инструкция: Разработать и разместить инструкции. Провести тренинги для преподавателей и учащихся. Проверить антивирусное ПО на всех устройствах.
- 19. **Проведение регулярных проверок цифровой безопасности (раз в полгода)**
→ Инструкция: Назначьте ответственного. Проведите аудит с помощью чек-листа или привлечите стороннего специалиста.



 **ШАБЛОН ДЛЯ ОЦЕНКИ ГОТОВНОСТИ:**

№	ПУНКТ	ДА	НЕТ	ЧАСТИЧНО	КОММЕНТАРИИ	ОТВЕТСТВЕННЫЙ
1	...	<input checked="" type="checkbox"/>				
...	...					

 **Как интерпретировать результаты:**

- 20+ пунктов «Да» — высокая готовность к цифровой трансформации
- 10–19 пунктов «Да» — средняя готовность, требуется работа над слабыми местами
- Менее 10 пунктов «Да» — низкая готовность, необходим комплексный план действий

Рис. 1. Фрагмент чек-листа по оценке готовности образовательной организации к цифровой трансформации

Также технологии ИИ помогают при написании постов или релизов для официального сайта или сообщества в социальных сетях, подготовке заявки на грант, составлении сценария какого-либо мероприятия, например, педагогического совета по определенной теме.

Кроме того, инструменты ИИ помогают обрабатывать документы большого объема и переводить электронные таблицы в аналитическую справку. К примеру, у нас есть электронная таблица с результатами ВПР по русскому языку в 7-х классах Архангельской области (апрель 2025 года), но нам необходимо составить аналитическую справку на основе предоставленных данных. Загружаем файл и пишем промпт:

 Русский язык, 7 класс.xlsx
46,8 КБ

составить аналитический отчет

 Qwen3-Max

Вот аналитический отчет по результатам ВПР по русскому языку в 7-х классах Архангельской области (апрель 2025 г.) на основе предоставленных данных.

Аналитический отчет

по результатам Всероссийской проверочной работы по русскому языку в 7 классах Архангельской области (апрель 2025 г.)

1. Общая характеристика выборки

- Общее количество участников в регионе: 10 251 обучающийся из 277 образовательных организаций.
- Максимальный первичный балл: 23.
- Средний балл по региону: 15,25 (при среднем показателе по РФ — 11,15), что свидетельствует о более высоком уровне подготовки семиклассников Архангельской области по сравнению со среднероссийским показателем.

2. Распределение оценок

ОТМЕТКА	ДОЛЯ УЧАЩИХСЯ В РЕГИОНЕ
«5»	18,92 %
«4»	31,07 %
«3»	34,77 %
«2»	15,25 %

- Качество знаний («4» и «5»): 50 %
- Успеваемость («3» и выше): 84,75 %

“Вывод: уровень успеваемости в целом по региону удовлетворительный, однако почти каждый шестой семиклассник не справился с работой на базовом уровне.”

↓

7. Рекомендации

1. Усилить методическую работу по следующим направлениям:

- Пунктуация (особенно обособление оборотов);
- Морфологический разбор служебных частей речи и неизменяемых слов;
- Работа с контекстом и лексическое разнообразие.

2. Провести внутришкольный анализ расхождений между журналом и результатами ВПР, выровнять систему оценивания.

3. Организовать адресную поддержку ОО с низкими результатами с помощью выездных семинаров, консультаций и наставничества.

4. Использовать данные ВПР для корректировки рабочих программ и планирования повторения в 8 классе.

Рис. 2. Фрагмент аналитического отчета на основе данных электронной таблицы

163

Тем не менее, при всем положительном эффекте и впечатлении от результатов ИИ, всегда есть обратная сторона. Как и в любой другой сфере, в образовании есть опасности, связанные с использованием технологии ИИ.

Первое, чего стоит избегать – слепое доверие. ИИ даёт рекомендации на основе данных. Но если данные неполные, устаревшие или необъективные, выводы будут ошибочными.

Вторая опасность – игнорирование человеческого фактора. ИИ не умеет чувствовать эмоции, выстраивать доверительные отношения и вдохновлять. А ведь это основа лидерства. Если руководитель начинает полагаться только на алгоритмы, он рискует превратиться в «менеджера-робота» и потерять уважение и доверие команды.

Третий камень преткновения – зависимость от технологий. Когда ИИ решает всё, руководитель теряет навыки критического мышления. А в кризисной ситуации, когда ИИ «молчит» или даёт противоречивые сигналы, такой лидер оказывается беспомощным.

Подведем итог: искусственный интеллект уже присутствует в нашей жизни, и вопрос не в том, применять его или нет, а в том, как использовать его с умом. Он помогает, если вы им управляете, и мешает, если вы позволяете ему управлять вами.

Конечно, ИИ не заменит педагога, не примет этически сложное решение, не заменит живого общения и человеческой эмпатии. Но как инструмент поддержки, анализа, прогнозирования и, самое очевидное, как инструмент для высвобождения времени и внимания он становится незаменимым союзником.

Не бойтесь экспериментировать, но делайте это поэтапно и этично. Используйте ИИ, чтобы меньше заниматься бумажной работой и чаще быть рядом с коллегами, обучающимися, их родителями (законными представителями), ведь образование – это, прежде всего, люди!

Источники:

1. ВПР 2025 Русский язык 7 класс / ГАУ АО ЦОКО: сайт. – URL: <https://aocoko.ru/omko/vpr/vpr-2025/rezultaty/7/Русский%20язык%207%20кл..xlsx> (дата обращения: 24.10.2025).
2. Искусственный интеллект в образовании: новые горизонты обучения. – URL: <https://dzen.ru/a/ZdEYCUamz0W6lrDY> (дата обращения: 23.10.2025).
3. Турсынбек А.Ж. Этика и искусственный интеллект в образовании / А.Ж. Турсынбек // Вестник науки. – 2024. – № 3 (72). – С. 292-295.

НЕЙРОСЕТИ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Фомина Юлия Васильевна, учитель начальных классов,
МАОУ «Северодвинская прогимназия № 1», Архангельская область,
г. Северодвинск, Fomina.U.V@yandex.ru

Аннотация. В работе представлены возможности и преимущества использования нейросетей для разработки карточек-заданий, способствующих повышению эффективности и мотивации на уроках литературного чтения в начальной школе.

Современное образование переживает настоящую революцию. Нейросети для учителей становятся необходимым инструментом для эффективной педагогической деятельности. Они помогают автоматизировать рутинные задачи, персонализировать обучение и создавать более эффективные методики преподавания.

Ключевые преимущества использования ИИ в образовании:

- экономия времени: Сокращение трудозатрат на планирование и проверку в 3–4 раза;
- персонализация: Адаптация материалов под индивидуальные потребности каждого ученика;
- повышение качества: Увеличение успеваемости на 30% благодаря адаптивным системам;
- снижение нагрузки: Освобождение времени для творческой и методической работы.

GigaChat от Сбера – русскоязычная нейросеть для образования

GigaChat – российская нейросеть от Сбера, которая особенно эффективна для работы с русскоязычным контентом. Сервис помогает преподавателям в подготовке уроков, создании учебных материалов и взаимодействии с обучающимися.

Возможности GigaChat в образовании:

- Генерация полных планов уроков по заданной теме.
- Создание визуального контента (изображений) за 2-3 секунды.

- Моделирование реальных ситуаций для привязки к изучаемому материалу.

- Поиск практических примеров применения теоретических знаний.

Учителя начальных классов могут особенно эффективно использовать [нейросети для создания интерактивных и увлекательных уроков](#).

На уроках литературного чтения я использую нейросети для генерации текстов. С помощью нейросети **GigaChat**, создаю задания «Письмо от персонажа» с целью проверки у обучающихся знания текста.

ПРОПМТ: Напиши четыре вопроса на знание сюжета сказки «Каша из топора» на знание сюжет сказки. Оформи в виде письма от солдата, который хочет узнать, внимательно ли ты читал его историю.

РЕЗУЛЬТАТ:

Здравия желаю!

Решил проверить тебя, дружище, внимательность твою испытать хочу! Вот тебе задания – ответы дай-ка прямо, да чётко. Напоминаю, сказочка-то моя была простая, солдатская... про старуху жадную, да про кашу из топора. Отвечай по порядку, чтоб ясно было всё.

Вопрос первый: Какое блюдо приготовил я, хитрый служивый, старухе хитрой?

Вопрос второй: Что сказал я ей, когда попросил добавить крупы, масла и соли?

Вопрос третий: Почему согласился я сначала съесть только одну ложку каши?

Вопрос четвёртый: Чем закончилась наша встреча с хозяйкой скуповатою?

Отвечай, друг дорогой, быстро да точно! Жду твоих вестей с нетерпением. Солдат честной и бывалый.

Одно из главных преимуществ ИИ – возможность адаптации учебных материалов под разный уровень подготовки учеников. Нейросети могут

упрощать или усложнять тексты, создавать дифференцированные задания и предлагать индивидуальные траектории обучения.

Представленный ниже пример демонстрирует, как GigaChat адаптирует составление заданий в зависимости от подготовленности учеников.

ПРОМПТ:

«Создай три варианта заданий по басне «Стрекоза и Муравей» для 3 класса:

базовый уровень – на понимание содержания,

средний – на анализ персонажей,

повышенной сложности – на связь с современной жизнью».

РЕЗУЛЬТАТ:

Базовый уровень (понимание содержания)

Задание №1. Кто главные герои басни? Что произошло с ними?

Задание №2. Объясни своими словами, почему Муравей отказал Стрекозе в помощи.

Средний уровень (анализ персонажей)

Задание №1. Опиши характер каждого героя басни: Стрекозу и Муравья. Какие черты характера проявились у героев в конце истории?

Задание №2. Какой урок вынесла Стрекоза из своей встречи с Муравьем? Если бы она смогла изменить своё поведение заранее, что бы сделала иначе?

Повышенной сложности (связь с современной жизнью)

Задание №1. Представь себя на месте Стрекозы. Ты потратила лето на развлечения и веселье, а теперь наступили холода и голод. Запиши письмо своему другу с просьбой о помощи. Убедись, что ты объясняешь свою ситуацию честно и искренне просишь поддержки.

Задание №2. Подумайте вместе с классом, какая аналогичная ситуация возможна в вашей повседневной жизни. Например, школьники откладывают подготовку к контрольной работе или подготовке портфолио для конкурса. Расскажите, как эта басня помогает нам избежать похожих ошибок.

Использование нейросетей для создания карточек на уроках литературного чтения – это современный и эффективный способ автоматизации рутинной работы педагога, направленный на развитие творческих способностей учеников и реализацию индивидуального подхода, делает уроки по-настоящему яркими и запоминающимися.

SNORKL: КАК СДЕЛАТЬ МЫШЛЕНИЕ УЧЕНИКОВ ВИДИМЫМ.

Харина Ирина Викторовна, учитель биологии, химии и математики, «Усачевская средняя школа» структурное подразделение МОУ «Архангельская средняя школа», Архангельская область, Каргопольский муниципальный округ, д. Усачевская, bhbyf141171@mail.ru

Аннотация. Работа знакомит с инновационной образовательной платформой SNORKL с искусственным интеллектом для развития метапредметных навыков обучающихся.

В современной школе учителя сталкиваются с ключевыми проблемами:

1. Нехватка времени на индивидуальную работу с каждым учеником.
2. Сложность оценки не только конечного ответа, но и процесса мышления.
3. Отсутствие инструментов для развития навыков аргументации и саморефлексии.
4. Рутинная проверка типовых заданий отнимает силы от творческой работы

SNORKL предлагает комплексное решение, превращающее процесс обучения в персонализированный диалог между учеником и искусственным интеллектом. Это цифровая образовательная экосистема, в которой искусственный интеллект выступает в роли персонального помощника, учителя и репетитора ученика. В отличие от традиционных образовательных технологий, которые фокусируются лишь на правильности ответа, SNORKL ставит в центр само мышление ученика.

Платформа поддерживает различные способы выражения: голос, рисование и текст, что позволяет учащимся проявлять себя наиболее естественно и полно.

Искусственный интеллект SNORKL предоставляет мгновенную персональную обратную связь, которая направляет учеников, не давая им

готовых ответов. Это способствует более глубокому освоению материала и развивает умение продуктивно преодолевать трудности.

Название SNORKL происходит от слова «сноркель» — инструмента, который открывает скрытый подводный мир. Аналогично, платформа помогает "увидеть" невидимый процесс мышления учеников, чтобы сделать обучение более осознанным и эффективным.

Схема работы:

Учитель создает задание – Ученик решает (записывает) и комментирует (проговаривает) – ИИ анализирует ответ и рассуждения – Ученик получает обратную связь – Учитель видит аналитику.

Как это работает на уроке?

1. Учитель формулирует задачу (математика, физика, языки, естествознание). Определяет критерии оценки: правильность решения, логичность рассуждений, использование терминов.

2. Ученик решает задачу в цифровом формате. Устно комментирует свои действия: "Сначала я нашел площадь, потому что..." или "Я использовал эту формулу, так как..." Все действия и голосовые и текстовые комментарии записываются платформой.

3. ИИ проверяет конечный ответ на правильность. Анализирует логику рассуждений по комментариям ученика. Проверяет, соответствует ли ход мыслей правильному решению? Какие аргументы использовал ученик? Где именно произошла ошибка в логике?

4. Ученик сразу же получает развернутый комментарий от ИИ:

"Твой ответ неверный. Ты правильно начал, найдя площадь, но ошибся в формуле на втором шаге. Посмотри, что такое теорема Пифагора..."

"Отличное решение! Ты верно объяснил, почему выбрал этот метод, и последовательно пришел к ответу."

Автоматически выставляется оценка от 0 до 4 баллов по заданным критериям.

5. Учитель получает сводный отчет по всему классу. Какие типичные ошибки в рассуждениях? Кто из учеников испытывает трудности с аргументацией? Общая статистика успеваемости.

Ключевые преимущества для учебного процесса.

Для ученика:

1. Развитие навыков объяснения и аргументации.
2. Мгновенная обратная связь без ожидания.
3. Понимание собственных ошибок на уровне логики.
4. Преодоление страха ошибки через диалог с ИИ.
5. Формирование метапредметных компетенций.

Для учителя:

1. Высвобождение времени за счет автоматизации проверки.
2. Глубокая аналитика образовательных результатов.
3. Инструмент для персонализации обучения.
4. Цифровой портфель прогресса каждого ученика.
5. Современный и инновационный подход к преподаванию.

Одно из главных преимуществ SNORKL – возможность создавать собственные задания в рамках учебной программы. На математике можно попросить ученика создать голосовой комментарий для решения задачи. На уроках иностранного языка попрактиковаться в устной речи и произношении. В естественных науках обосновать гипотезу и экспериментальные выводы. По литературе проанализировать текст и аргументировать свою позицию.

Пример из практики: Урок математики

Задача: "Найдите гипотенузу прямоугольного треугольника с катетами 6 см и 8 см".

Действия ученика в SNORKL:

1. Пишет решение: « $6^2 + 8^2 = 36 + 64 = 100$ »
2. Комментирует (голосом/текстом): «Я знаю, что гипотенуза - это корень из суммы квадратов катетов. 100 – это c^2 , значит, $c = 100$.»

Ответ и анализ ИИ:

Оценка: 3/4

Комментарий ИИ: Ты правильно вспомнил теорему Пифагора и верно вычислил сумму квадратов. Однако ты забыл извлечь квадратный корень из 100. Гипотенуза равна $\sqrt{100} = 10$ см. Обрати внимание на завершающий шаг!"

Результат: Ученик сразу понимает свою ошибку по невнимательности, а не из-за незнания теоремы.

Заключение и перспективы.

SNORKL – это не просто «проверятель» домашних заданий. Это инструмент, который меняет культуру ответа с «угадал/не угадал» на культуру обоснованного рассуждения. Он делает процесс мышления видимым и для учителя, и для самого ученика, создавая безопасную среду для тренировки навыков аргументации.

Платформа предлагает бесплатный тариф до 20 заданий с базовым функционалом. Старые задания можно удалить и создать новые. Платформа не следит, сколько всего вы создали заданий. Главное, чтобы в вашей библиотеке их было не больше 20.

Платформа SNORKL готовит школьников к будущему, где критическое мышление и умение ясно излагать свои идеи ценятся выше, чем просто знание фактов.

Основные кнопки и порядок действий смотри в **Приложении 1**.

Источники:

1. Instant Feedback on Authentic Student Thinking. [Электронный ресурс] / — Режим доступа: <https://snorkl.app/> , свободный.

2. Snorkl Certification Course. [Электронный ресурс] / — Режим доступа: <https://certification.snorkl.app/snorkl-certification-course-638839775393472025/0> , свободный.

3. SNORKL — уникальная платформа с искусственным интеллектом

[Электронный ресурс] /сайт didaktor.ru/ — Режим доступа:
<http://didaktor.ru/snorkl-unikalnaya-platforma-obratnoj-svyazi-s-iskusstvennym-intellektom/>, свободный.

Приложения:

1. [Приложение1. Основные кнопки и порядок действий.](#)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОСЕТЕЙ В ПРЕПОДАВАНИИ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН: ФИЗИКА И МАТЕМАТИКА В СПО

Черепанова Юлия Викторовна, преподаватель, yuliya_cherepanova@list.ru
Ефремова Марина Михайловна, преподаватель, efremovamarisha@yandex.ru,
ГАПОУ АО «АТВМ», Архангельская область, г. Архангельск

Аннотация. В докладе рассматривается использование нейросетей в преподавании физики и математики для студентов СПО с приведением примеров для профессий «Сварщик ручной и частично механизированной сварки (наплавки)» и «Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей».

Искусственный интеллект (ИИ) стремительно внедряется в разные сферы нашей жизни, включая и образование. Современные профессиональные образовательные учреждения используют технологии ИИ для повышения качества учебного процесса. В том числе преподаватели физики и математики в техникуме также получают уникальные возможности благодаря нейросетям.

1. Нейронные сети в обучении решению физических и математических задач

Одним из направлений использования нейронных сетей является решение прикладных физических и математических задач. Например, студенты по профессии «Сварщик ручной и частично механизированной сварки (наплавки)» часто сталкиваются с расчетами тепловых потоков и процессов сварки. Такие расчеты включают формулы, связанные с теплопроводностью материалов, температурой плавления металлов и скоростью остывания швов. Эти задачи зачастую требуют большого количества вычислений и понимания множества переменных факторов.

Примеры заданий по физике:

– рассчитать оптимальные условия нагрева металла перед сваркой (температуру, скорость нагрева). Для этого используется специальная нейросеть, способная предсказывать оптимальное значение температуры исходя из характеристик материала и толщины изделия.

– определить оптимальный режим охлаждения сварочного шва, используя предиктивную модель нейросети, основанную на предыдущем опыте сварочных работ.

Примеры заданий по математике:

– вычислить необходимую толщину антикоррозионного покрытия металла, учитывая климат региона и химическую активность атмосферы.

Эти задания помогают студентам овладевать принципами работы сложных технических устройств.

2. Применение машинного обучения в математике для будущих автомехаников.

Автомеханики ежедневно работают с автомобилями, сталкиваясь с разнообразием деталей, материалов и механизмов. Часто встречаются ситуации, когда важно правильно рассчитать нагрузки на компоненты автомобилей, оценить состояние двигателя или трансмиссии. Здесь также эффективно применять методы машинного обучения.

Например, студент может научиться строить модели регрессии для оценки износа автомобильных компонентов (например, подшипников или шестерён). Это позволит лучше понимать взаимосвязь между физическими характеристиками деталей и условиями эксплуатации автомобиля.

Примеры заданий для студентов-автомехаников:

– создать алгоритм расчета оптимального давления масла в двигателе внутреннего сгорания на основе анализа влияния оборотов коленвала и температурных условий;

– предсказать износ тормозных колодок конкретного автомобиля на основании прошлых записей технического обслуживания и текущих условий эксплуатации.

Подобные задания позволяют развивать критическое мышление и понимание принципов инженерии, необходимых будущим специалистам автосервиса.

3. Интерактивные игры и викторины с элементами ИИ:

Игра «Быстрая сварка»

Создается небольшая игра, в которой участники решают задачи по выбору режимов сварки в ограниченное время. Нейросеть даёт подсказки, проверяя правильность выбранного параметра (сила тока, скорость движения электрода). Игровой элемент стимулирует интерес и развивает способность оперативно выбирать правильные решения.

Викторина «Автоэлектрик»

Викторина, созданная на платформе искусственного интеллекта, задаёт вопросы по электрооборудованию автомобиля. Нейросеть генерирует варианты вопросов и ответов на основе введённых преподавателем данных, помогая учащимся систематизировать знания по предмету.

В приведенных выше примерах можно использовать Scikit-Learn, PyTorch.

Заключение

Применение технологий искусственного интеллекта открывает новые горизонты в образовании студентов техникумов. Профессии «Сварщик ручной и частично механизированной сварки (наплавки)» и «Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей» особенно выигрывают от интеграции нейросетей и методов машинного обучения в учебный процесс. Важно отметить, что эффективное внедрение этих технологий требует постоянного взаимодействия преподавателей с разработчиками образовательных решений, адаптируя их под специфику конкретной учебной программы.

Таким образом, современные подходы, основанные на технологиях ИИ, способствуют повышению уровня профессиональных компетенций студентов и подготовке квалифицированных кадров для промышленности и автотранспорта.

Источники:

1. Нейросеть для решения задач по физике [Электронный ресурс]. – URL: <https://tools.pixelpius.ru/ai-content/solve-physics-problem>.

2. Букина Т. В. Искусственный интеллект в образовании: современное состояние и перспективы развития // Общество: социология, психология, педагогика. 2025. № 1. <https://doi.org/10.24158/spp.2025.1.9>

3. Хабибуллин И. Р. Актуальность использования нейросетей в образовательных целях / И. Р. Хабибуллин, О. В. Азовцева, А. Д. Гареев. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2023. – № 13 (460). – С. 176-178.

4. Гриншкун А.В. Роль генеративных нейронных сетей в процессе обучения математике / А.В. Гриншкун, Т.А. Захарова, Н.С. Корнева // Фундаментальные проблемы обучения математике, информатике и информатизации образования: Сборник тезисов докладов международной научной конференции, Елец, 29 сентября – 01 2023 года. – Елец: Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2023. – С. 186-189.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕРАТОРОВ РАЗВИВАЮЩИХ ЗАДАНИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Чивикова Ольга Александровна, преподаватель, Технологический колледж Императора Петра I САФУ, Архангельская область, г. Архангельск, o.chivikova@narfu.ru

Аннотация. В докладе идёт описание образовательной деятельности с применением генераторов развивающих заданий, на примере использования сайта chikipooki.com. Преимущества применения цифровых технологий в сравнении с традиционными методиками обучения, обоснованность их применения. А также типы заданий, генерируемые подобными платформами.

В условиях стремительного развития технологий и постоянного обновления образовательных стандартов, поиск эффективных и увлекательных методов обучения становится первостепенной задачей для педагогов. Одним из таких инновационных инструментов, способных значительно обогатить образовательный процесс, являются генераторы развивающих заданий. Эти цифровые платформы открывают новые горизонты для индивидуализации обучения, повышения мотивации обучающихся и развития широкого спектра когнитивных навыков.

Генераторы развивающих заданий позволяют создавать разнообразные учебные материалы, адаптированные под конкретные цели, возрастные группы и уровни сложности. Их гибкость и многофункциональность делают их незаменимым помощником для педагогов, стремящихся обеспечить всестороннее развитие обучающихся, а также привести процесс обучения в игровую форму.

Рассмотрим, как различные типы заданий, генерируемые такими платформами, могут быть эффективно интегрированы в образовательный процесс:

Сортировка и поиск

Упражнения из раздела «Сортировка и поиск» развивают аналитическое мышление, зрительное восприятие, навыки классификации.

Эти навыки становятся основой для успешного освоения математики, чтения и других учебных дисциплин. Задания здесь кажутся простыми – найти лишнее, отсортировать, определить порядок. Но за внешней лёгкостью скрывается важная тренировка умения думать и замечать закономерности.

Эти задания – первый шаг к математике и программированию, где важны структура и порядок действий. Они учат ребёнка замечать детали, работать по правилам и при этом сохранять интерес.

Письмо и языковые способности

Раздел «Письмо и языковые способности» помогает ребёнку научиться писать аккуратно, различать буквы и звуки, развивать мелкую моторику, внимание и восприятие. Здесь собраны задания, которые закладывают фундамент для уверенного чтения и письма: от первых линий и фигур до работы с алфавитом, звуками, словами и предложениями.

Развитие грамотности и богатого словарного запаса – краеугольный камень успешного обучения. Генераторы развивающих заданий предлагают широкий спектр инструментов для работы с текстом:

- **Составление предложений и текстов:** учащиеся могут получать задания на составление предложений из заданных слов, перефразирование, написание коротких рассказов по картинкам или заданным темам. Это способствует развитию связной речи, логики изложения и умения выражать свои мысли.

- **Работа с лексикой:** генераторы могут создавать упражнения на подбор синонимов и антонимов, определение значения слов в контексте, исправление орфографических и пунктуационных ошибок. Это помогает расширить словарный запас и улучшить понимание грамматических правил.

- **Творческое письмо:** для более старших учащихся доступны задания, стимулирующие воображение: написание стихов, сочинение диалогов, создание альтернативных концовок известных сказок.

Математические головоломки

Математика часто воспринимается как сложный и абстрактный предмет. Сборник генераторов индивидуальных математических и логических заданий для детей. Тренирует устный счёт, мелкую моторику, логику, смекалку.

«Магический квадрат» и «Математическая пирамида» учат находить закономерности, анализировать числовые структуры и решать нестандартные задачи. Задание «Реши последний пример» превращает арифметику в игру – здесь вместо цифр весёлые картинки, а результат зависит от внимательности и логики. А упражнение с линейными уравнениями – это уже серьёзная математика: тренировка для подростков, осваивающих основы алгебры и системного подхода.

Логические упражнения

Логика – это фундамент критического мышления и способности принимать обоснованные решения. Без логики – никуда, особенно в нашем перегруженном информацией мире. К счастью, логическое мышление можно не просто развивать, но и делать это с интересом. Генераторы предлагают множество упражнений для ее развития:

- **Последовательности:** задания на определение закономерностей и продолжение рядов (числовых, графических, предметных).
- **Классификация:** упражнения на группировку объектов по заданным признакам, поиск лишнего элемента.
- **Аналогии:** задания на установление связей между парами объектов и применение этих связей к новым парам.
- **Задачи на сопоставление:** упражнения, где нужно сопоставить информацию из разных источников, чтобы прийти к правильному выводу.

Лабиринты: путь к решению

Лабиринты – это не просто развлечение, но и эффективный инструмент для развития. Учащиеся учатся ориентироваться в пространстве, планировать маршрут, предвидеть последствия своих действий. Прохождение лабиринта требует сосредоточенности и внимательности к деталям. Поиск выхода из

лабиринта – это мини-задача, требующая анализа и выбора оптимального пути.

Генераторы могут создавать лабиринты разной сложности, с различными формами и препятствиями.

Преимущества использования генератора развивающих заданий:

Возможность создавать задания, соответствующие уровню знаний, темпу обучения и интересам каждого ученика. Игровой формат и разнообразие заданий делают процесс обучения более увлекательным и интересным. Генератор позволяет комплексно развивать когнитивные способности, включая логику, память, внимание, пространственное мышление, языковые и математические навыки. Автоматизация процесса создания учебных материалов освобождает время преподавателя для более глубокой работы с обучающимися. Цифровой формат делает задания доступными в любое время и в любом месте.

Генератор развивающих заданий – это мощный и гибкий инструмент, способный трансформировать образовательный процесс, делая его более эффективным, увлекательным и ориентированным на индивидуальные потребности каждого ребенка. Интеграция такого инструмента в учебную практику открывает новые возможности для всестороннего развития подрастающего поколения, готовя его к вызовам современного мира.

Источники:

1. Генератор развивающих заданий для детей // chikipooki URL: <https://chikipooki.com/ru> (дата обращения: 12.10.2025).

СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ

Чурилова Елена Николаевна, учитель русского языка и литературы, МОУ «СОШ 7», Архангельская область, г. Новодвинск, churilova-89@bk.ru

Аннотация. Функциональная грамотность является важнейшим аспектом современного образования, поскольку обеспечивает учащихся необходимыми компетенциями для успешной адаптации в быстро меняющемся мире. Она включает не только традиционные знания чтения, письма и счета, но также способность критически мыслить, анализировать информацию, решать проблемы и эффективно общаться. Для создания заданий по всем компетенциям функциональной грамотности можно успешно использовать в работе возможности нейронных сетей.

Преимущества использования нейросетей для создания заданий на развитие функциональной грамотности:

1. Возможность создавать задания по всем компетенциям по одной теме. Например, по определенному тексту с помощью нейросети можно составить задания на развитие читательской, финансовой, креативной грамотности и др. Также можно создать задания на формирование всех компетенций функциональной грамотности по данной теме (Например: «Кадеты», «Безопасность в сети» и т.д.).

2. Создание заданий вручную требует больших временных затрат для учителя. Использование нейросетей позволяет автоматизировать этот процесс, освобождая больше времени учителей для непосредственной работы с учениками и анализа результатов обучения.

3. Современные методы компьютерного зрения позволяют генерировать иллюстрации, схемы, графики и таблицы автоматически. Иллюстрации, созданные нейросетями получаются яркими, эстетичными. Чем больше параметров для создания иллюстрации будет определено, тем точнее и ярче

получится рисунок. С помощью ИИ можно «оживить» литературных персонажей, неодушевленные предметы и т.д.

4. Интерактивные задания, созданные нейросетью, могут быть разнообразнее и интереснее традиционных форматов учебников. Современные технологии делают обучение увлекательным.

В своей работе по созданию заданий для обучения функциональной грамотности я использую русскоязычную нейросеть от Сбербанка **GigaChat**. Использование сети бесплатное, доступное каждому. Для создания стильных интерактивных презентаций буквально за секунды использую нейросеть **Gamma AI**. Нейросети **BERT**, **RuBERT**, **ChatGPT** позволяют создавать разнообразные сценарии, рассказы, диалоги, описания ситуаций и даже проблемные ситуации, которые требуют анализа и осмысления учащимися.

Алгоритм работы по созданию заданий.

1. Определяем цели и задачи.

Перед началом работы важно четко сформулировать цели и направления, по которым будут создаваться задачи. Например:

Финансовая грамотность.

Креативное мышление.

Читательская грамотность.

Естественно-научная грамотность.

2. Подготовка вопросов и заданий.

Для каждого направления создаем конкретные вопросы и задания, которые будут способствовать достижению поставленных целей.

Определяемся с компетенцией.

Например:

– Финансовая грамотность.

– Задача на формирование семейного бюджета.

3. Работа с **GigaChat**.

В поисковике вводим необходимые параметры.

Например:

– Создать задачу по финансовой грамотности, тема «Семейный бюджет» для 5 класса.

Чем больше конкретных параметров (тема, возраст или класс, что должно быть отражено, цифры, даты и т.д.), тем точнее и информативнее нейросеть выдаст ответ.

Каким точным бы не был запрос, созданное нейросетью задание всегда необходимо проверять (и возможно дорабатывать, или самостоятельно, или «попросить» доработать задание или исправить ошибки нейросеть, потому что иногда задание , созданное нейронной сетью, может быть слишком сложным, или наоборот слишком простым).

Пример заданий по некоторым компетенциям (финансовая, математическая грамотность) для учеников кадетских классов (5-6 класс). Задачи и картинки созданы нейронной сетью **GigaChat**.

Финансовая грамотность



«КАДЕТСКАЯ ФОРМА»

К началу нового учебного года ученикам кадетского класса необходимо приобрести не только китель и брюки, но и футболки, береты, перчатки и тд. Футболка для занятий на уроке физкультуры «Кадет России» стоила 700 рублей. После снижения цены она стала стоить 580 рублей. На сколько процентов была снижена цена на футболку?

Ответ:

На распродаже в «Военторге» к новому учебному году уценили береты на 45%, при этом один берет стал стоить 770 р. Сколько рублей стоил товар до распродажи?

Ответ:

Математическая грамотность

«КАДЕТСКИЙ БАЛ»



Перед началом кадетского бала все участники получили нашивки с номерами от 1 до 50 для своей пары, чтобы судьи в конце мероприятия смогли определить лучшую пару. В конце бала были названы номера двух пар. Победили пары с номерами, обладающими свойствами:

- двузначное число;
- делится на 8 без остатка;
- делится на 6 без остатка.

Задание «КАДЕТСКИЙ БАЛ»

Прочитайте текст «Кадетский бал».

Запиши номера 2 пар, получивших титул «Лучшая пара» на кадетском балу.

Ответ:

Применение нейросетей открывает новые возможности для учителей и методистов, помогая повысить эффективность процесса обучения и сделать занятия увлекательными и полезными одновременно.

Источники:

1. Банк заданий ИСРО РАО. – URL: <http://skiv.instrao.ru/bankzadaniy/matematiceskaya-gramotnost/> (дата обращения: 19.10.2025).
2. Русскоязычная нейронная сеть – <https://giga.chat/> (дата обращения 19.10.25).
3. Нейронная сеть – <https://chatgpt.org> (дата обращения 19.10.25).
4. Нейросетевые технологии в образовании: возможности и применение : методическое пособие / Д.А. Иваненко – : Москва: Директ-Медиа, 2025 г.

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Шимонюк Ксения Викторовна, учитель-логопед, МБДОУ Детский сад № 84, Архангельская область, г. Архангельск, milana1811@yandex.ru

Аннотация. Логопедия как область, занимающаяся диагностикой и коррекцией нарушений речи и языка, всегда стремилась к поиску наиболее эффективных и действенных методов работы. Сегодня на передний план выходит новый мощный инструмент, способный трансформировать эту сферу – искусственный интеллект (ИИ). ИИ открывает беспрецедентные возможности для учителей-логопедов, людей, испытывающих речевые нарушения, исследователей, обещая сделать процесс коррекции речи более доступным, точным и результативным.

ИИ все активнее проникает в нашу повседневную жизнь. ИИ, кажется, научился всему с помощью него можно общаться, рисовать, писать музыку, озвучивать тексты, создавать видео. Но мало кто понимает, как ИИ это удастся.

Как понять, что же всё-таки такое нейросеть? Нейросеть – это компьютерная модель, которая имитирует работу нервной системы человека. Она содержит множество связанных между собой искусственных нейронов, которые принимают информацию, обрабатывают ее и выдают результат. Нейроны представляют собой математические функции, которые выполняют вычисления, необходимые для классификации в соответствии с заданным набором правил. Никакого мышления и сознания в нейросети нет – только алгоритмы и формулы. Единственное, что отличает её от других программ – это способность обучаться и адаптироваться к новым задачам.

Искусственный интеллект трансформирует привычные процессы и открывает новые возможности во многих отраслях. Существует большое множество нейросетей, но для учителей-логопедов более познавательными и интересными будут генеративные нейросети.

Виды генеративных нейронных сетей и их использование в логопедической работе.

Генеративные нейросети – это нейросети, которые сами что-то придумывают. Они пишут тексты, рисуют картинки, генерируют видео, музыку и пишут код на основе полученной при обучении информации. В основе генеративных моделей лежит принцип обучения на больших массивах данных. Например, если нейросеть обучали на тысячах фотографий кошек, она сможет создать новое, реалистичное изображение кошки, которого раньше не существовало, т.е. они обладают способностью генерировать реалистичные изображения, музыку, тексты и другие формы контента.

Существует несколько видов генеративных нейросетей:

- Графические нейронные сети.
- Текстовые нейронные сети.
- Нейросети по созданию аудио, видео и анимации.
- Инструменты распознавания и анализа речи на основе ИИ.

1. Графические нейронные сети могут создавать изображения, анимацию, 3D модели, редактировать фотографии, преобразовывать фотографии (превращать наброски в готовые рисунки, изменять стиль изображений, менять время года и время суток на изображении, и др.), восстанавливать изображения (старые и поврежденные изображения, увеличивать разрешение), распознавать объекты и лица на изображении, текст, эмоции.

С помощью графических нейронных сетей можно создавать наглядные материалы для логопедических занятий и использовать их во всех аспектах своей работы, включая:

- автоматизацию и дифференциацию звуков;
- развитие связной речи;
- обогащение словарного запаса;
- развитие артикуляционного аппарата;
- формирование грамматической стороны речи;
- работу над слоговой структурой слова;
- развитие графо-моторных навыков.

Графические нейросети:

1. Midjourney <https://midjourney.com.ru/>.
2. Stable Diffusion <https://stablediffusion.com/stable-diffusion-3-medium>.
3. Kandinsky 3.1 <https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/>.
4. DALL-E 3 <https://dalle3.org/ru>.
5. «Шедеврум» <https://shdevrum.ai/>.
6. Lexica <https://lexica.art/>.
7. Арт https://products.businesstech.store/ai_art/.
8. Gerwin <https://gerwin.io/>.

2. Текстовые нейронные сети предназначены для обработки и анализа текстовой информации. С помощью текстовых нейронных сетей можно создавать наглядные материалы, которые помогут в обучении и коррекции речи:

- написание конспектов к занятиям;
- составление консультаций для родителей;
- написание рассказов и сказок для детей;
- написание текстов на заданный звук;
- помощь в создании викторин, конкурсов, загадок.

Текстовые нейросети:

- ChatGPT <https://chatgpt.com/>.
- Бинг <https://www.bing.com>.
- GigaChat <https://giga.chat/>.
- Нейротекстер <https://neuro-texter.ru/>.
- Perplexity <https://www.perplexity.ai/>.
- Wordify <https://wordify.ru/>.
- YandexGPT2 <https://ya.ru/ai/gpt-3>.
- Apihost <https://apihost.ru/gpt-chat>.
- Retext.AI <https://retext.ai/ru>.

- GERWIN AI <https://gerwin.io/ru>.
- RYTR <https://rytr.me/>.

3. Нейросети по созданию аудио, видео и анимации:

- создание говорящих персонажей;
- визуализация различных действий и сюжетов;
- озвучивание различного речевого материала;
- создание обучающих видеороликов;
- создание аудиорассказов;
- генерация песенок на разные темы.

Нейросети по созданию аудио, видео и анимации:

1. Runway ML Gen-2 – <https://research.runwayml.com/gen2>.
2. Pika - <https://pika.art/home>.
3. Кандинский 3.0 – <https://fusionbrain.ai>.
4. Kreado AI – <https://www.kreadoai.com/>.
5. Voki – <https://www.voki.com/site/create>.

4. Инструменты распознавания и анализа речи на основе ИИ:

- диагностика речевых нарушений;
- контроль за правильным выполнением артикуляционных упражнений и произношением звуков;
- голосовые помощники.

Инструменты распознавания и анализа речи на основе ИИ:

1. Умное зеркало ArtikMe.
2. Логопед будущего <https://futurelogopedist.ru/#howitworks>
3. Голосовые помощники Алиса и Маруся.

Нейросети могут оказать колоссальную помощь учителям-логопедам не только в создании визуальных материалов, но и в написании статей и разработке интерактивных игр, приложений или программ для занятий дома или в дистанционном формате.

Применение нейросетей в работе учителя-логопеда, открывает новые возможности для него. Нейросети не заменяют специалистов, а становятся мощным инструментом в их работе. Однако важно использовать их умеренно и осознанно. Поэтому при внедрении нейросетей в образовательный процесс необходимо тщательно проверять и адаптировать материалы, чтобы обеспечить их точность и соответствие коррекционным целям.