

Использование искусственного
интеллекта
в рамках урочной деятельности
как средство повышения качества
образования

Учитель информатики

МОБУ «Муринская СОШ №5»

Ушакова Ю.В.

В сфере образования ИИ предоставляет уникальные возможности для повышения эффективности обучения, индивидуализации и создания новых форм взаимодействия с обучающимися.











Промпт – искусство общения с нейросетью

Промпт – это запрос, по которому нейросеть генерирует ответ. Качество результата зависит от ясности и детальности описания.

**Будьте
конкретны**

Указывайте тему, класс,
уровень сложности

**Добавляйте
контекст**

Описывайте, как будет
использоваться результат

Экспериментируйте

Переформулируйте запрос
для лучшего результата

Использование искусственного интеллекта

Кейс 1. Стикерпак



GPT AI бот - ChatGPT...

@id553602082386_bot





GPT AI бот - ChatGPT, Nano Ban...

Бот



Хотите узнать, что умеет бот?

Нажмите «Начать», чтобы запустить чат с ботом и оценить его в деле

Начать



GPT AI бот - ChatGPT, Nano...

Бот



Сегодня

Вы начали общение с ботом

Спасибо за подписку! Продолжайте пользоваться ботом ❤️

07:39

📄 Модель

🖼️ Картинка

🔍 Поиск

🎬 Видео

🚀 Премиум

👤 Профиль

🔗 Открыть



Сообщение

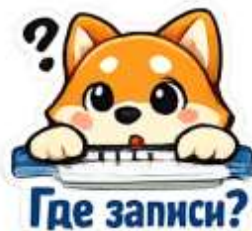
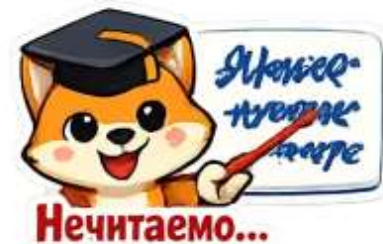


- Ты — профессиональный дизайнер стикеров для мессенджеров. Создай уникальный стикерпак. Все стикеры должны быть узнаваемыми, но при этом оставаться стилизованными и удобными для использования в чатах.

Критерии:

1. Основной референс- кошечка.
2. Стил: мультяшный с прозрачным фоном.
3. Количество: 12 стикеров с разными эмоциями и действиями. Добавь забавные подписи: «молодец» «хорошо» «умница» «нечитаемо» «где записи?» «молодец» «пиши аккуратно» «где чертеж?» «карандаш и линейка?» и другие. Можно использовать аксессуары (красная ручка, указка, мел, чашка с кофе, журнал) или другие элементы, больше мультяшности, без эффекта рисунка.

Картинка без искажения, записи на стикерпак написаны четкими буквами.





GPT AI бот - ChatGPT...

@id553602082386_bot



Молодец!



Хорошо!



Нечитаемо...



Где записи?



Умница!



Нужен кофе...



Пиши аккуратно!



Где чертеж?



Карандаш и линейка?



Я не знаю



Пора спать...



Отлично!

Кейс 2. Филворд



- Создайте яркий и праздничный филворд (поиск слов в сетке) на новогоднюю тему. Требования к фишкам и оформлению:
 - Размер сетки: 10 на 10 клеток.
 - Все клетки заполнены буквами, пустых клеток не должно быть.
 - Сетка должна быть яркой и праздничной, с элементами новогоднего оформления: снежинки, ёлочные шары, гирлянды и другие новогодние украшения по краям рамки.
 - Используйте яркие цвета, чтобы создать праздничную атмосферу. Слова для поиска (размещены по горизонтали): Ёлка, Подарок, Снег, Мандарины, Гирлянда, Шар, Санки, Снеговик, Хлопушка, Праздник
 - Дополнительные указания: Все слова размещены только по горизонтали, читаются слева направо. Оставшиеся клетки заполнены буквами. Расположите слова так, чтобы они гармонично вписывались в сетку, не пересекаясь или пересекаясь по необходимости. Оформление должно способствовать созданию новогоднего настроения и быть привлекательным для детей и взрослых.



Кейс 4. Deepseek-ai

Создай мне 10 однотипных заданий первой задачи из ОГЭ по информатике, например одно из них:

В одной из кодировок Unicode каждый символ кодируется 16 битами. Вова написал текст (в нем нет лишних пробелов):

«еж, лев, слон, олень, тюлень, носорог, крокодил, аллигатор — дикие животные».

Ученик вычеркнул из списка название одного из животных. Заодно он вычеркнул ставшие лишними запятые и пробелы — два пробела не должны идти подряд.

При этом размер нового предложения в данной кодировке оказался на 16 байт меньше, чем размер исходного предложения. Напишите в ответе вычеркнутое название животного.



Вот **10 однотипных заданий**, аналогичных первой задаче из ОГЭ по информатике. В каждом задании нужно определить, какое название животного было вычеркнуто, учитывая изменение размера текста на **16 байт** (что соответствует **8 символам**, так как каждый символ кодируется **16 битами = 2 байтами**).

Задание 1

В одной из кодировок Unicode каждый символ кодируется 16 битами. Вова написал текст (в нем нет лишних пробелов):

«кошка, собака, тигр, лиса, волк, медведь, пантера, гепард — домашние и дикие животные».

Ученик вычеркнул из списка название одного из животных, а также лишние запятые и пробелы (два пробела не должны идти подряд). Размер нового предложения уменьшился на **16 байт**.

Название какого животного вычеркнули?

Ответ:



Кейс 5. Deepseek-ai

- Ты опытный методист-учитель, с опытом работы 15 лет. Составь мне рабочий лист по информатике , для 7 класса по теме: Компьютерные вирусы и антивирусные программы. Там должно быть 10 вопросов, 3 с открытым вопросом, 7 с вариантом ответов. В конце сделай разбалловку.



Рабочий лист по информатике

Тема: *Компьютерные вирусы и антивирусные программы*

Класс: 7

Время выполнения: 20 минут

Часть 1. Вопросы с выбором ответа (1 балл каждый)

1. Что такое компьютерный вирус?

- а) Программа для редактирования фотографий
- б) Вредоносная программа, способная размножаться и повреждать данные
- в) Устройство для хранения информации
- г) Вид компьютерной игры

Критерии оценивания:

- **1–7 вопросы** (с выбором ответа) — **1 балл** за каждый верный ответ.
- **8–10 вопросы** (открытые) — **2 балла** за полный и правильный ответ.

Максимальный балл:

- **Часть 1: 7 баллов**
- **Часть 2: 6 баллов**
- **Итого: 13 баллов**

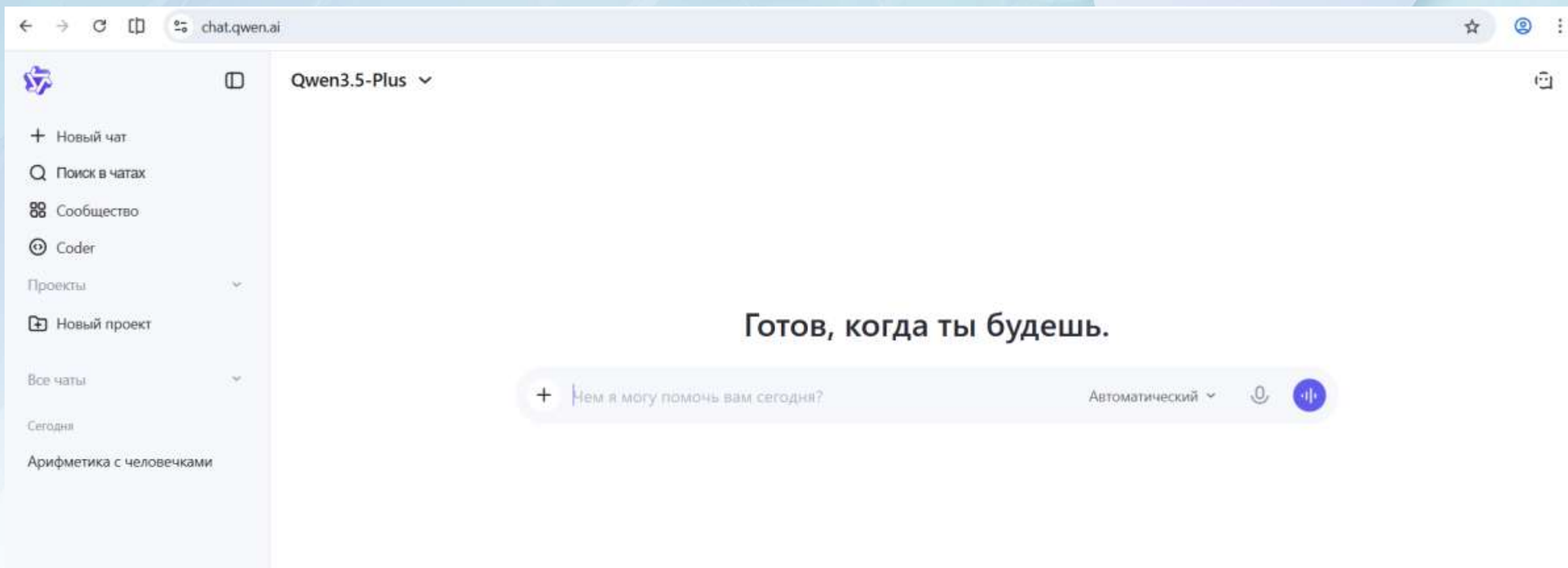
Ответы для проверки:

1. б

8. Возможные варианты: замедление работы, неожиданные сообщения, исчезновение файлов, частые зависания.
9. Новые вирусы появляются постоянно, и обновления содержат защиту от них.
10. Отключить интернет, запустить проверку антивирусом, удалить вредоносные файлы.



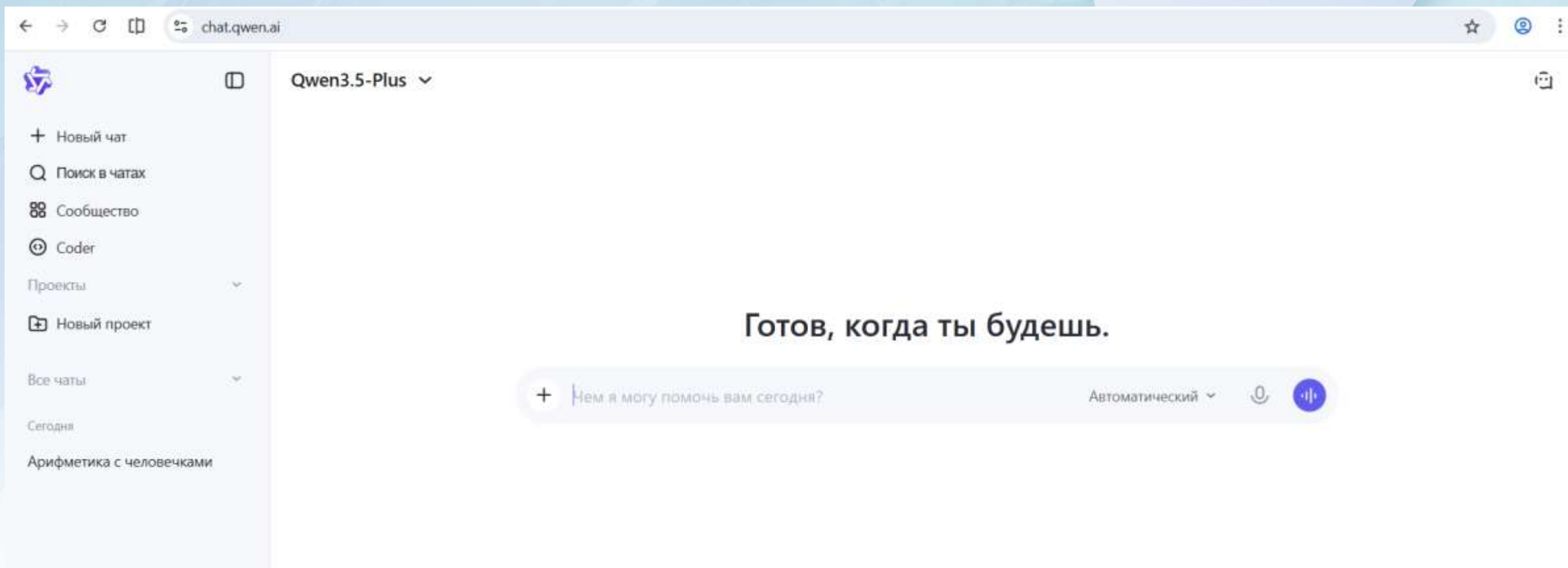
Кейс 6. Qwen



$$7 + 2 = 9$$



Кейс 6. Qwen



Кейс 6. Qwen



Qwen Chat

<https://chat.qwen.ai>



Qwen Chat



Кейс 6. Qwen



Создайте короткое обучающее видео с анимацией на тему сложения.

В начале появляется картинка: у доски нарисована уравнение $7 + 2 = 9$, выполненное в стиле объемных 3D цифр, расположенных на школьной доске. Далее выполните следующие сцены: 1. Анимация цифры 7: - Цифра 7 с ножками, ручками, глазами и ртом, она «выбегает» вперед, говорит всем: «Я первое слагаемое», и возвращается на свое место. 2. Анимация цифры 2: - Цифра 2 с ножками, ручками, глазами и ртом, выбегает вперед, говорит: «Я второе слагаемое», и возвращается на место. 3. Анимация цифры 9: - Цифра 9 с ножками, ручками, глазами и ртом, выбирается вперед, говорит: «Я сумма», и возвращается на место.

Дополнительные указания: - Сделайте сцены яркими, с живыми цветами и доброжелательной атмосферой. - Используйте плавные анимации и выражения, чтобы было понятно и интересно. - Объемные цифры должны выглядеть стильно и привлекательно, как будто сделаны из пластика или стекла.

$$7 + 2 = 9$$



Спасибо за внимание.

