

11.12.2025

ГМО учителей информатики
г. Сургут

Использование искусственного интеллекта для создания игровых образовательных форматов (на примере Музыкального лото)

Никифоров Николай Сергеевич,
учитель информатики МБОУ СОШ №26

Идея создания музыкального лото



Актуальность темы

- Современные ученики воспринимают информацию иначе — им нужна визуализация, интерактивность, игровые элементы
- Терминология информатики объемна и часто кажется скучной для запоминания
- ИИ-инструменты становятся доступными для учителей и открывают новые возможности для создания образовательного контента



Идея проекта: создать игру которая объединяет:

- Знакомый формат лото (понятные правила, азарт)
- Музыкальный компонент (песни о терминах информатики)
- Элемент соревнования



Роль искусственного интеллекта в создании:



Claude



Масштаб проекта: 50 терминов информатики = 50 уникальных песен

Процесс создания

Этап 1: Подбор терминов

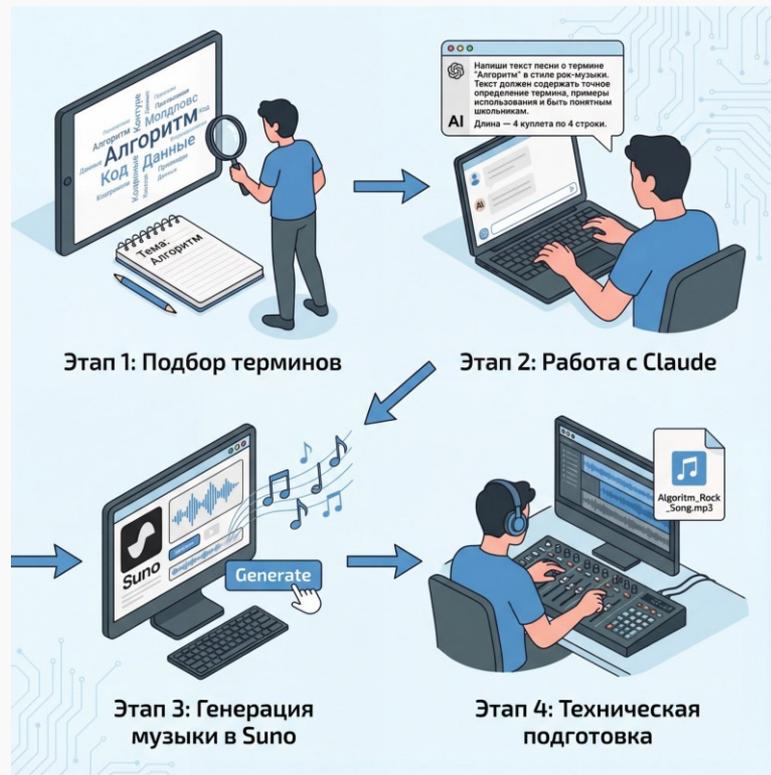
Этап 2: Работа с Claude

Промпт для ИИ (пример):

"Напиши текст песни о термине 'Алгоритм' в стиле рок-музыки. Текст должен содержать точное определение термина, примеры использования и быть понятным школьникам. Длина — 4 куплета по 4 строки.«

Этап 3: Генерация музыки в Suno

Этап 4: Техническая подготовка



МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО

*ТЕРМИНЫ
ИНФОРМАТИКИ*

ДАЛЕЕ

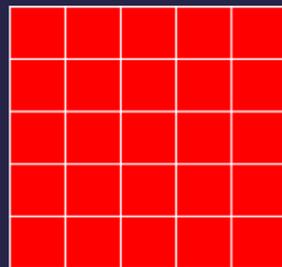
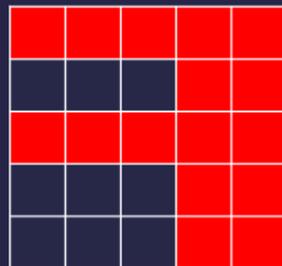
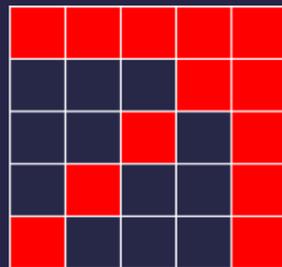
ПРАВИЛА ИГРЫ

В ИГРЕ УЧАСТНИКИ СЛУШАЮТ ПЕСНИ О ТЕРМИНАХ ИНФОРМАТИКИ И ОТМЕЧАЮТ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ТЕРМИНЫ НА СВОИХ БЛАНКАХ. ЕСЛИ ТЕРМИН, О КОТОРОМ ПОЁТСЯ В ТРЕКЕ, ПРИСУТСТВУЕТ В БЛАНКЕ ИГРОКА, ИГРОК ЗАЧЁРКИВАЕТ ЕГО НАЗВАНИЕ.

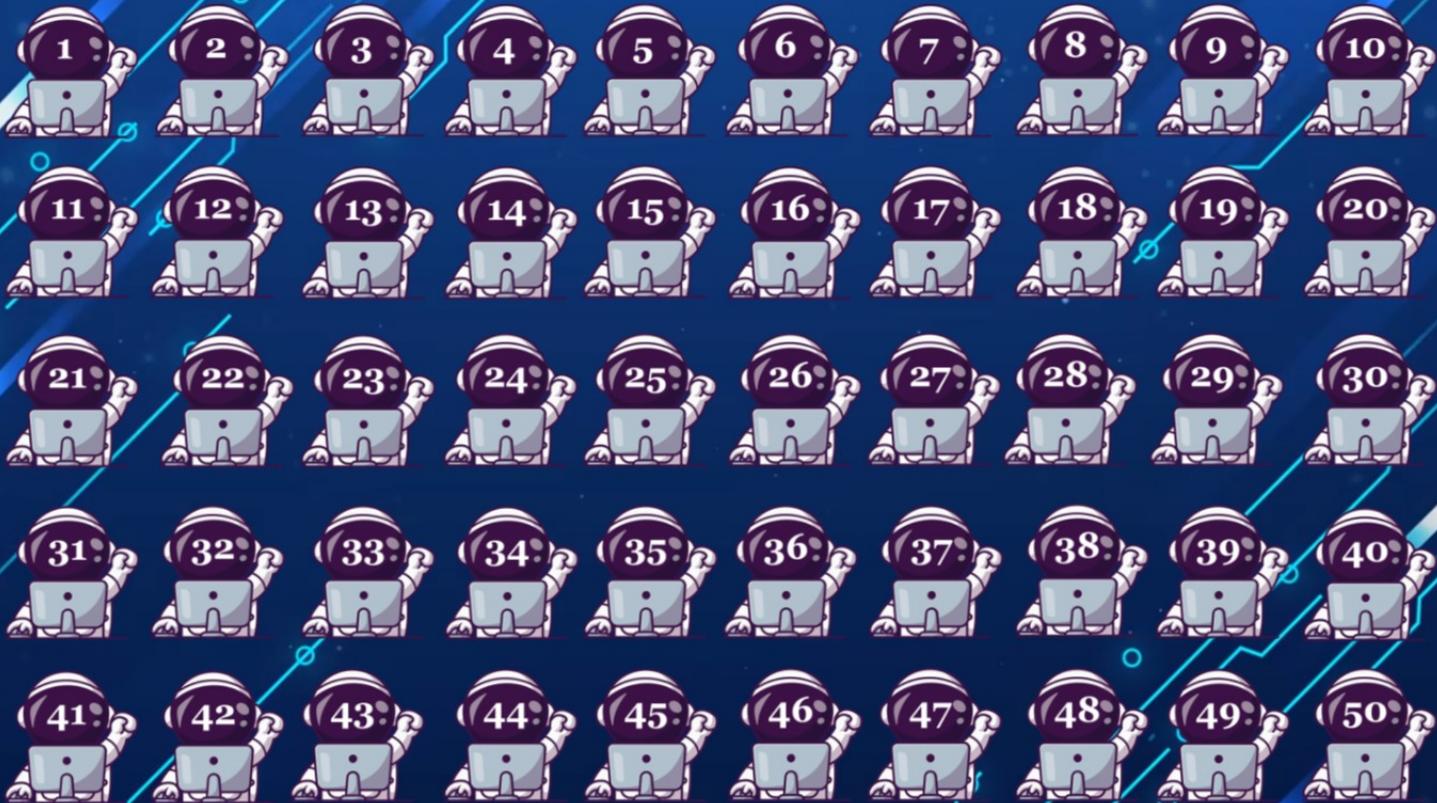
В ПЕРВОМ РАУНДЕ ЦЕЛЬ — ЗАЧЕРКНУТЬ ПЯТЬ ТРЕКОВ, РАСПОЛОЖЕННЫХ ПО ВЕРТИКАЛИ, ГОРИЗОНТАЛИ ИЛИ ДИАГОНАЛИ, И ПЕРВЫМ ВЫКРИКНУТЬ **«БИНГО!»**.

ДАЛЕЕ ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ЗАЧЕРКНЁТ ДВА РЯДА, ЗАТЕМ ТРИ И ЧЕТЫРЕ РЯДА.

ГЛАВНЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ — ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ЗАЧЕРКНЁТ ВСЕ ТРЕКИ В СВОЁМ БЛАНКЕ И СНОВА ПЕРВЫМ ВЫКРИКНЕТ **«БИНГО!»**.



ДАЛЕЕ





26

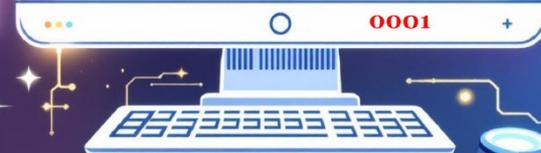
ЖЁСТКИЙ ДИСК



МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО ТЕРМИНЫ ИНФОРМАТИКИ

СИСТЕМА	ДРАЙВЕР	КЛАВИАТУРА	СЕТЬ WIFI	ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
ВИДЕОКАРТА	ПЛАГИАТ	ВЕБ-САЙТ	ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН	ДИАГРАММА
МАССИВ	КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВИРУС	ГРАФ	ГИПЕРССЫЛКА	ПАРОЛЬ
ИНФОРМАЦИЯ	АЛГОРИТМ	СЕРВЕР	ДИЗЬОНКЦИЯ	СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ
ЯЗЫК ПРОГРАММИРОВАНИЯ	КОНЪЮНКЦИЯ	СПАМ	МОДЕЛЬ	IP-АДРЕС

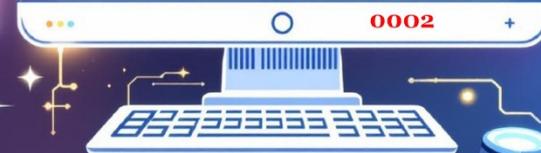
0001



МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО ТЕРМИНЫ ИНФОРМАТИКИ

ФАЙЛИНГ	КОМПЬЮТЕР	СИСТЕМА	ДИЗЬОНКЦИЯ	РЕКУРСИЯ
ИНВЕРСИЯ	КЛАВИАТУРА	IP-АДРЕС	ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	БРАУЗЕР
БАЙТ	ПРОГРАММА	СКАНЕР	СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ	ФАЙЛ
ПРОЦЕССОР	ДИАГРАММА	РОБОТ	БИТ	СПАМ
ПИКСЕЛЬ	ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА	ИНФОРМАЦИЯ	МОНИТОР	ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

0002



Главный вывод:

Искусственный интеллект открывает перед учителями невероятные возможности для творчества и повышения качества образовательного процесса. Важно не бояться экспериментировать и пробовать новые инструменты.



Ссылка для скачивания:

<https://disk.yandex.ru/d/OQ07zwIBYqaLzw>

