



ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫ ӘКІМДІГІНІҢ БІЛІМ БАСҚАРМАСЫ
«ҚОСТАНАЙ АВТОМОБИЛЬ КӨЛІГІ КОЛЛЕДЖІ» КМҚК

Мастер-класс

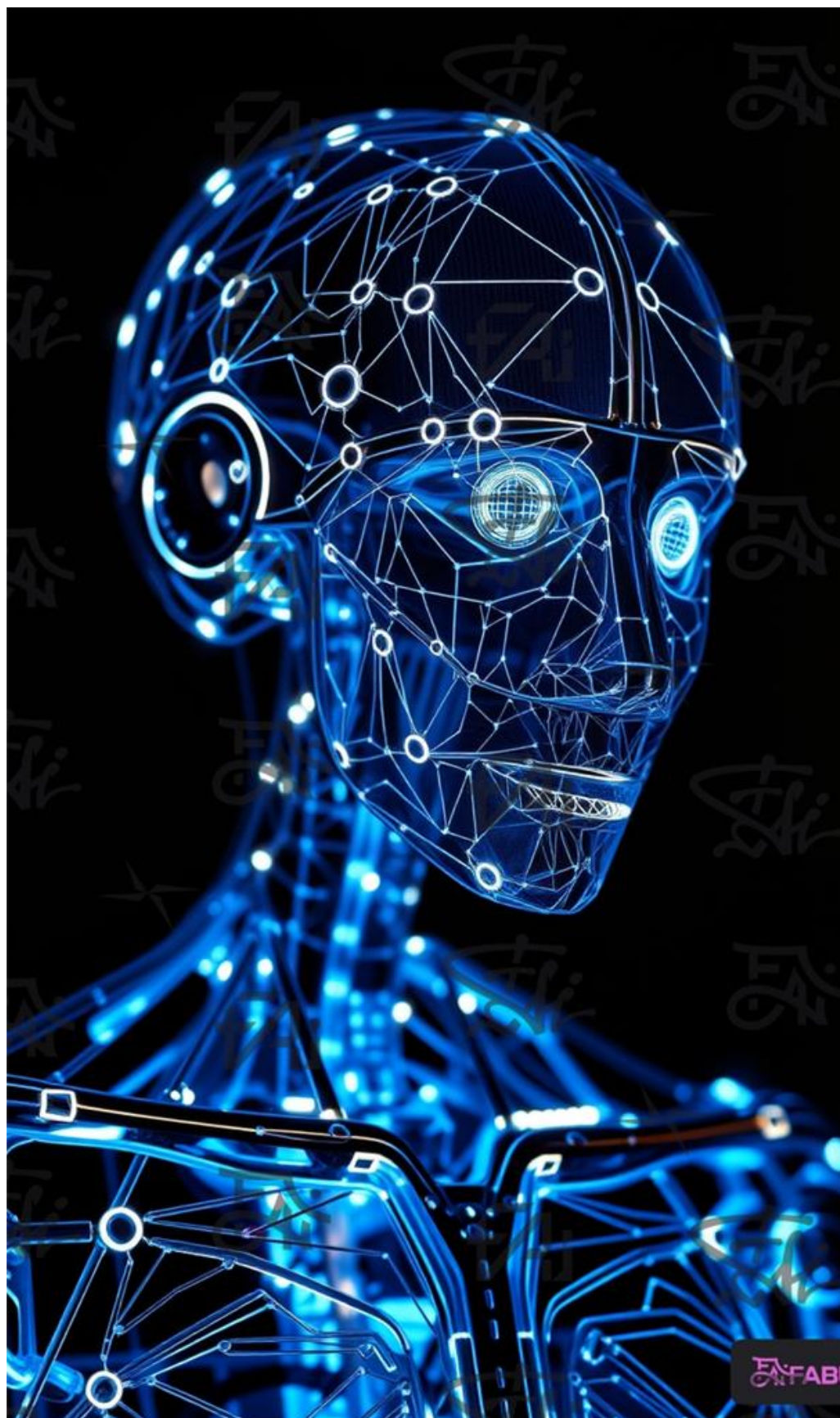
"Искусственный интеллект как
помощник педагога: автоматизация
рутинных задач и улучшение учебного
процесса"

преподаватели специальных дисциплин

Дирксен С.В.

Шаевко А.В.





**«Искусственный интеллект
не является
ни добром, ни злом.
Это инструмент.
Это технология, которую мы
можем использовать»**

**Орен Эциони
американский предприниматель, директор Института
искусственного интеллекта им. Аллена.**

Инструменты ИИ для планирования



almanack



BRISK TEACHING






План занятия




Наука ▼ Старший класс (учащиеся 11-12 классов) ▼

Новая карта ×

Generator ... Информационные объекты ... Независимая практика ... Кооперативное обучение ... Геймификация ...

 Урок Семени ☆


Планируйте структурированные, комплексные уроки, включающие разнообразные методики и упражнения, соответствующие конкретным целям.

 План подразделения ☆


Планы долгосрочных учебных последовательностей, которые постепенно формируют знания и закрепляют усвоение материала с течением времени.

 Предварительные знания + строительные леса ☆

Список методов формирования предварительных знаний, необходимых учащимся для работы с изучаемым материалом.

 Цель обучения + Критерии успеха ☆


Цели обучения, ориентированные на учащихся, с четко определенными критериями успеха и согласованными мерами оценки.

 Мероприятия по вовлечению ☆


Мероприятия, направленные на пробуждение любопытства, активизацию имеющихся знаний и сосредоточение внимания учащихся на целях обучения.

 Меры оценки ☆

Оценить уровень успеваемости студентов в освоении содержания курса.

 Доказательства Заявления ☆

Оцените стремление учащихся к мастерству с помощью показателей, соответствующих таксономии образовательных целей.

 План урока - 5 «Э» ☆

Уроки, построенные с использованием модели 5 «Э»: вовлечение, исследование, объяснение, детализация, оценка.

☰ Тема 📄 Документ 🌐 Веб-сайт

Введите тему или ключевые слова... Вы также можете ввести стандартный язык для создания согласованного контента.

Урок Семени 🕒

Lesson Seed-2025-01-27-03:59 (copy) 🔍 ✎ 📄 ✕

Начальный урок: Графические возможности текстового процессора Microsoft Word

Цели (Таксономия Блума)

- **Запоминание** : Определите основные графические возможности Microsoft Word.
- **Понимание** : Объясните, как вставлять и редактировать графику в документе Word.
- **Применение** : Продемонстрировать использование графических инструментов для улучшения документа Word.
- **Анализ** : сравнение различных типов графики и их правильное использование в документах.
- **Оценка** : Оцените эффективность графики в повышении ясности и вовлеченности документа.
- **Создание** : создание визуально привлекательного документа с использованием различных графических функций Microsoft Word.

Необходимые предварительные знания

- Базовое понимание интерфейса Microsoft Word.
- Знакомство с инструментами форматирования текста в Microsoft Word.
- Предыдущий опыт вставки изображений и фигур в документы.

Наборы киев

1. **Перед инструкцией** :
 - Какие типы графики можно использовать в документе?
 - Почему графика важна в письменной коммуникации?
2. **Во время обучения** :
 - Как вставить фигуру или изображение в документ?
 - Какие возможности редактирования графики доступны в Word?
3. **После инструкции** :
 - Как использование графики меняет наш способ восприятия информации?
 - Можете ли вы представить себе ситуацию, в которой графика могла бы улучшить понимание?

[✦ Создать новый](#)[🏠 Дом](#)[📖 Моя библиотека](#)[🕒 Недавний](#)[⚙️ Счет](#)

Обновите
свою
подписку



Расширьте свои возможности, обновив бесплатную учетную запись и воспользовавшись премиум-функциями

[👑 Обновление](#)[🏠 > Create Lesson plan](#)[← Назад](#)[Сохранять](#)Абзац ▾ **B** *I* S 

Графические возможности текстового процессора Microsoft Word

Цели урока

- Познакомить учащихся с графическими возможностями Microsoft Word.
- Научить использовать различные графические элементы для улучшения визуального восприятия документов.
- Развить навыки работы с текстом и графикой в текстовом процессоре.

Материалы/Ресурсы

- Компьютеры с установленным Microsoft Word.
- Проектор для демонстрации.
- Презентация о графических возможностях Word (ссылка на шаблон).
- Примеры документов с графическими элементами (иллюстрации, диаграммы, таблицы).
- Рабочие листы для практической работы.

Процедура урока

Введение (10 минут)

- **Хук урока:** Показать ученикам примеры документов с и без графики. Обсудить, как графика может изменить восприятие информации.
- Объяснить значение графических элементов в текстовых документах.

Изучение материала (15 минут)



Инструменты ИИ на разных этапах занятия

01

Мотивация



02

Формирование
НОВЫХ ЗНАНИЙ



03

Понимание, закрепление,
применение, обобщение
знаний



04

Контроль и самоконтроль



03

Рефлексия



Мотивация

FABULA AI

Присоединяйтесь к menti.com | используйте код 3241 3566

Зачем люди кодируют информацию?

11 responses



сокращение

передача

безопасность

упрощение

удобство

быстрая обработка

укорачивание

скрыть

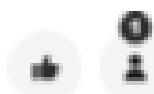
шифровка

защита

шифрование



Mentimeter



Формирование новых знаний



Fliki

Canva

Gamma AI

Флики

Обновление

Files > Секреты Форматирования Та...

Скачать

Common scene Add Layer
Background Audio
Choose audio file

Scene 1
Секреты Форматирования Таблиц в Excel
Dariya 2.5c

Scene 2
Форматирование таблиц — это не только о внешнем виде, но и об удобстве чтения данных. Хотите, чтобы ваши таблицы выглядели профессионально и помогли быстро находить нужную информацию? Тогда этот урок для вас!
Dariya 15c

Scene 3
Начнём с простого. Внесём данные в таблицу, например расходы за коммунальные услуги — от холодной воды до итоговых сумм. Выделите область данных и нажмите «Форматировать как таблицу» на вкладке «Главная».
Dariya 15c



Секреты Форматирования Таблиц в Excel

Введение в CSS

CSS - каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheets) - набор правил оформления и форматирования, который применен к различным элементам страницы

Использование CSS позволяет:

- Добиться однообразия всех страниц
- Сократить размер сайта
- Улучшить внешний вид

Синтаксис CSS

Правила CSS состоят из:

Селекторы и определения (свойство-значение).

Селектором может быть любой тег HTML

selector { property: value; }

Пример синтаксиса

```
H1 {color: blue; font-size: 16pt}
```

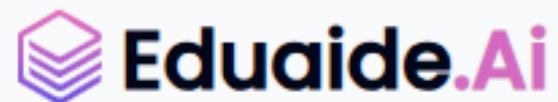
```
body { font-family: 'Times New Roman', Times, serif; }
```

```
td { font-family: Arial, sans-serif; }
```

```
h1, h2, h3 { font-family: Verdana, Tahoma, Arial, sans-serif; }
```




Понимание, закрепление, применение, обобщение



История квеста: Освоение графических возможностей Microsoft Word

Обзор

В этой образовательной игре ученики отправятся на поиски, чтобы стать «Графическими волшебниками» в Microsoft Word. Приключение состоит из 6 квестов, каждый из которых посвящен различным графическим функциям и инструментам в программном обеспечении. Учащиеся будут работать совместно, чтобы выполнить задания, которые улучшат их понимание этих возможностей.

Вопросы на соответствие графическим функциям

Сопоставьте следующие словарные термины, относящиеся к возможностям Microsoft Word, с их правильными определениями.

Словарный термин	Определение
А. СмартАрт	1. Функция, позволяющая пользователям создавать привлекательные диаграммы и графики.
Б. Клип-арт	2. Коллекция готовых изображений, которые можно вставить в документ.
С. Текстовое поле	3. Перемещаемая область, в которой можно редактировать текст отдельно от основного документа.

Ответы

- А - 1
- Б - 2
- С - 3

Квест 1: Зачарованный документ

Содержание обучения

Студенты узнают о важности форматирования текста и о том, как использовать стили, шрифты и цвета для повышения читабельности документа и его эстетической привлекательности.

Активность

- **Необходимые материалы:** Microsoft Word, образец текстового документа.
- **Инструкции:**
 1. Откройте пустой документ в Microsoft Word.
 2. Выберите стиль для заголовка (например, Заголовок 1) и примените его.
 3. Измените тип и размер шрифта основного текста.
 4. Используйте цветовую палитру, чтобы изменить цвет текста как минимум трех разных абзацев.
 5. Сохраните документ как «Зачарованный документ».

🎮 Виды игр



Да или нет



Лягушачьи прыжки



Видеовикторина



Загадка



Викторина по карте



Соответствие



Контрольный опрос



Алфавит



Память



Совпадающие пары



Головоломка «Поиск слов»



Кроссворд



Заполните пробелы




Расшифруй буквы



Расшифруй слова


Контроль и контроль





 ASSIGNMENT GRADER


математика

This Assignment Grader evaluates a student's ability to solve the expression $5*4+3$ submission of the correct answer, which is 23.

 Назначать

 Представления (1)

 Делиться

 Редактировать



Assignment details

вычисли выражение $5*4+3$



Grading instruction

студент должен представить число 23

Assignment Details:

вычисли выражение $5*4+3$

Submission from Иванов:

60

Feedback

Ваша работа по вычислению выражения $5*4+3$ требует доработки. Давайте обсудим, как вы справились с заданием и что можно улучшить.

Что вы сделали хорошо

- Вы представили числовой ответ, что является важным шагом в математических вычислениях.

Что нужно улучшить

- Ваш ответ 60 не соответствует правильному результату вычисления выражения. Верный ответ должен быть 23. Убедитесь, что вы правильно выполнили математические операции:
 - Сначала выполните умножение: $5 * 4 = 20$.
 - Затем выполните сложение: $20 + 3 = 23$.

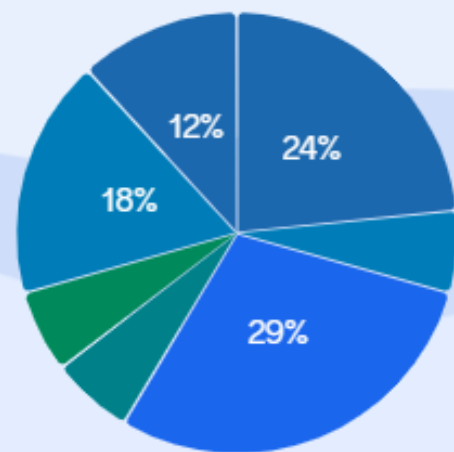
Следующие шаги

- Пересчитайте выражение $5*4+3$, следуя порядку операций, и представьте правильный ответ.

Рефлексия



Выбери фразу, характеризующую твои ощущения по занятию



- 24% работал до седьмого пота,
- 6% сложи руки,
- 29% смотрел во все глаза,
- 6% мотал на ус,
- 6% засучив рукава,
- 0% бил баклуши,
- 18% не покладая рук,
- 0% ловил мух,
- 0% считал ворон,
- 0% спустя рукава,
- 12% держал ушки на макушке

работал до седьмого пота,

сложи руки,

смотрел во все глаза,

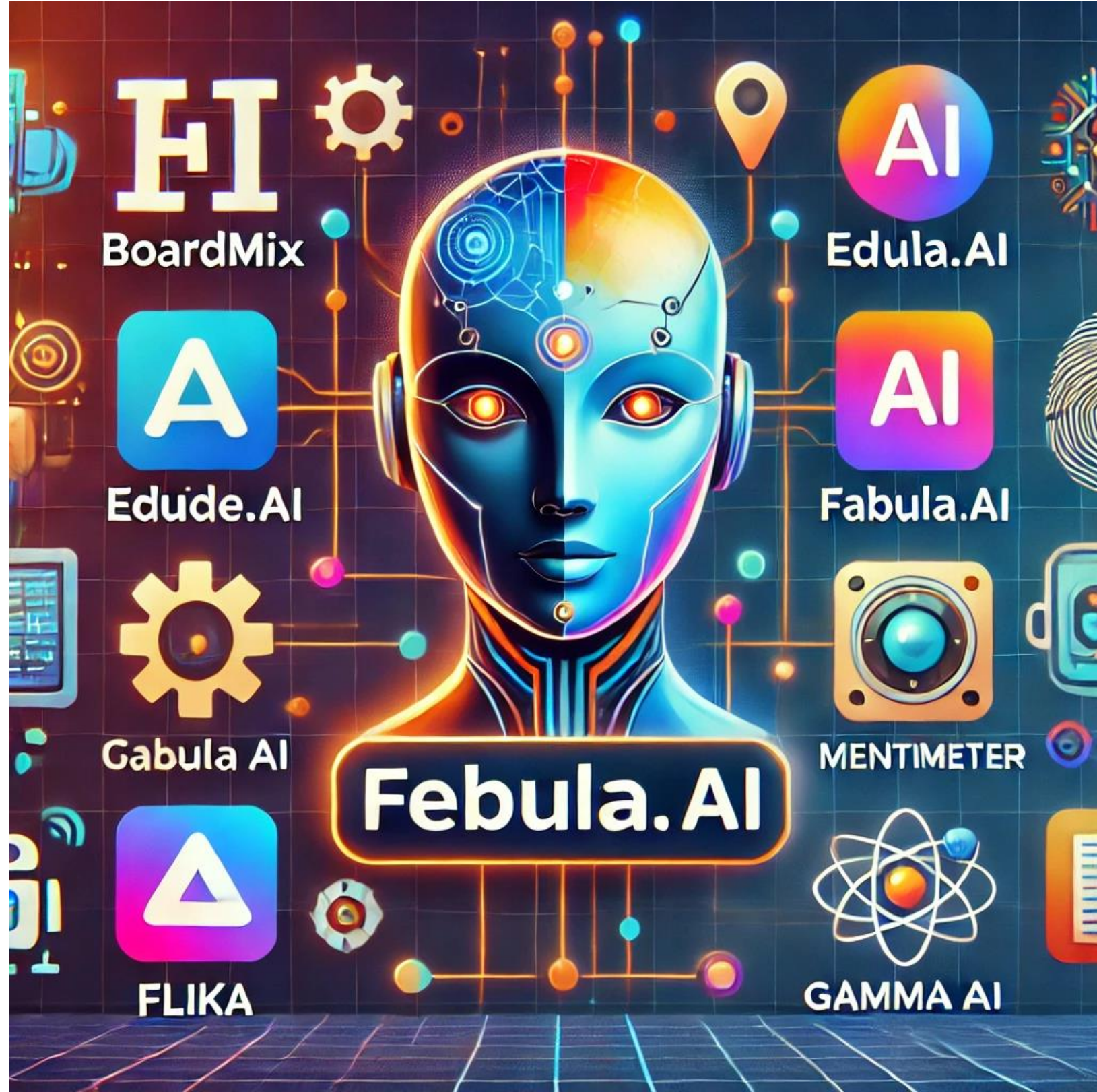
мотал на ус,

засучив рукава,

бил баклуши,

не покладая рук,

ловил мух,





Для помощи преподавателям в создании и организации качественного учебного

edcafe

Дом

Ценообразование

Школы и округа

0

Авторизоваться

Зарегистрируйтесь сейчас

Учебные материалы Brew с использованием искусственного интеллекта

- Генератор слайдов ИИ**
Создавайте слайды презентации за считанные секунды
- Пользовательский чат-бот с искусственным интеллектом**
Создавайте чат-ботов с искусственным интеллектом
- Создатель карточек на основе ИИ**
Создавайте интерактивные карточки с помощью ИИ
- Учебные ресурсы**
Найти и организовать учебные ресурсы
- Создатель тестов с использованием искусственного интеллекта**
Создавайте интерактивные тесты на основе ИИ

Для учителей

Начните сейчас →

Для школ и округов

Связаться с отделом продаж

Create Edcafe Account

Signup with Google

Signup with Microsoft

or

svetadir@mail.ru

Sign up with email

[Создать новый](#)[Дом](#)[Моя библиотека](#)[Недавний](#)[Счет](#)

Привет, Светлана Дирксен

Четверг, 30 января 2025 г.

**3**

Оценщик заданий

2

Контрольный опрос

2

Карточки со словарным запасом

2

План урока

1

Пользовательский бот

1

Викторина YouTube

Недавнее содержание

Вторник

Conflict skills helper

CUSTOM BOT

тест по BOB

QUIZ

оценщик

ASSIGNMENT GRADER

понимание прочитанного

READING COMPREHENSION

видеовикторина

YOUTUBE QUIZ

тест по ии

QUIZ

Карточки для презентации об ИИ

VOCABULARY CARDS

Карточки с расшифровкой

VOCABULARY CARDS

Карточки по ИИ

FLASHCARD SET

Мастер класс

LESSON PLAN

Обновите свою подписку

Расширьте свои возможности, обновив бесплатную учетную запись и воспользовавшись премиум-функциями

[Обновление](#)

Какая функция искусственн... ▲

✦ Создать новый

Создать новый

ПЛАНИРОВАНИЕ



План урока



Дифференцированное обучение



Слайд-панель



Учебные ресурсы



УЧЕБНЫЕ/УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



Резюме примечание



Набор карточек



Карточки со словарным запасом



Изображение ИИ



Чтение на основе словарного запаса

← Назад



💡 Идеи

Создать план урока

Создайте план урока из любого источника — темы, текста, веб-страницы или документа.

💡 Тема

T Текст

🌐 Веб-страница

📄 Документ Pro

Ваша тема

Введите тему. например: Солнечная система, Фотосинтез

Дополнительные инструкции (необязательно)

Укажите любые дополнительные требования, такие как уровень учащихся, установленные стандарты для соответствия и т. д.

Стандарты (необязательно)

Стандарты NGSS, NYS и т. д.

Язык вывода

Английский

🌟 Создать план урока



Мастер класс

В данном уроке в виде мастер-класса рассматривается использование искусственного интеллекта (ИИ) как помощника педагога, направленного на автоматизацию рутинных задач и улучшение учебного процесса. План урока предлагает практические рекомендации для применения AI в образовании.

Делиться Экспорт Редактировать

Искусственный интеллект как помощник педагога: автоматизация рутинных задач и улучшение учебного процесса

Цель

- Ознакомить педагогов с возможностями искусственного интеллекта (ИИ) для автоматизации рутинных задач в образовательном процессе.
- Продемонстрировать, как ИИ может улучшить качество обучения и освободить время для более творческой работы.

Материалы/Ресурсы

- Презентация PowerPoint:** Ссылка на шаблон презентации
- Интерактивный онлайн-инструмент для создания тестов:** Quizlet
- Программа для автоматизации задач:** Zapier
- Ресурсы по ИИ в образовании:** EdTech Magazine
- Список инструментов AI:** AI Tools for Education

Процедура урока

Открытие/Зацепка

- Начать с обсуждения: "Какие рутинные задачи занимают ваше время в качестве педагога?"
- Показать видео (3-5 минут) о применении ИИ в образовании.

Направляемая практика

- Обсуждение:** Групповая работа по выявлению задач, которые можно автоматизировать с помощью ИИ.

план Графика в Word

Данный урок-план посвящен изучению графических возможностей текстового процессора Microsoft Word. План включает теоретическую часть и практические задания различных форм.

Делиться Экспорт Редактировать

Графические возможности текстового процессора Microsoft Word

Цели урока

- Познакомить учащихся с графическими возможностями Microsoft Word.
- Научить использовать различные графические элементы для улучшения визуального восприятия документов.
- Развить навыки работы с текстом и графикой в текстовом процессоре.

Материалы/Ресурсы

- Компьютеры с установленным Microsoft Word.
- Проектор для демонстрации.
- Презентация о графических возможностях Word (ссылка на шаблон).
- Примеры документов с графическими элементами (иллюстрации, диаграммы, таблицы).
- Рабочие листы для практической работы.

Процедура урока

Введение (10 минут)

- Хук урока:** Показать ученикам примеры документов с и без графики. Обсудить, как графика может изменить восприятие информации.
- Объяснить значение графических элементов в текстовых документах.

Изучение материала (15 минут)

- Рассказать о различных графических возможностях Microsoft Word:
 - Вставка изображений и форм.
 - Создание и редактирование диаграмм.

Карточки для презентации об ИИ

Представляем вашему вниманию карточки слов, созданные с помощью ИИ, которые помогут вам расширить свой словарный запас и ознакомиться с различными образовательными инструментами на русском языке.

[Запуск](#)
[Делиться](#)
[Экспорт](#)
[Редактировать](#)



Boardmix (Существительное)

Платформа для совместной работы и обмена информацией.

Example	Я использую Boardmix для работы над проектами с командой.
Synonyms	платформа, инструмент, приложение
Translation	Бордмикс



Eduaide.Ai

Teach smarter, not harder, with Eduaide

Eduaide.Ai (Существительное)

Инструмент, который помогает учителям создавать учебные материалы с помощью ИИ.

Example	С помощью Eduaide.Ai я могу быстро подготовить уроки.
Synonyms	помощник, ресурс, инструмент
Translation	Эдуайд.Аи

EdCafe (Существительное)

Онлайн-платформа для обмена образовательными ресурсами.

Example	На EdCafe я нашел много интересных учебников.
Synonyms	платформа, сообщество, ресурс
Translation	ЭдКафе

edcafe



Карточки со словарным запасом

Карточки с расшифровкой

В данном наборе карточек Vocabulary вы найдете ключевые термины и понятия, связанные с темой "ИИ в образовании". Эти карточки помогут вам лучше понять влияние искусственного интеллекта на образовательный процесс.

[Запуск](#)
[Делиться](#)
[Экспорт](#)
[Редактировать](#)



Искусственный интеллект (Существительное)

Технология, позволяющая машинам выполнять задачи, которые требуют человеческого интеллекта.

Example	Искусственный интеллект помогает студентам учиться быстрее.
Synonyms	AI, машинное обучение



Образование (Существительное)

Процесс получения знаний и навыков.

Example	Образование играет важную роль в жизни каждого человека.
Synonyms	обучение, воспитание



Платформа (Существительное)

Система или место, где проводятся занятия или размещаются материалы для обучения.

Example	Новая платформа позволяет учителям делиться ресурсами.
Synonyms	система, сервис



Чтение на основе словарного запаса

VOCABULARY BASED READING

словарные слова 2 класс

В данном файле представлено чтение на основе словаря, посвященное теме "Школа". Изучите ключевые слова, такие как алфавит, класс и учитель, чтобы улучшить свои навыки русского языка.

Делиться

Редактировать



В **школе** учатся много **учеников**. Каждый день начинается с изучения **алфавита** и **языка**. В **классе** учитель объясняет правила, а ученики внимательно слушают. Некоторые из них являются **дежурными** и помогают следить за порядком в **коридоре**.

На уроках ученики работают в **группах**, выполняя различные задания. У каждого ученика есть **портфель**, в котором лежат **тетрадь**, **карандаш** и **пенал** с канцелярскими принадлежностями.

Однажды **девочка** из класса сделала небольшую **ошибку** во время **диалога** с учителем. Она быстро исправила её и продолжила **работу**. Учитель похвалил её за старание и объяснил, как правильно использовать слова.

Так проходят дни в **школе**, где каждый учится новому и становится лучше в **русском**

Словарные слова

1. **Школа** (сущ.) - Учебное заведение, где обучаются ученики под руководством учителей.
2. **Алфавит** (сущ.) - Набор букв, используемых в письменности определенного языка.
3. **Класс** (сущ.) - Группа учеников, обучающихся вместе в одной учебной группе, или помещение, где проходят занятия.
4. **Дежурный** (сущ.) - Ученик, назначенный для выполнения определенных обязанностей в классе или школе в течение дня.
5. **Тетрадь** (сущ.) - Папка с листами бумаги, предназначенная для записи заметок или выполнения домашних заданий.
6. **Пенал** (сущ.) - Небольшой контейнер для хранения канцелярских принадлежностей, таких как ручки, карандаши и ластик.
7. **Карандаш** (сущ.) - Инструмент для письма или рисования, состоящий из деревянной оболочки и графитового стержня.

VOCABULARY BASED READING

основные теги HTML

Данный материал представляет собой чтение на основе словарного запаса, разработанное для изучения русского языка. Он включает в себя различные элементы HTML для улучшения визуального восприятия.

Делиться

Редактировать



В мире веб-дизайна `<html></html>` является основой, на которой строятся все веб-страницы. Каждый документ начинается с `<head></head>`, где размещаются метаданные, такие как название страницы, которое указывается в `<title></title>`. Основное содержимое страницы находится в `<body></body>`.

При создании веб-страницы важно правильно выбрать цвет фона, который задается с помощью атрибута `bgcolor=`. Например, вы можете установить фоновый цвет страницы, указав нужный цвет в `<body bgcolor=?>`. Также необходимо учитывать цвет текста. Для этого используется атрибут `text=`, который задает цвет текста на странице в `<body text=?>`.

Кроме того, ссылки на странице могут иметь разные цвета. Цвет обычных ссылок устанавливается с помощью `link=` в `<body link=?>`, а цвет посещенных ссылок - с помощью `vlink=`, который указывается в `<body vlink=?>`.

Таким образом, понимание этих элементов помогает создать привлекательный и функциональный веб

Словарные слова

1. `<html>` (тег) - Элемент, который обозначает начало и конец HTML-документа.
2. `<head>` (тег) - Секция HTML-документа, содержащая метаданные, такие как заголовок, ссылки на стили и скрипты.
3. `<body>` (тег) - Основная часть HTML-документа, которая содержит видимое содержимое веб-страницы.
4. `<title>` (тег) - Элемент, который задает заголовок страницы, отображаемый на вкладке браузера.
5. `<body bgcolor=?>` (атрибут) - Атрибут, который указывает цвет фона для тела веб-страницы.
6. `<body text=?>` (атрибут) - Атрибут, который определяет цвет текста на веб-странице.
7. `<body link=?>` (атрибут) - Атрибут, который устанавливает цвет для обычных (не нажатых) ссылок на веб-странице.
8. `<body vlink=?>` (атрибут) - Атрибут, который задает цвет для посещенных ссылок на веб-



Контрольный опрос

QUIZ

ТЕСТ ПО ИИ

В этом квизе вы сможете проверить свои знания о применении искусственного интеллекта в образовании. Ответьте на вопросы и узнайте больше об этой актуальной теме!

Назначать | Ответы (1) | Поделиться | Экспорт | Редактировать

1. Какое из следующих утверждений о применении ИИ в образовании является верным?

- A ИИ не может оценивать успеваемость студентов.
- B ИИ может адаптировать учебный процесс под индивидуальные нужды учащихся.
- C ИИ используется только для автоматизации административных задач.
- D ИИ не имеет влияния на мотивацию студентов.

Объяснение

ИИ действительно может адаптировать учебный процесс под индивидуальные нужды учащихся, что делает его полезным инструментом в образовании.

2. Какой из следующих инструментов считается примером ИИ в образовании?

- A Электронная таблица.
- B Система управления обучением (LMS).
- C Адаптивная обучающая платформа.
- D Интернет-форум.

Объяснение

Адаптивная обучающая платформа использует ИИ для настройки контента и методов обучения в соответствии с потребностями студентов.

3. Какую роль играет ИИ в процессе оценки знаний студентов?

- A Исключительно проверка тестов.
- B Обратная связь и рекомендации по улучшению.

Какая



Викторина YouTube

YOUTUBE QUIZ

видеовикторина

В этом видео-квизе вы узнаете о шести полезных нейросетевых сервисах, которые помогут в повседневной жизни и работе. Пройдите тест и проверьте свои знания!

Assign | Responses | Share | Export | Edit



6 Бесплатных ИИ сервисов для продуктивности

18.75K views · 6 months ago

Serge_AI

https://youtu.be/kZ_nXyoljPE

1. Какой сервис позволяет преобразовать статьи в аудиоподкасты?

- A Notion
- B Т запятой ДВ
- C Гама
- D Сервис для аудиоподкастов

Explanation

Сервис для аудиоподкастов преобразует статьи в аудиоформат, позволяя пользователям прослушивать информацию вместо чтения.

2. Какой инструмент используется для управления задачами и проектами?

- A Chat GPT
- B Perplexity
- C Notion
- D Гама

Explanation

Notion - это мощный инструмент для управления задачами и проектами, позволяющий создавать



Понимание прочитанного

READING COMPREHENSION

понимание прочитанного

В этом задании по чтению с пониманием рассматривается, как обычные пользователи могут эффективно взаимодействовать с AI-сервисами, а также важность детализированных запросов для получения качественных результатов.

Assign Responses Share Export Edit

Reading Passage

Работать с AI-сервисами могут не только профессиональные айтишники, но и обычные люди. Более того, именно на них и ориентируются IT-компании, которые разрабатывают подобные продукты и благодаря которым получают прибыль. Это одна из причин, почему интерфейсы сайтов с ИИ интуитивно понятны, а их возможности отвечают потребностям среднестатистического пользователя.

Работа с инструментами ИИ отчасти напоминает поиск информации в Яндексе или Google. Только в отличие от поисковиков, можно не ограничиваться коротким запросом, а написать мини-ТЗ. И чем полнее оно будет, тем качественнее будет результат.

Сравните два изображения ниже. Первое было сгенерировано по запросу "Создай иллюстрацию про ИИ". Второе — по более детальному ТЗ: мы указали нужный стиль, размер картинки, цвета и объекты. В первом случае изображение получилась, мягко говоря, невнятным, во втором — в духе цифрового сюрреализма.

Show less

1 Кто может работать с AI-сервисами?

- A Только профессиональные айтишники
- B Обычные люди и профессиональные айтишники
- C Только обычные люди
- D Никто, кроме IT-компаний

Explanation

В тексте говорится, что работать с AI-сервисами могут как профессиональные айтишники, так и обычные люди.

Discard

Save

Reading Passage

Работать с AI-сервисами могут не только профессиональные айтишники, но и обычные люди. Более того, именно на них и ориентируются IT-компании, которые разрабатывают подобные продукты и благодаря которым получают прибыль. Это одна из причин, почему интерфейсы сайтов с ИИ интуитивно понятны, а

Show more

1

Кто может работать с AI-сервисами?

- Только профессиональные айтишники
- Обычные люди и профессиональные айтишники
- Только обычные люди
- Никто, кроме IT-компаний

Explanation

В тексте говорится, что работать с AI-сервисами могут как профессиональные айтишники, так и обычные люди.

+ Question

2

На кого ориентируются IT-компании при разработке AI-продуктов?

- На профессиональных айтишников
- На обычных людей
- На студентов
- На крупных бизнесменов

оценщик

This Assignment Grader assists in creating five test questions about the Great Patriotic War from 1941 to 1945, facilitating assessment with a scoring system for correct answers.

- [Назначать](#)
[Представления](#)
[Делиться](#)
[Редактировать](#)

Assignment details

создайте с помощью EdSafe тестовые задания в количестве 5 шт на тему Великая отечественная война 1941-1945 годов

Grading instruction

создано 5 тестовых вопросов, на тему Великая отечественная война 1941-1945 годов, предоставлены ответы на вопросы, за каждый правильный вопрос назначить 1 балл за каждый правильный ответ на вопрос назначить 1 балл максимальная сумма баллов 10



Оценщик заданий

оценщик

This Assignment Grader assists in creating five test questions about the Great Patriotic War from 1941 to 1945, facilitating assessment with a scoring system for correct answers.

Created By
Светлана Дирксен

Assignment Details:

создайте с помощью EdSafe тестовые задания в количестве 5 шт на тему Великая отечественная война 1941-1945 годов

Choose Submission Method

You can either write your response or upload a file to submit your work

T Text

Document

Add assignment text

Your name

Enter name

Submit

Assign Assignment grader

Assignment grader status: Accepting submissions

Copy link

Submissions collected 0 / 25

Your plan only supports up to 25 submissions. [Upgrade](#) to collect more!

Feedback

Ваша работа по созданию тестовых заданий на тему Великой Отечественной войны выполнена довольно хорошо, но есть некоторые моменты, которые можно улучшить.

Что вы сделали хорошо

- Вы создали 5 тестовых вопросов, что соответствует заданию.
- Все вопросы были уместными и касаются ключевых аспектов Великой Отечественной войны.
- Каждый вопрос имеет правильный ответ и объяснение, что помогает глубже понять материал.

Что можно улучшить

- Отсутствует полный список возможных ответов на последний вопрос, так как повторяется только последний, поэтому требуется добавить объяснение для правильного ответа.
- Объяснения к вопросам можно сделать более краткими и лаконичными.

Следующие шаги

- Приведите объяснение к последнему вопросу в полный вид и убедитесь, что все варианты ответов четко представлены.
- Попробуйте сделать объяснения более сжатыми, акцентируя внимание на основных фактах.

Оценка

- Вы правильно ответили на 5 вопросов.
- За каждый правильный вопрос вы получаете 1 балл, что в сумме составляет 5 баллов.
- Поздравляю с выполненной работой и рекомендую учесть предложенные улучшения для будущих заданий!

Copy

Export



Пользовательский бот



Conflict skills helper

Привет, Светлана! Как я могу помочь тебе с вопросами о конфликтах?

с

светлана

двое студентов случайно сталкиваются в коридоре. Вместо того чтобы извиниться, они обвиняют друг друга, крича: «Смотри, куда идешь!» Они начинают толкать друг друга, и завязывается драка.)



Conflict skills helper

Ситуация, которую ты описала, является классическим примером конфликта, возникающего из-за недопонимания и отсутствия взаимопонимания. Давайте рассмотрим, как можно подойти к разрешению такого конфликта, используя некоторые стратегии из "Рабочей тетради по разрешению конфликтов".

Причины конфликта

1. **Недопонимание:** Студенты могут не понимать, что оба были виноваты в столкновении.
2. **Личностные столкновения:** Разные стили общения и восприятия могут привести к агрессивной реакции.
3. **Конкуренция за ресурсы:** В данном случае это пространство в коридоре.

Ответы на конфликт

как вести себя преподавателю



Conflict skills helper

Преподавателю в ситуации конфликта между студентами важно действовать с пониманием и поддержкой. Вот несколько рекомендаций, как вести себя преподавателю:

1. Охладить эмоции

Прежде всего, важно дать студентам время успокоиться. Преподаватель может предложить сделать паузу и вернуться к обсуждению позже, когда эмоции утихнут.

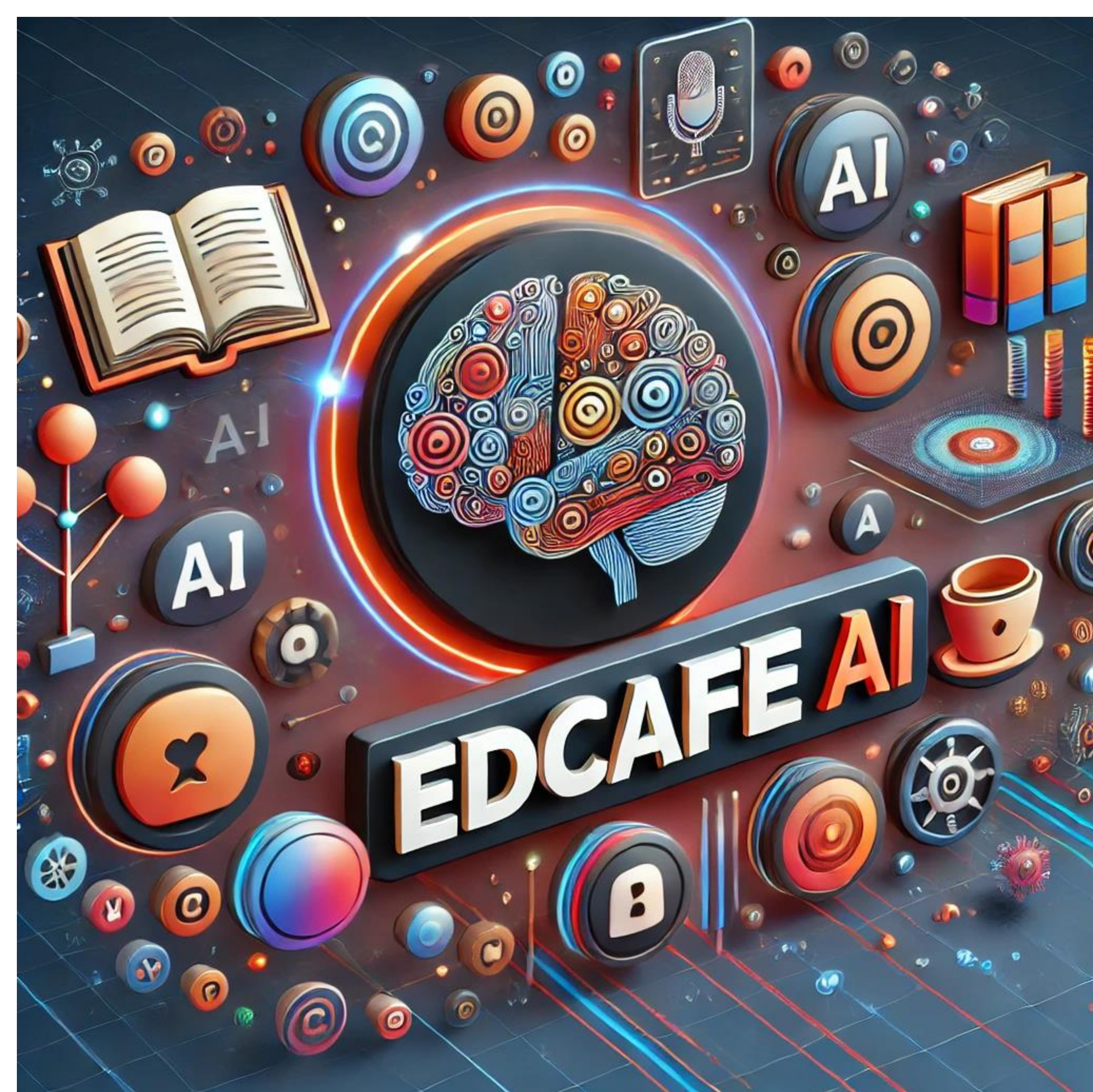
2. Выслушать обе стороны

Преподаватель должен выслушать обе стороны конфликта, чтобы понять, что произошло. Это поможет создать атмосферу доверия и показать, что мнение каждого студента важно.

3. Использовать "Я-сообщения"

Преподаватель может продемонстрировать, как использовать "Я-сообщения" для выражения своих чувств и потребностей, не обвиняя другую сторону. Например, вместо "Вы оба ведете себя неправильно" можно сказать "Я чувствую, что ситуация вышла из-под контроля, и мне важно, чтобы мы нашли способ разрешить конфликт".

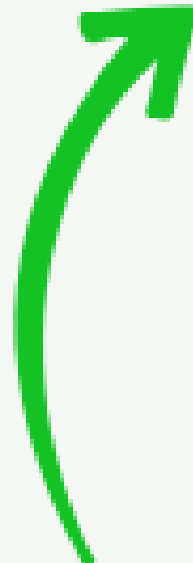
4. Обсудить причины конфликта



Создавайте
Обучайте
Вдохновляйте

Конструктор интерактивных

ИГР



Educaplay



Да или нет

Лягушачьи прыжки

Видеовикторина

Загадка

Викторина по карте

Соответствие

Контрольный опрос

Алфавит

Память

Совпадающие пары

Головоломка «Поиск слов»

Кроссворд

Заполните пробелы

Расшифруй буквы

Расшифруй слова

1. Регистрация/авторизация

The screenshot shows the website educaplay.com. The browser address bar displays the URL. The website header includes the logo and navigation links: "Types of games", "Plans", "Search games", "New game", and "Log in". The main content area features the headline "Make learning games in no time" and a sub-headline "Educational game generator to engage your audience with your own gamified content". A "Make your game" button is visible. A "Do you have a GamePin?" section contains a "GAME PIN" input field and a right-pointing arrow icon. Below this, there is a graphic of a woman pointing to a game board with numbers and a "Three point" label. At the bottom, there is a "for Google Classroom" logo.

→ Авторизоваться

✉ aljonushka_777@mail.ru

🔒

Сохранить сеанс, начатый в этом браузере

Авторизоваться

[Вы забыли свой пароль?](#)

→ Используйте предпочитаемую вами учетную запись

 Войти через Google



Еще не зарегистрированы? [Получите бесплатную учетную запись](#)

 **Гостевой аккаунт**

Доступ с вашим приглашительным кодом

 **Входить**

2. Выбор из библиотеки готовых игр

The image shows the interface of the educaplay website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'educaplay' and several menu items: 'Мои игры', 'Планы', 'Поддерживать', 'Поиск игр', and 'Новая игра'. Below the navigation bar, there are filters for 'Рейтинг' (5 stars), 'Возраст' (0-20), and 'Область знаний' (1). The 'Область знаний' section lists various subjects with their respective game counts: Антропология (71), Искусство (236), Биология (1,638), Химия (721), Классическая культура (129), Экономика (122), Эмоциональное образование (58), Обучение сотрудников (42), Общие знания (391), География (919), and Геология (75).

The main content area displays a grid of game cards. The first card is 'Лягушачьи прыжки маленький Тест' by Нуржан Кайынбаева. The second card is 'ЦГ4 Презентация 1' by Алёна Пивкина, described as a game to test knowledge about presentations. The third card is 'Да или нет АКТ_1' by Шугыла Ақиқат/жа.

On the right side, a detailed view of a game titled 'Физический словарь' is shown. The game's objective is to identify the 'Минимальная частица химического элемента.' (Minimum particle of a chemical element). The interface features a circular keyboard with Cyrillic letters. The letter 'А' is highlighted in green. Below the keyboard, the word 'атом' (atom) is entered into a text box. A green button labeled '✓ Проверка' (Check) is visible. The game also shows a score of 0 and a progress indicator of 1/32.

3. Создание собственных игр с помощью ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

educaplay

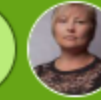
My games

Plans

Support

Search games

New game



My games

My challenges

My guests

My favorites

Reports

Inbox

Notifications

My games

All type

Search

LTI

New

New game



Yes or No

Show cards with text and multimedia to be answered with Yes or No.



Froggy Jumps

Create a path of questions that Froggy Jumps crosses to get safely to shore.



Video Quiz

Enter questions in YouTube video clips.

NEW VERSION!



Riddle

Give text, image, audio and/or letter hints to find out the solutions.

NEW VERSION!



Map Quiz

Point out elements on a picture to be identified by clicking or writing.



Matching

Create cards with elements to be grouped.



Quiz

Create a quiz with text and multimedia files.



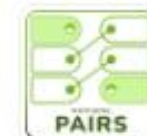
Alphabet

Create a circle of letters where each one corresponds to a word that they have to guess.



Memory

Place cards face down with your texts, audios and images to match them.



Matching Pairs

Generate two columns with text or multimedia elements to match them.

3. Создание собственных игр с помощью ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

educaplay

My games Plans Support Search games New game

1 Create 2 Options 3 Information Preview Publish

Create Froggy jumps

Learn to create activities with this Tutorial!
We explain how to create activities step by step through the Educaplay tutorials. [Watch tutorial](#)

Make it with **Ray**, your automatic AI creator

Let's go!

Questions ⓘ

1 Question 🔗 🗑️ ✎

250

Answers

A- 100 ✓

B- 100 ✗

C- 100 ✓

Quality index
You cannot publish the activity because the value is less than 25%
0%

3. Создание собственных игр с помощью искусственного интеллекта

The screenshot shows the Educaplay interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'educaplay' and links for 'My games', 'Plans', 'Support', 'Search games', and 'New game'. Below this is a progress bar with four steps: '1 Create', '2 Options', '3 Information', and 'Preview'. The 'Publish' button is also visible.

The main content area is titled 'Create Froggy jumps'. It features a text box with the prompt 'Make it with Ray, your automatic AI creator' and a 'Let's go!' button. To the right, a 'Quality index' section shows a circular progress indicator at 80% with the text 'Your activity has the appropriate quality to be published and appear in the search engine'.

Below the text box is a 'Questions' section with a '+ Add question' button. A list of seven questions is displayed, each with a number in a circle, a question text, and three icons (lock, trash, edit) on the right:

- 1 Как ИИ может помочь в оценке работ студентов?
- 2 Как ИИ может упростить рутинные задачи преподавателя?
- 3 Как ИИ может помочь в индивидуализации обучения?
- 4 Как ИИ может помочь в планировании уроков?
- 5 Как ИИ может помочь в управлении классом?
- 6 Как ИИ может помочь в подготовке к экзаменам?
- 7 Как ИИ может помочь в обучении языкам?

At the bottom right, there is a green callout box with a lightning bolt icon containing the text: 'Создай викторину из 5 вопросов на тему «Искусственный интеллект как помощник педагога: автоматизация рутинных задач и улучшение учебного процесса». Включи вопросы о применении ИИ в образовании, примеры инструментов и их влияние на преподавание.'

A green lightning bolt character with a speech bubble saying 'Рэй!' is also present on the right side of the interface.

3. Создание собственных игр с помощью ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

The screenshot shows the 'Options' tab of the Educaplay interface. The top navigation bar includes the 'educaplay' logo, 'My games', 'Plans', 'Support', 'Search games', and a 'New game' button. The main navigation bar has four tabs: '1 Create', '2 Options' (active), '3 Information', and 'Preview', followed by a 'Publish' button. The 'Options' section is titled 'Options Froggy jumps' and contains four settings:

- Lives:** Set a maximum number of errors. The 'Number of lives' is set to 5. A toggle switch is turned on.
- Time:** Set the time to answer each question. The 'Seconds per question' is set to 14. A toggle switch is turned on.
- Shuffle question order:** Questions are displayed in random order. A toggle switch is turned on.
- Questions per game:** Set the total number of questions. You can increase the number to repeat them. The value is set to 10.

On the right side, a 'Quality index' widget shows a circular progress indicator at 80% with the text: 'Your activity has the appropriate quality to be published and appear in the search engine'. At the bottom, there is a link for 'Advanced settings' and a 'Premium' badge.

3. Создание собственных игр с помощью Искусственного Интеллекта

educaplay My games Plans Support Search games New game

1 Create 2 Options 3 Information Preview Publish

Прыгающая лягушка: Искусственный интеллект в образовании

Description

Проверь свои знания об ИИ в образовании и автоматизации задач преподавателя.

Recommended age i

20 years

Knowledge area

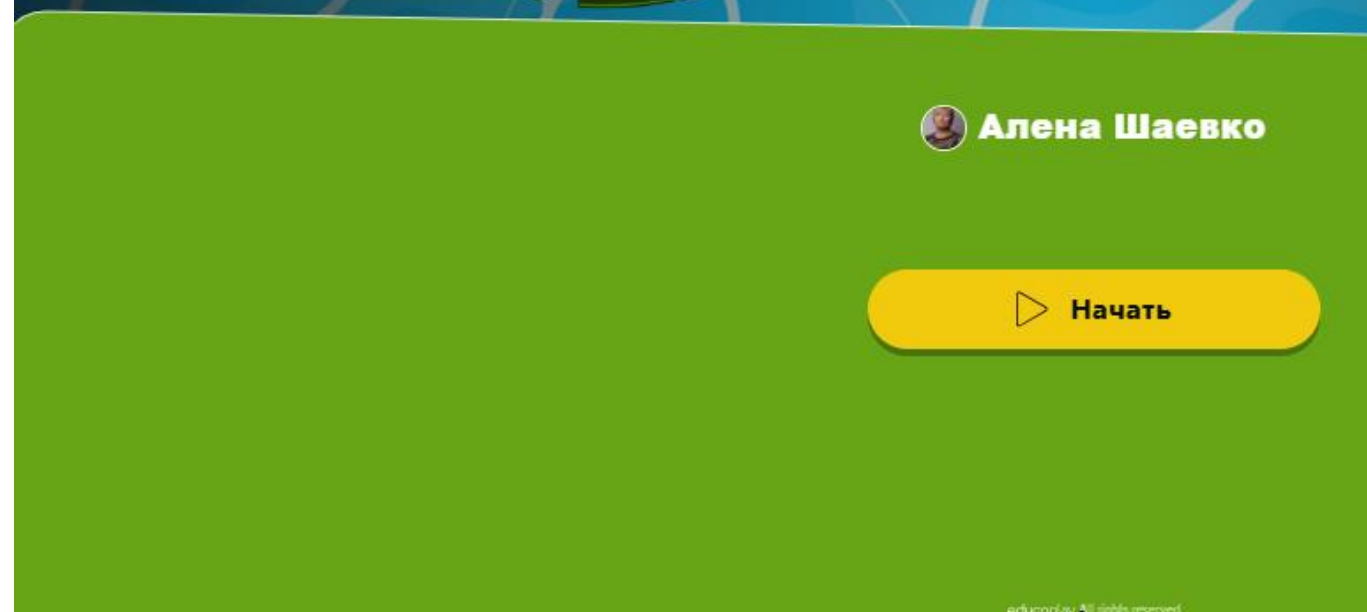
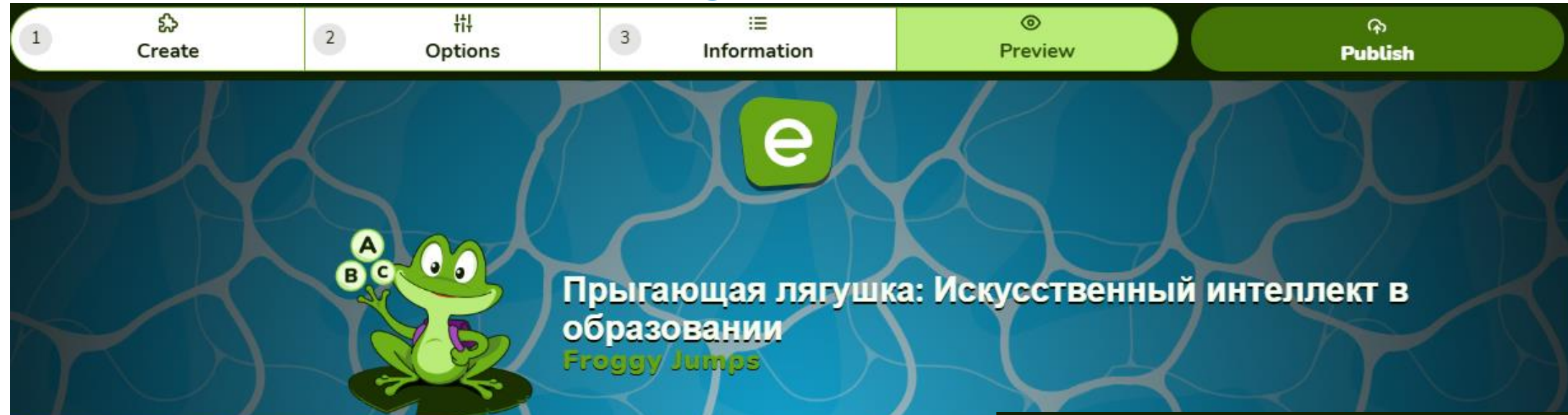
Information technology an...

Tags i

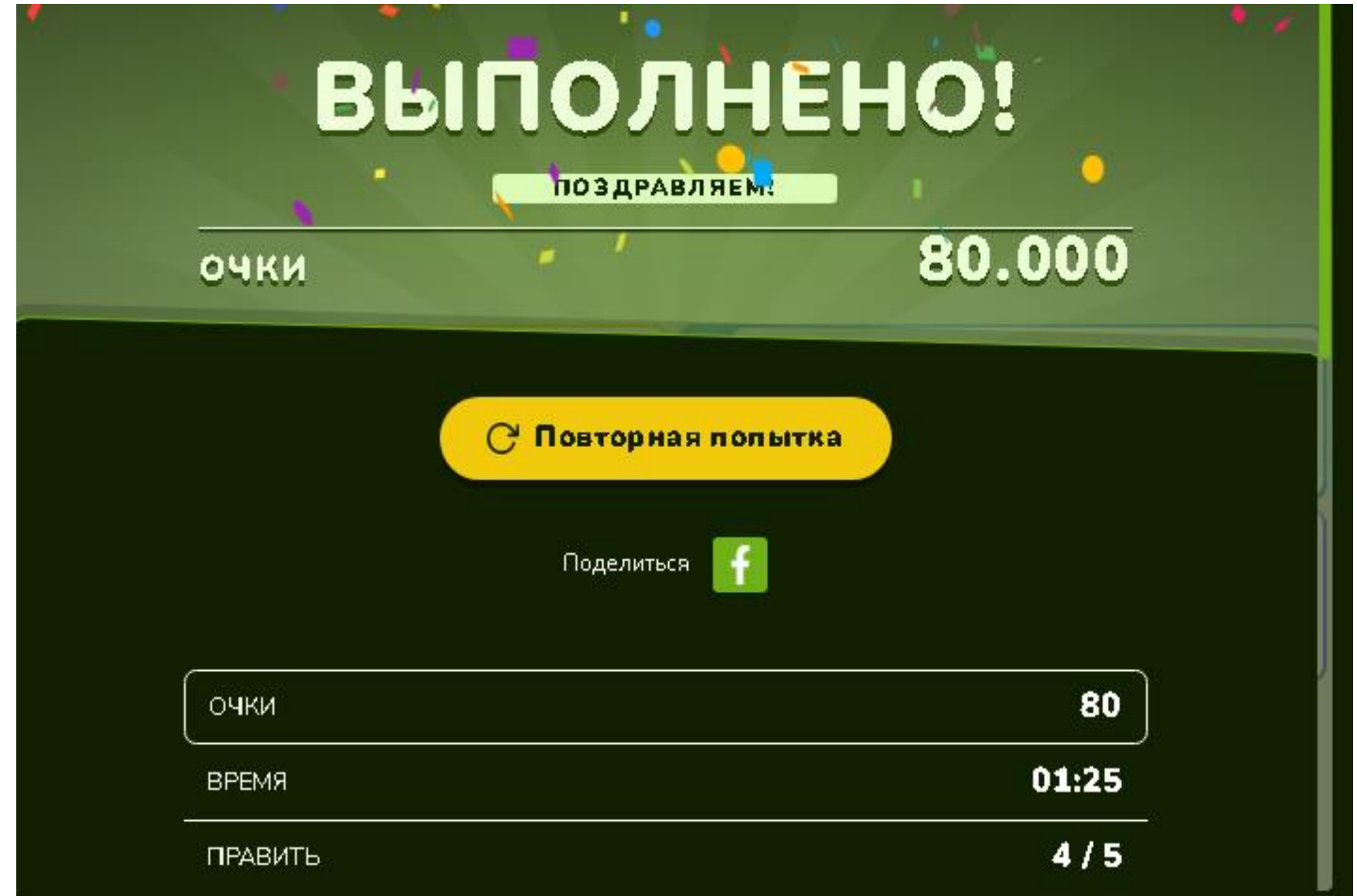
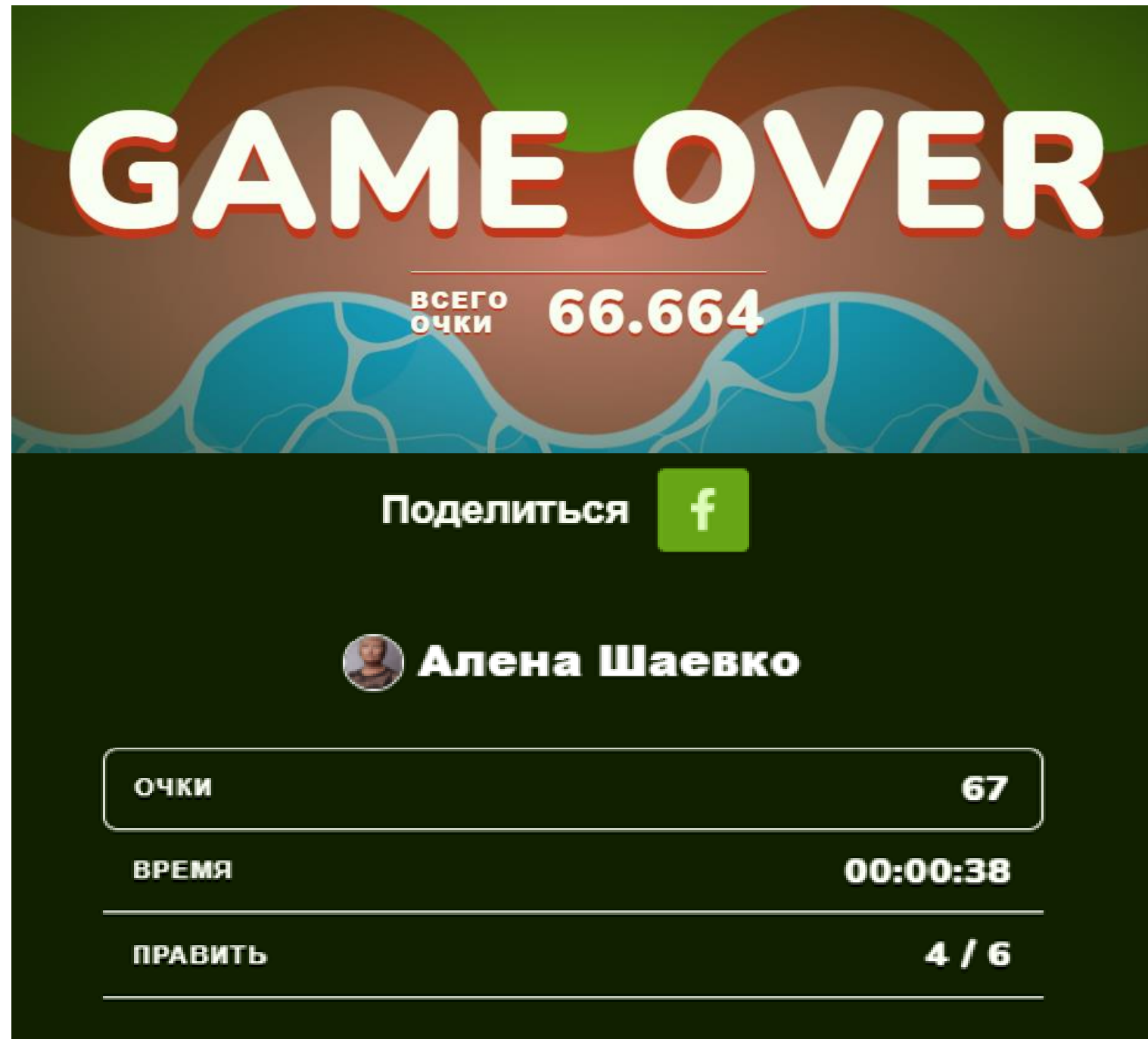
information technology and communication × образование × образовательная информатика ×

Separate the tags with commas or by pressing Enter (Example: 1st Grade, Geography and History, Roman Empire)

3. Создание собственных игр с помощью искусственного интеллекта



3. Создание собственных игр с помощью искусственного интеллекта



3. Создание собственных игр с помощью искусственного интеллекта

☰ Отчет

Какой инструмент ИИ помогает в автоматизации оценки домашних заданий?

1. искусственный интеллект ❌
Системы автоматизированного тестирования

2. Персонализируя обучение для каждого студента ✅
Как ИИ может улучшить учебный процесс?

3. Адаптивные обучающие системы ✅
Какой из следующих инструментов использует ИИ для создания учебных планов?

4. Автоматизируя административные процессы ✅
Как ИИ может помочь учителям в рутинных задачах?

5. Упрощает коммуникацию и поддержку ✅
Какое влияние ИИ оказывает на взаимодействие учитель-ученик?



1. **Как ИИ может помочь в повышении мотивации студентов?** ✅
Предлагая персонализированные задания.

2. **Как ИИ может помочь в подготовке к экзаменам?** ✅
Создавая персонализированные тесты.

3. **Как ИИ может упростить рутинные задачи преподавателя?** ❌
Разработка учебных материалов.
Автоматизация выставления оценок.

4. **Как ИИ может помочь в оценке работ студентов?** ✅
Автоматическая проверка тестов и заданий.


5. **Как ИИ может помочь в планировании уроков?** ✅
Предлагая оптимальные темы и материалы.

4. Создание собственных игр

Один дома ОЧКИ 10.000


Вопрос: 2/10

Сколько времени в часах?



A 12:00

Показать другие видео



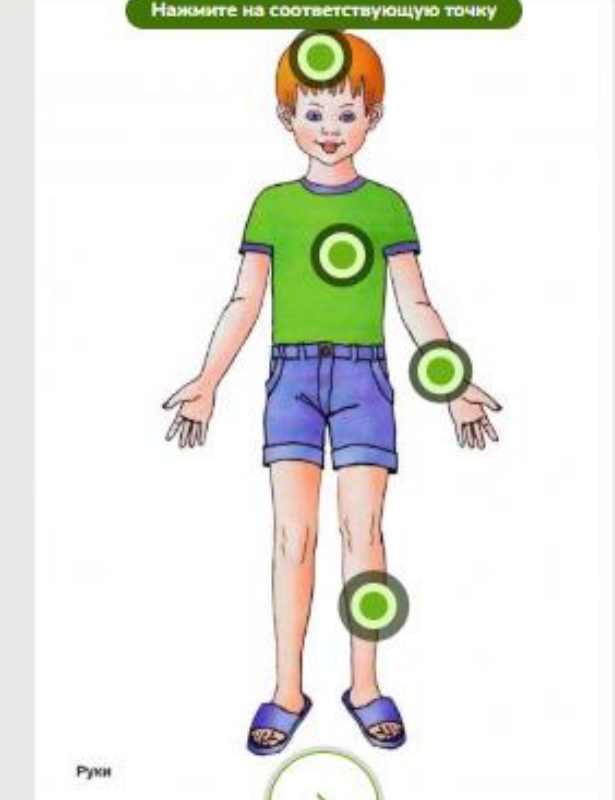
01:11

Части тела человека ОЧКИ 0

Точки: 0 / 4

голова

Нажмите на соответствующую точку



Руки

00:03

Countries and their capitals ОЧКИ 72.72

пара 8 / 11 Страница 1 / 1

Россия	Мадрид	Russia			the UK	
	Лондон		США	Соединённое королевство	Париж	Madrid
the USA	Рим	Rome	London	Paris	Китай	

Navigation icons: back, forward, search, zoom in, zoom out, full screen.

5. Публикация и размещение материала

Google Classroom Microsoft Teams LTI

Share

<https://www.educaplay.com/learning-resources/22181220-L...>

```
<iframe allow="fullscreen; autoplay;" allowfullscreen width="795" height="690" frameborder="0" src="https://www.educaplay.com/game/22181220-learning_resource.html"></iframe>
```

f X

SCORM download

To be used in an LMS (Moodle, Blackboard...)

- SCORM 1.2
- SCORM 2004

SCORM download

Regular download

To be published on a website or blog.

Regular download

Спасибо за внимание!

